



**XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en
Docencia e Investigación en Ciencias Económico
Administrativas
Mazatlán, Sinaloa**



**Diseño de Videos y Video tutorial para el aprendizaje de la Unidad Académica
Proceso Contable**

David Ristori Cueto¹, Susana Patricia García Sampedro², Enrique Yasusi Barroso Yoshikawa³

Universidad Autónoma de Chiapas, México

Tecnologías de información para el aprendizaje

Resumen:

Las Tecnologías de información y las comunicaciones son un nuevo paradigma en la educación superior al abrirse una gama de posibilidades para optimizar el rol del docente, al hacer un uso estratégico de la Tecnología, uso que deberá estar de acorde a las estrategias educativas y actividades utilizadas para desarrollar el aprendizaje constructivista. Algunos ejemplos de actividades auténticas presentadas en contextos de Tecnologías de Información y las Comunicaciones son: Uso de gráficos y presentaciones en PowerPoint, uso de audio y video, uso de animaciones para añadir contexto. (Aguirre Raya, M. & Vivas Alonso M., 2006).

Derivado de que en la unidad académica “Proceso Contable” los estudiantes tenían problema con el aprendizaje de los temas: registro de las operaciones de Mercancía y la Fórmula de Costos Promedio, se estableció como estrategia de aprendizaje el diseño de dos videos para el tema de registro de las operaciones de mercancía y un video tutorial para explicar la fórmula de costos

¹ Doctor en Gestión para el Desarrollo, ristori@msn.com

² Maestría en Administración Financiera, pattygs926@hotmail.com

³ Maestro en Administración con Terminal en Finanzas, barroso_fiscal@hotmail.com. Facultad de Contaduría Pública, UNACH, 962625-17-23

promedio, para lo cual se aplicó la investigación tecnológica que tiene como “*objetivo central la innovación o invención de herramientas, aparatos y mecanismos para facilitar el trabajo humano.*” (Pacheco E., 2010). En la primera etapa se hizo el diseño teórico del prototipo y en la segunda etapa el diseño físico y pruebas del prototipo definitivo.

Los videos en lo general y el video tutorial en lo particular se han utilizado en clases de la **Unidad Académica Proceso Contable** facilitando el aprendizaje a los estudiantes. Así mismo los videos se subieron a internet vía Youtube donde el video de inventarios perpetuos ha sido visto por 5,311 personas y el de procedimiento analítico por 6,993 personas, en ambos casos los comentarios manifiestan que los videos si les facilitaron el aprendizaje. El tener estos resultados motiva a continuar la capacitación en las tecnologías de información y las comunicaciones para seguir preparando este tipo de materiales y otros más.

Palabras clave: Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC); Aprendizaje Significativo; Métodos para el registro y control de mercancías; Costos Promedio.

Diseño de Videos y Video tutorial para el aprendizaje de la Unidad Académica
Proceso Contable

Índice

Resumen:	I
INTRODUCCIÓN	1
I. MARCO TEÓRICO	2
1.1. Tecnologías de Información y Comunicación.....	2
1.2 Aprendizaje Significativo.....	3
1.3 Métodos para el registro y control de mercancía y Costos promedio.....	6
1.4 Evaluación del aprendizaje.....	8
II. METODOLOGÍA.....	9
2.1. Planteamiento del problema.	10
2.2. Objetivo.....	11
2.3. Diseño teórico del prototipo.....	11
2.4. Diseño físico y pruebas del prototipo definitivo	13
III. RESULTADOS	13
IV. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	16
BIBLIOGRAFÍA	17

INTRODUCCIÓN

La sociedad del conocimiento es reconocida en la actualidad como una realidad que hace remotos tiempos simplemente se pensaba como un irrealizable sueño. El ser humano en su afán y curiosidad innata por conocer más se ha hecho de herramientas que le permitan generar los satisfactores necesarios para sobrevivir.

Grandes aportaciones se han observado en muy diversos campos entre los que podemos resaltar la nanotecnología como una de las últimas incursiones tecnológicas en el campo de la medicina; los sistemas administrativos basados en tecnologías que permiten invertir el paradigma tradicional de un 80% de procesamiento y un 20 % de análisis a un 20 % de procesamiento y 80 % de análisis de la información organizacional disminuyendo considerablemente el margen de error y el tiempo de proceso; y muchos aspectos más que se incrustan en la vida cotidiana.

En la docencia se ve la inclusión de estos aspectos. La homeostasis de la educación va buscando equilibrios que en antaño eran impensables. Las tecnologías se vuelven un aliado importante en la formación académica en todos los niveles educativos. Los beneficios no se circunscriben solamente a los estudiantes, sino más bien, a los docentes, pues pueden organizar de mejor manera la actividad áulica, así como la misma sociedad que recibe de las instituciones de educación superior verdaderos agentes de cambio que enfrentan los retos modernos en los que la visión globalizadora es una constante.

En este trabajo se observan aspectos como un Marco Teórico permeado de temas como las Tecnologías de Información y Comunicación, el Aprendizaje significativo, Métodos para el registro y control de mercancías y Costos promedio que nos permiten ubicar y entender el constructo bajo el cual fue percibida la idea de investigación. De igual manera se contemplan temas de Metodología, definición del Objetivo, Diseño teórico del prototipo y Diseño físico y pruebas del prototipo definido, aspectos que nos permiten tener la visión clara de una perspectiva dialéctica que sin perder su esencia académica culmine en aspectos pragmáticos y con dejos de aprendizaje significativo sustentados en el constructivismo.

I. MARCO TEÓRICO

1.1. Tecnologías de Información y Comunicación

La aparición de lo que en su momento se llamaron “Nuevas Tecnologías” en las últimas décadas del siglo XX ha sido la causa de la llamada “Revolución Digital”, revolución que, a diferencia de otras anteriores, ha conseguido que los cambios y las transformaciones derivados de lo que hoy se llaman “Tecnologías de Información y las Comunicaciones” (TIC), se hayan producido muy rápidamente en todos los ámbitos de la sociedad. (Martín-Laborda, 2005).

Pero ¿cuál es efecto que las TIC han tenido en la educación? de acuerdo a Martín-Laborda (2005) dice que a simple vista, parece que el impacto producido en la educación ha sido menor que en otros ámbitos y que, en esta ocasión, la educación no ha cumplido con su tradicional papel de palanca de cambio y en una reflexión más profunda plantea que lo que hay es un gran retraso debido a las implicaciones de los cambios en la educación, que suponen no sólo invertir en equipamiento y en formación sino en un cambio de actitud o de mentalidad, y este proceso lleva su tiempo. Establece que también hay otras razones que explican la lentitud en el proceso de incorporación de las TIC a la educación, como la carencia de recursos financieros, el insuficiente apoyo institucional o la dificultad de adaptación por parte de los docentes. Así mismo en la revista educar tercera época número 21 de fecha abril/junio 2002 se expone que los grandes avances de la ciencia y la tecnología han logrado transformar a la sociedad y al ser humano y que este hecho ha agilizado, mejorado y acercado todo conocimiento y que la escuela, por su lado, ha ido adaptándose a este maremágnum pero que su cambio respecto a la sociedad ha sido muy raquítrico, incluso se tiene la idea de que está a años luz de fenómenos sociales similares. Dice que la educación básica apenas se acerca al uso de tecnologías como auxiliares en los procesos educativos, por lo que, la labor de los profesores tiene que estar más centrada en mediar la relación entre los alumnos y la tecnología; las tecnologías deben funcionar como extensiones del ser humano, para que éstas sólo sean auxiliares en las resoluciones de los retos a los que se enfrentan las personas día con día. Así mismo Marcela Santillán Nieto en la revista RMIE, de fecha enero/marzo 2006, VOL. 11, NÚM. 28, PP. 7-10 explica que el tema de las TIC y su incidencia en la educación no sólo es apasionante por los grandes debates que se han abierto alrededor de él, sino también porque su presencia se está imponiendo paulatinamente, lo que nos

obliga a tomar posiciones al respecto. Nos habla de un nuevo paradigma de la educación superior, al abrirse una gama de posibilidades para optimizar el rol del docente, al hacer un uso estratégico de la tecnología en el plano organizacional.

Con base a lo anterior se puede concluir como lo hace Martín-Lobarda que las TIC en la educación suponen una vía para mejorar la calidad de la enseñanza y un camino para dar respuesta a las nuevas exigencias que plantea la sociedad de la información y que incorporar las TIC a la educación no sólo es un desafío, sino que se convierte, hoy, en una necesidad para que los jóvenes puedan desenvolverse sin problemas dentro de la nueva sociedad.

1.2 Aprendizaje Significativo

Pero ¿Cómo usar estratégicamente las TIC en la educación? Para contestarnos a esta pregunta es importante recordar que es el Aprendizaje Significativo para esto se mencionan los siguientes supuestos de Peck y Wilson en (Aguirre Raya, 2006):

1. **El conocimiento se construye.** Las personas construyen representaciones mentales del mundo y del contexto en que se mueven. Crean modelos mentales en un proceso de elaboración, acomodación y asimilación de nuevos conceptos, representaciones y proposiciones de las informaciones significativas con que se enfrentan anclándolas y construyéndolas sobre los conocimientos existentes construidos previamente por los aprendices.
2. **La realidad se encuentra en la mente.** El conocimiento no es una entidad externa que se encuentra en el mundo físico y que debe ser adquirido y transmitido sino que es el resultado del proceso de elaboración de la persona basándose en sus experiencias personales y únicas.
- 3.- **Existen múltiples perspectivas del mundo.**
4. **El conocimiento se construye a partir de nuestras interacciones con el entorno en que nos desarrollamos.** No podemos separar nuestro conocimiento sobre un área, de nuestras

interacciones con esta área, ni podemos valorar el conocimiento adquirido sin tener en cuenta como se adquiere (Savery y Duffy, en Aguirre Raya 2006). El conocimiento que los estudiantes construyen consiste: en las ideas y en el conocimiento sobre el contexto en que son adquiridas, lo que la persona estaba haciendo en aquel entorno y lo que pretendía.

5. **El conocimiento se encuentra anclado e indexado en contextos relevantes.** Las ideas y habilidades adquiridas se encuentran enmarcadas en contextos reales que les dan sentido y en los que pueden volver a ser aplicados. Si enseñamos contenidos aislados se les vacía de significado y no pueden ser aplicados a situaciones reales.
6. **El conocimiento no se puede transmitir.**
7. **La construcción del conocimiento se estimula por necesidad y deseo de saber.** El proceso de construcción del conocimiento es fruto de una disonancia entre lo que se sabe y lo que se observa en el entorno. La construcción real de significado (resolver la disonancia entre lo que sabemos bien y lo que percibimos o creemos que las otras personas saben) es el resultado del descubrimiento de la necesidad de una revisión o reorganización de lo que se sabe para asimilarse y adaptarse al entorno.
8. **Aprender es un proceso de construcción de significados negociados, dialogados, compartidos.** Las personas compartimos el mundo físico y el mundo de los significados.
9. **El significado y el pensamiento se distribuyen entre la cultura y la comunidad en las que vivimos y las herramientas que utilizamos.** Desde el momento en que pasamos a formar parte de una comunidad de aprendizaje o de una organización nuestros conocimientos y creencias del entorno reciben la influencia de esta comunidad, sus creencias y valores. Por ejemplo, ser profesores nos condiciona nuestra forma de pensar y dar significado al mundo que nos rodea; o pertenecer a una cultura democrática, participativa y que defiende los derechos humanos establece un significado para las palabras libertad e igualdad diferentes a las de un estado totalitario.

10. **No todos los significados se crean de la misma forma.** La viabilidad o no de los significados de las personas se deben juzgar sobre la base de las normas sociales, culturales e intelectuales de la comunidad a la que pertenece.

Si se consideran que estos supuestos son los que fundamentan nuestra intervención se deberá poner el énfasis en nuestros procesos de enseñanza.

Pero ¿Qué estrategias educativas y actividades se pueden utilizar para desarrollar estos supuestos y principios del aprendizaje situado y constructivista?

De acuerdo a Aguirre Raya (2006) se tienen entre otras las siguientes:

- Utilización de actividades de aprendizajes auténticos;
 - Resolución de problemas, exploración y generación de hipótesis;
 - Colaboración y negociación social;
 - Utilización de actividades de role-playing;
 - Procurar el desarrollo del Pensamiento estratégico: articulación y reflexión;
 - Presentación de perspectivas múltiples;
 - Modelado y explicación de la construcción de esos modelos;
 - Proporcionar el andamiaje para la construcción del conocimiento.
- ¿Por qué utilizar actividades de aprendizajes auténticas o significativas?

Las actividades auténticas de acuerdo a Aguirre Raya (2006) implican al aprendiz en una tarea realista y significativa relevante para sus intereses y objetivos. Ocupando a los aprendices en tareas significativas y relevantes, pueden ver las implicaciones directas de sus acciones y aplicar el conocimiento ganado a situaciones reales (Wilson y Cole, en Aguirre Raya 2006).

Generalmente, las tareas de aprendizaje auténticas se presentan en un entorno que utiliza escenarios, casos o problemas. Los casos, escenarios o problemas presentados como estímulo deben recoger una característica útil para solucionar un problema en la vida real. Estas características pueden ser objetivos mal definidos y complejos, la oportunidad de detectar la información relevante e irrelevante, el compromiso activo/generador de encontrar, definir y

solucionar problemas, la implicación del estudiante en su creencia y valoración, y una oportunidad de participar con otras personas en actividades de colaboración (Young, en Aguirre Raya 2006).

Algunos ejemplos de actividades auténticas presentadas en contextos TIC de acuerdo a en Aguirre Raya (2006) podrían ser:

- Uso de gráficos y presentaciones en PowerPoint para mostrar elementos de un caso o de un problema para hacerlo más realista
- Uso de audio digital y vídeo
- Uso de animaciones para añadir contexto
- Usar hipertexto/hipermedia para proporcionar más detalles a la elaboración de la narración del caso.
- Desarrollo del interfaz usando la red que permita la manipulación directa al autor de las herramientas y la participación y manipulación de los principiantes en algunos aspectos del contexto del caso. Como por ejemplo, la herramienta Cmap.
- Facilitando la resolución de problemas, la exploración, la generación de hipótesis.

1.3 Métodos para el registro y control de mercancía y Costos promedio

Teniendo como base lo comentado en los puntos 1.1 y 1.2 para la unidad académica de Proceso Contable que tiene como objetivo general Comprender y ejemplificar todos y cada uno de los elementos del proceso contable, en la obtención, clasificación y procesamiento de la información contable de las empresas, desde los métodos de registro de operaciones de compra y venta de mercancías, manejo de los inventarios y obtención de la balanza de saldos. Se decidió diseñar videos y video tutorial que apoyara en el aprendizaje a los estudiantes en los temas de métodos para el registro y control de mercancías y costos promedio.

El registro de las operaciones de mercancía es uno de los más importantes en todo negocio, ya que de tal registro depende la exactitud de la utilidad o pérdida en ventas, los principales

procedimientos para el registro de las operaciones de mercancía son: Procedimiento analítico o pormenorizado y Procedimiento de inventarios perpetuos o continuos.

El procedimiento analítico o pormenorizado consiste en abrir una cuenta especial para cada operación de mercancías realizada, dichas cuentas son: Inventarios, Compras, Gastos de compra, Devoluciones sobre compra, Descuentos o Rebajas sobre compra, Ventas, Devoluciones sobre venta y Descuentos o Rebajas sobre venta. Este procedimiento tiene la desventaja de que no se puede conocer el costo de ventas ni la utilidad o pérdida bruta, mientras no se conozca el valor del inventario final. Una vez que ya se tiene el valor del inventario final es necesario realizar los siguientes ajustes para poder determinar el costo de ventas y la utilidad o pérdida bruta:

- 1.- Para obtener las ventas netas se debe restar de la cuenta de ventas, por medio de un cargo, el valor de las devoluciones y descuentos o rebajas sobre ventas.
- 2.- Para obtener las compras totales se debe sumar a la cuenta de compras, por medio de un cargo, el valor de los gastos de compra.
- 3.- Para obtener las compras netas, se debe restar de la cuenta de compras, por medio de un abono, el valor de las devoluciones y descuentos o rebajas sobre compra.
- 4.- Para obtener el costo de ventas se deben sumar en la cuenta de costo de ventas el inventario inicial y compras netas mediante un cargo y se resta el inventario final mediante un abono.
- 5.- Para obtener la utilidad o pérdida bruta se debe restar en la cuenta de pérdidas y ganancias las ventas netas y el costo de venta, mediante un abono y cargo respectivo.

El procedimiento de inventarios perpetuos o continuos consiste en abrir tres cuentas para el registro de las operaciones de mercancías realizadas, siendo estas Almacén, Costo de Ventas y Ventas. Tiene la ventaja de que en cualquier momento se puede conocer el valor del inventario final, sin necesidad de practicar inventarios físicos y el valor del costo de ventas. Para determinar el valor de la utilidad o de la pérdida bruta se debe restar en la cuenta de pérdidas y ganancias las ventas netas y el costo de venta, mediante un abono y cargo respectivo.

Otra de las actividades importantes dentro de los negocios es la asignación del costo unitario de los inventarios, de acuerdo a la Norma de Información Financiera C-4 Inventarios establece que

las fórmulas para la asignación del costo son: costos identificados, costos promedios y primeras entradas primeras salidas.

Costos identificados: El costo de los inventarios de partidas que normalmente no son intercambiables entre sí y de artículos o servicios producidos y segregados para proyectos específicos debe asignarse utilizando la identificación específica de sus costos individuales.

Costos promedios: El costo de cada artículo debe determinarse mediante el promedio del costo de artículos similares al inicio de un periodo adicionando el costo de artículos similares comprados o producidos durante éste. El promedio puede calcularse periódicamente o a medida en que entren nuevos artículos al inventario, ya sea adquiridos o producidos.

Primeras entradas y primeras salidas: Se basa en la suposición de que los primeros artículos en entrar al almacén o a la producción son los primeros en salir; por lo que las existencias al finalizar cada ejercicio quedan reconocidas a los últimos precios de adquisición o de producción, mientras que en resultados los costos de venta son los que corresponden al inventario inicial y a las primeras compras o costos de producción del ejercicio.

1.4 Evaluación del aprendizaje

La evaluación del desempeño es un método que requiere que el estudiante elabore una respuesta o un producto que demuestre su conocimiento y sus habilidades. Con las técnicas de ejecución se pretende primordialmente evaluar lo que los estudiantes pueden hacer, en lugar de lo que saben o sienten. En una tarea de ejecución se puede evaluar:

El procedimiento empleado. Conjunto de pasos para llegar a un resultado.

El producto resultante. Objeto concreto, como una escultura, una carta escrita a máquina o computadora, el resultado de un experimento, etc. Para su evaluación, el producto puede compararse con ciertas características esperadas (evaluación interna) o con otros productos (evaluación externa).

Una ventaja digna de mencionar es que este tipo de evaluación requiere de la integración de conocimientos sobre contenidos específicos, destrezas, habilidades mentales y ciertas actitudes para lograr una meta. (López, B. & Hinojosa, E., 2001).

Determinando las habilidades a desarrollar, las cuales deben conocerse, aprenderse y ejecutarse, para poder declarar que el estudiante las desarrolló.

Una estrategia para evaluar habilidades, o sea, la facultad del individuo para realizar una acción es la siguiente:

1. Definir la habilidad, como la comparación
2. Definir las condiciones o circunstancias bajo las cuales se evalúa la habilidad.
3. Definir los indicadores, o sea, la acción o conducta observable que el estudiante debe realizar para demostrar que posee la habilidad que se evalúa.
4. Definir los criterios de evaluación-calificación, los cuales deben ser conocidos por los estudiantes.

Lo anterior puede ser complementado con los criterios normativos – administrativos institucionales. (López, B. & Hinojosa, E., 2001).

II. METODOLOGÍA

La metodología de investigación que se siguió es la tecnológica ya que tiene como objetivo central la innovación o invención de herramientas, aparatos y mecanismos para facilitar el trabajo humano (Pacheco Espejel, 2010).

Refiriendo al conocimiento tecnológico, Arturo Pacheco Espejel nos dice que éste busca: Generar conocimientos encaminados a diseñar o innovar, los instrumentos y las herramientas que el hombre necesita para potenciar sus capacidades transformadoras de la realidad, aplicando conocimiento básico. Bajo este referente también sustenta que la investigación tecnológica tiene como objetivo central la innovación o investigación de herramientas, aparatos y mecanismos para facilitar el trabajo humano; por tanto, el eje ya no puede ser una hipótesis encaminada a cubrir

una laguna de conocimiento teórico, de naturaleza explicativa, como es el caso de la investigación básica.

Por lo tanto, una investigación tecnológica gira alrededor de un objetivo instrumental que refleje claramente los alcances de innovación o invención particulares. En ese sentido, tienen que estar dentro de sus pasos procedimentales, entre otras cosas, el análisis del funcionamiento actual del instrumento que se pretende mejorar, el diseño del prototipo y la aplicación o validación de este mismo.

Por la naturaleza de las variables se contextualiza en el paradigma cuantitativo y respecto al levantamiento de la información se define como un estudio longitudinal pues con los mismos sujetos se realiza la recogida de datos en diferentes momentos y respecto a los mismos indicadores. La observación como base del método científico es también un elemento sustancial en este diseño de investigación.

2.1. Planteamiento del problema.

Como docente de la unidad académica de proceso contable en la Licenciatura de Contaduría se identificó a través de la resolución de los problemas que se realizan en clase y en los exámenes que se les aplica a los estudiantes, que el tema de registro de las operaciones de mercancía en específico la realización del ajuste para determinar el costo de venta y la utilidad o pérdida bruta, que son temas fundamentales en la contabilidad se les dificulta a los estudiantes ocasionando que reprobaban y lo más grave que no adquieren un aprendizaje significativo que les permita tener la competencia para aplicar todo el proceso contable. Esto nos llevó a cuestionarnos ¿Qué estrategia se puede utilizar para facilitar el aprendizaje de los estudiantes en el tema de registro de las operaciones de mercancía y en específico en la realización del ajuste para determinar el costo de venta y la utilidad o pérdida bruta?

Teniendo como base que la estrategia educativa que se utiliza para enseñar los temas de registro de las operaciones de mercancía y la fórmula de costos promedio para la asignación de costos de los inventarios es la utilización de actividades de aprendizaje auténtico se consideró a las TIC

como la estrategia a seguir para facilitar el aprendizaje de estos temas a los estudiantes a través del diseño de videos y video tutorial.

2.2. Objetivo

Diseñar dos videos para el tema de registro de las operaciones de mercancías donde se explique el ajuste para determinar el costo de ventas y la utilidad o perdida bruta y un video tutorial para explicar la fórmula de costos promedio.

2.3. Diseño teórico del prototipo

En esta etapa se utilizó el programa powerpoint donde se fue diseñando en cada diapositiva la explicación de los temas de registro de operaciones de mercancía separando los procedimientos de inventarios perpetuos y el analítico así como la fórmula de costos promedio.

a) Procedimiento analítico o pormenorizado.

Se diseñaron 66 diapositivas para explicar el procedimiento analítico y el ajuste para determinar el costo de venta y la utilidad o perdida bruta paso a paso.

<p>MÉTODOS PARA EL REGISTRO Y CONTROL DE LAS OPERACIONES DE MERCANCÍA</p>	<p>En todo negocio, el registro de las operaciones de mercancía es uno de los más importantes, ya que de tal registro depende la exactitud de la utilidad o pérdida en ventas.</p> <p>Para el registro de las operaciones de mercancía, existen varios procedimientos, los cuales se deben establecer teniendo en cuenta los siguientes aspectos:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Capacidad económica del negocio 2- Giro de la empresa 3- Volumen de operaciones 4- Claridad en el registro 5- Información deseada 6- Tipo de mercado 	<p>Principales procedimientos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Procedimiento global o de mercancías generales 2. Procedimiento analítico o pormenorizado 3. Procedimiento de inventarios perpetuos o continuos 	<p>Operaciones que normalmente se pueden efectuar con las mercancías:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compras 2. Gastos de Compra 3. Devoluciones sobre Compra 4. Descuentos o rebajas sobre Compra 5. Ventas 6. Devoluciones sobre Venta 7. Descuentos o rebajas sobre Venta
--	---	--	---	--

<p>PROCEDIMIENTO ANALÍTICO</p>	<p>Este procedimiento es empleado por aquellas empresas que tengan un gran volumen de operaciones de compraventa, y que, por las características de los artículos, no se puede determinar en cada operación el importe del costo de ventas.</p> <p>Ejemplo: Abarrotes, ferreterías, farmacias, etc.</p>	<p>Este procedimiento consiste en abrir una cuenta especial para cada operación de mercancías realizada, por lo tanto tendremos:</p> <p>Inventarios Compras Gastos de compra Devoluciones sobre compra Descuentos o Rebajas sobre compra Ventas Devoluciones sobre venta Descuentos o Rebajas sobre venta</p>	<p>MOVIMIENTO Y SALDO DE LAS CUENTAS DEL PROCEDIMIENTO ANALÍTICO.</p>	<table border="1"> <tr> <td>INVENTARIO</td> <td>COMPRAS</td> </tr> <tr> <td>SE CARGA: AL INICIA DEL EJERCICIO: Del inventario inicial de mercancía</td> <td>SE ABONA: DURANTE EL EJERCICIO: Del valor de las compras de mercancías efectuadas al contado o a crédito</td> </tr> <tr> <td>Saldo deudor: Precio de costo de las mercancías existentes al iniciar el ejercicio,</td> <td>Saldo acreedor: Precio de costo de las mercancías adquiridas durante el período contable.</td> </tr> </table>	INVENTARIO	COMPRAS	SE CARGA: AL INICIA DEL EJERCICIO: Del inventario inicial de mercancía	SE ABONA: DURANTE EL EJERCICIO: Del valor de las compras de mercancías efectuadas al contado o a crédito	Saldo deudor: Precio de costo de las mercancías existentes al iniciar el ejercicio,	Saldo acreedor: Precio de costo de las mercancías adquiridas durante el período contable.
INVENTARIO	COMPRAS									
SE CARGA: AL INICIA DEL EJERCICIO: Del inventario inicial de mercancía	SE ABONA: DURANTE EL EJERCICIO: Del valor de las compras de mercancías efectuadas al contado o a crédito									
Saldo deudor: Precio de costo de las mercancías existentes al iniciar el ejercicio,	Saldo acreedor: Precio de costo de las mercancías adquiridas durante el período contable.									

<p>EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA</p> <p>INVENTARIO FINAL \$10,000</p> <p>INVENTARIOS: 0, SALDO: 0, VENTAS: 10,000, DEV. VENTA: 0, DESC. VENTA: 0, DEV. COMPRA: 0, GASTOS DE COMPRA: 0, COMPRA: 0, DEV. COMPRA: 0, DESC. COMPRA: 0</p>	<p>EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA</p> <p>INVENTARIO FINAL \$10,000</p> <p>INVENTARIOS: 0, SALDO: 0, VENTAS: 10,000, DEV. VENTA: 0, DESC. VENTA: 0, DEV. COMPRA: 0, GASTOS DE COMPRA: 0, COMPRA: 0, DEV. COMPRA: 0, DESC. COMPRA: 0</p>	<p>EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA</p> <p>INVENTARIO FINAL \$10,000</p> <p>INVENTARIOS: 0, SALDO: 0, VENTAS: 10,000, DEV. VENTA: 0, DESC. VENTA: 0, DEV. COMPRA: 0, GASTOS DE COMPRA: 0, COMPRA: 0, DEV. COMPRA: 0, DESC. COMPRA: 0</p>	<p>EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA</p> <p>INVENTARIO FINAL \$10,000</p> <p>INVENTARIOS: 0, SALDO: 0, VENTAS: 10,000, DEV. VENTA: 0, DESC. VENTA: 0, DEV. COMPRA: 0, GASTOS DE COMPRA: 0, COMPRA: 0, DEV. COMPRA: 0, DESC. COMPRA: 0</p>	<p>EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA</p> <p>INVENTARIO FINAL \$10,000</p> <p>INVENTARIOS: 0, SALDO: 0, VENTAS: 10,000, DEV. VENTA: 0, DESC. VENTA: 0, DEV. COMPRA: 0, GASTOS DE COMPRA: 0, COMPRA: 0, DEV. COMPRA: 0, DESC. COMPRA: 0</p>
---	---	---	---	---

b) Procedimiento de inventarios perpetuos o continuos.

Se diseñaron 31 diapositivas para explicar el procedimiento de inventarios perpetuos y el ajuste para determinar la utilidad o perdida bruta paso a paso.

PROCEDIMIENTO INVENTARIOS PERPETUOS

Este procedimiento es empleado por aquellas empresas que el volumen de operaciones de compraventa es pequeño día a día y además es posible recurrir a los registros contables o de control, para poder consultar los precios de costos de cada artículo vendido, se puede determinar en cada operación el importe del costo de esos bienes.

Ejemplo: Mueblerías en general, línea blanca, agencia de automóviles, joyerías etc.



Este procedimiento consiste en abrir tres cuentas para el registro de las operación de mercancías realizadas, son las siguientes:

Almacén

Costo de Ventas

Ventas

Almacén: Esta cuenta es del Activo Circulante; se maneja exclusivamente a precio de costo; su saldo es deudor y expresa, en cualquier momento, la existencia de mercancías, o sea, el inventario final.

MOVIMIENTO Y SALDO DE LAS CUENTAS DEL PROCEDIMIENTO INVENTARIOS PERPETUOS

SE CARGA:		SE ABONA	
Al principio del ejercicio		Durante el ejercicio	
1. Del valor del inventario inicial (a precio de costo)		1. Del valor de las ventas (a precio de costo)	
Durante el ejercicio		Durante el ejercicio	
2. Del valor de las compras (a precio de adquisición)		2. Del valor de las devoluciones sobre compra	
3. Del valor de los gastos de compra		3. Del valor de los descuentos sobre compras	
4. Del valor de las devoluciones sobre ventas (a precio de costo)			
Saldo deudor:		Saldo acreedor:	
Inventario final		Ventas netas	

COSTO DE VENTAS

SE CARGA:		SE ABONA	
Durante el ejercicio		Durante el ejercicio	
1. Del valor de las devoluciones sobre venta (a precio de venta)		1. Del valor de las devoluciones sobre venta (a precio de venta)	
2. Del valor de los descuentos sobre venta		2. Del valor de los descuentos sobre venta	
Saldo deudor:		Saldo acreedor:	
Costo de la venta		Ventas netas	

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 75,000

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 75,000
		⊕ 75,000

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 75,000
		⊕ 75,000
		PERDIDA Y GANANCIA

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 100,000
		⊕ 75,000
		PERDIDA Y GANANCIA

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 100,000
		⊕ 100,000
		PERDIDA Y GANANCIA

EJEMPLO AJUSTE PARA DETERMINAR LA UTILIDAD O PERDIDA

ALMACÉN	VENTAS	COSTO DE VENTAS
⊖ 45,000	⊕ 100,000	⊖ 100,000
		⊕ 100,000
		PERDIDA Y GANANCIA

c) Formula para la asignación del costo: costos promedios.

Se diseñaron 26 diapositivas para explicar cómo se calcula el costo unitario de inventarios a través de costos promedio.

FÓRMULAS DE ASIGNACIÓN DEL COSTO

OBJETIVO: Formular como asignar el costo unitario del inventario utilizando la fórmula costos promedio.

EJERCICIO:

- Un negocio inició operaciones con los siguientes valores:
 - 10 Artículos A al \$ 500.00 c/u.
 - 10 Artículos B al \$ 700.00 c/u al contado.
- Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- Se compran 12 Art. "A" en \$ 525.00 c/u al contado.
- Se venden 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- Se compran 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- Se compran 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- Se venden 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- Se compran 10 Art. "A" en \$ 500.00 c/u al contado por lo que esto trae un descuento del 5%.
- Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.
- El saldo de la compración anterior trae devoluciones 1 Art. "A" que se le paga en efectivo.

1. Un negocio inició operaciones con los siguientes valores: 10 Artículos A de \$ 500.00 c/u. 10 Artículos B de \$ 700.00 c/u.

2. Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

3. Se compran 12 Art. "A" en \$ 525.00 c/u al contado.

4. Se venden 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

5. Se compran 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

6. Se compran 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

7. Se venden 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

8. Se compran 10 Art. "A" en \$ 500.00 c/u al contado por lo que esto trae un descuento del 5%.

9. Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

10. El saldo de la compración anterior trae devoluciones 1 Art. "A" que se le paga en efectivo.

1. Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

2. Se venden 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

3. Se compran 12 Art. "A" en \$ 525.00 c/u al contado.

4. Se venden 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

5. Se compran 8 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

6. Se compran 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

7. Se venden 10 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

8. Se compran 10 Art. "A" en \$ 500.00 c/u al contado.

9. Se venden 5 Art. "A" en \$ 700.00 c/u al contado.

10. La compra anterior origina gastos por \$ 800.00 que se paga en efectivo.

2.4. Diseño físico y pruebas del prototipo definitivo

Una vez que se tuvieron las diapositivas el siguiente paso fue crear los videos para lo cual se utilizó el programa Windows Live MovieMaker haciéndose diferentes pruebas con la grabación de la explicación de los temas. Para el video tutorial se utilizó el programa Winkcon formato de salida Flash/html.

III. RESULTADOS

Sondeo es el procedimiento estadístico y el resultado de sondear. Este verbo refiere a las indagaciones o encuestas que se llevan a cabo para obtener un primer panorama acerca de algún tema. (Hernández Sampier, Et al, 2010).

La finalidad de quien realiza un sondeo es conocer qué opina un grupo social o la sociedad en general sobre una cuestión. Para esto, se suele preparar un cuestionario que se presenta a la gente por distintas vías (a través de una entrevista personal, un llamado telefónico, por Internet, etc.) para recabar las respuestas. En base a lo dicho por los entrevistados, es posible sacar conclusiones respecto a la opinión predominante.

Por lo anterior se retomaron las opiniones vertidas en Youtube sobre los 2 videos que se diseñaron y subieron a internet vía la plataforma de Youtube en los URL:

https://www.youtube.com/watch?v=_5j9QH5qFm0

https://www.youtube.com/watch?v=1zD19_6KMwM

Y un video tutorial que está en la nube en el siguiente link:

<file:///C:/Users/CP%20Susana%20P%20Sampedro/Documents/PROCESO%20CONTABLE/Costo%20Promedio%202/CostosPromedio2.htm>

Procedimiento de Inventario Perpetuo

El video de inventario perpetuo ha sido visto en internet por 5,311 personas y como se puede ver en los comentarios si ha cumplido con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes sobre este tema.



Comentarios:

Nicole Velasco Zaragoza

wooooo ojala y usted fura mi maestra de contabilidad le entendí muy bien en serio gracias muy buen el video

gabrielito3500

Al final con verlo una vez lo de trasladar las cuentas para saldar me quedo más que claro y eso que estuve casi un día leyendo los libros, gracias. Pero me gustaría más sobre desde un caso inicial, o sea se vendieron 5000 de mercancía, nos pagaron con cheque pero tuvo un descuento de 10%, etc, gracias

Dodato Hernández Alvarado

En verdad muy buenas clases les he entendido más con verlos una vez a repasar mi libro 5 veces le agradezco en verdad y espero que siga haciendo buenos videos como estos.

Fernando García

Hola muy buen video tutorial pero estaría mejor que explicara los tres procedimientos me interesa mucho el procedimiento analítico o pormenorizado.

Avalozdot91

Gracias, me ayudó mucho tu video, mañana tengo examen de conta financiera y me sacaste de un gran apuro, me ayudaría si hicieras un video de estado de pérdidas y ganancias.

Procedimiento analítico o Pormenorizado

El video del procedimiento analítico ha sido visto en internet por 6,993 personas y como se puede ver en los comentarios si ha cumplido con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes sobre este tema.



Comentarios:

krazhneto

Excelente a eso no le entendía muy bien ahora ya sé por qué se cancelan las cuentas al final jeje, tengo examen el lunes créeme que ha ayudado, saludos desde Cancún México, espero suban más

videos con problemas y un "tutorial" de cómo resolverlos con el método analítico y de inventaros perpetuos. Gracias

LanzecaVJ

Muchas gracias. Más clara explicación no se puede pedir. Me fue de mucha ayuda este video.

Enrique Aceves

Gracias por el video, tengo una duda a ver si me pudieran ayudar con la misma... por qué algunos contadores en el sistema analítico, solo utilizan la cuenta de compras sin utilizar la de inventarios? es válido el procedimiento, entiendo que en lo práctico no causa ningún conflicto ya que al final se neta con el recuento del inventario final, pero rompe alguna NIF este procedimiento?

Estos comentarios permiten una primera evaluación del material diseñado aunando a ello la necesidad de elegir alguna metodología estadística que permita sistematizar la información proporcionada con el propósito medir su desempeño como herramienta de aprendizaje.

IV. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Con base a los resultados que se han tenido en clase así como los comentarios en internet se puede concluir que si se cumplió con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes utilizando la estrategia de videos y video tutorial pero así mismo se puede identificar necesidad de que nosotros como profesores sigamos capacitándonos en las Tecnologías de la Información y la Comunicación para seguir preparando este tipo de materiales y otros. Una limitación que a veces se tiene es el tiempo, pero creo que vale la pena un poquito de esfuerzo para apoyar a nuestros estudiantes con el diseño de este tipo de materiales porque la solicitudes están como por ejemplo hacer el video tutorial con ejemplos del registro de las operaciones de mercancía de ambos procedimientos así como para la elaboración del estado de resultados entre otros.

Será menester de la siguiente etapa configurar una forma estadística para captar información y retroalimentar el material videográfico y el marco conceptual en el que se sustenta.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre Raya, M. & Vivas Alonso M. (2006) *Aprendizaje significativo y tics*. Material del curso MemTIC: Mejora Educativa con mediación tics. México
- CINIF e Instituto Mexicano de Contadores Públicos (2013). *Normas de información Financiera*. México.
- López Frías B. & Hinojosa Kleen E. (2001). *Evaluación del Aprendizaje*, México, D.F. Editorial Trillas.
- Martín-Laborda, R. (2005) *Cuadernos/sociedad de la información: Las nuevas tecnologías en la educación*. México: Fundación AUNA
- Pacheco Espejel, A. & Cruz Estrada M. (2010) *Metodología Crítica de la Investigación: Lógica, procedimiento y técnicas*. México: Editorial Patria
- Nuevas tecnologías y educación (Abril/Julio2002) *Revista educar* (21)
- Santillán Nieto, M. (Enero-Marzo 2006) Tecnologías de la información y de la comunicación en la educación. *RMIE* 11(28) 7-10