

Antecedentes del Juego-Taller:

GESTIOPOLIS

UN JUEGO DE EMPRESAS PARA APRENDER CONTABILIDAD BASICA Y GESTION

DESCRIPCION

Es un taller presencial en formato de juego de empresas, diseñado para aprender contabilidad básica y gestión empresarial de manera simple, didáctica y entretenida. Es un material docente que permite al estudiante hacer todo el proceso de registros contables, la valorización de existencias (materia prima y producto elaborado), la confección del balance general y el estado de resultados.

La dinámica se desarrolla a través de un conjunto de piezas, tablero, fichas, dinero, tarjetas FODA (tarjetas de destino), un dado y todos accesorios propios de un juego de salón. Los estudiantes cuentan con una *Carpeta de Formularios* para llevar a cabo todo el proceso contable en papel y una *App*, una aplicación para celulares, tablet o PC que permite registrar los movimientos digitalmente. La comparación entre la versión física en papel y la digital permitirá evaluar a los participantes de este ejercicio.

GESTIOPOLIS está presupuestado para grupos de entre 8 y 40 personas. Su desarrollo completo tiene una duración estimada de 12 - 15 horas cronológicas, puede ser más dependiendo de los participantes. No se requiere que los participantes tengan mayor conocimiento de administración de empresas, comercio o industria.

La simulación completa dura tres años ficticios y busca llevar a los estudiantes desde un escenario cierto y favorable hacia un ambiente complejo, cambiante e impredecible, lo que implicara tener una gestión más cuidadosa para la obtención de resultados positivos.

El participante comprenderá la importancia de contar con un sistema ordenado de registros que permita determinar con precisión el estado de la empresa, conocer mejor la relación causa efecto de la toma de decisiones en una empresa y la importancia del análisis del entorno en la obtención de resultados,

OBJETIVOS

AL FINAL DEL TALLER LOS PARTICIPANTES SERÁN CAPACES DE:

- Registrar cada uno de sus hechos económicos a través de un procedimiento estandarizado y a través de un conjunto de formularios específicos.
- Confeccionar los Asientos Contables, la Valorización de las existencias (Materias Primas y Productos Elaborados), el Balance General y el Estado de Resultados para los tres años de gestión de la empresa.
- Relacionar la contabilidad con la administración visualizando la importancia de la información contable para la adopción de mejores decisiones y en la determinación de un resultado global de gestión en el tiempo.
- Relacionar la educación con el mundo del trabajo a través de la responsabilidad y las decisiones
- Desarrollar perfiles de emprendimiento en edades tempranas

CONTENIDOS

LOS CONTENIDOS QUE VERÁN LOS ESTUDIANTES SON:

- Principio de Partida Doble.
- Principio de Valorización de Materia Prima y Productos Elaborados
- Confección del Balance y Estado de Resultados a partir del Libro Diario y Control de Bodega

METODOLOGIA

Se deben formar un mínimo de cuatro y un máximo de ocho grupos de trabajo constituidos por entre tres y cinco alumnos cada grupo. El profesor reparte el material a cada grupo consistente en el tablero de juego y \$25.000 en efectivo, hace una presentación de la actividad y lee las instrucciones en voz alta.

Cada sesión de trabajo representa varios meses contables, cada jugada representa un mes contable, lo ideal es alcanzar a jugar los 12 meses y cerrar el año, pero también se puede cerrar con menos meses. Las sesiones de trabajo no necesariamente deben coincidir con la hora de clases ya que el juego se puede interrumpir y “congelar” hasta una siguiente sesión.

En cada mes de juego cada equipo participante debe lanzar el dado y dependiendo del número obtenido se definirá la secuencia de acciones definidas en el tablero que incluye sacar una tarjeta FODA (especie de tarjetas de destino que implicará una posible Fortaleza, Debilidad, Oportunidad o Amenaza) asimismo tomar cierto número de decisiones Operacionales y Administrativas especificadas en el tablero.

Una vez tomado el conjunto de decisiones, se procede al registrar todos los movimientos contables ocurridos. Al final las 12 vueltas (1año), los participantes deberán hacer el cierre anual, para ello deberán valorizar el inventario (materia prima y producto elaborado) y confeccionar el Balance General y el Estado de Resultados siguiendo las instrucciones de la Carpeta de Formularios.

El juego completo contempla tres años con un escenario de tendencia hacia un empeoramiento del entorno lo que mostrara claramente la necesidad de contar con buena información contable.

EVALUACION

La evaluación se determina a través de la correcta confección de los estados contables así como la consistencia entre la información física y digital para cada uno de los años jugados.

Este proceso de Auditoria se debe llevar a cabo al cierre de cada año y permitirá detectar posibles errores o inconsistencias entre las dos fuentes de información (física y digital) y adquirir las competencias para una correcta contabilización de los movimientos contables y cálculos posteriores.

Para más información escribanos a: Gestiopolis@finanzasvirtuales.com

Nuestra página web: <http://www.Finanzasvirtuales.com/Gestiopolis>

ALGUNAS FOTOS DEL GESTIOPOLIS

