

La tecnología virtual: su importancia en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad

Mojica-Butler, Mayra L. ^{1a}

¹ Hostos Community College of the City University of New York (CUNY)

^a mlmojica@hostos.cuny.edu

Abstracto

La forma de aprendizaje ha ido evolucionando y la tecnología es una herramienta clave que al usarla en el proceso de enseñanza ayuda a los estudiantes aprender a trabajar de forma colaborativa y les ayuda a entender mejor la asignatura. El propósito del artículo es como el uso de la tecnología virtual se aplica en la contabilidad mediante el juego “Stock Market Game” y como el uso de esta puede influir en la motivación y el rendimiento académico en el curso de contabilidad. Para ello se evaluó el resultado final de los estudiantes luego de utilizar la plataforma “Stock Market Game” como método de aplicación de los conceptos aprendidos de contabilidad en el curso. Además, el impacto en el proceso de aprendizaje al conectar los estudiantes con la economía global mediante la inversión virtual en el mundo real.

Palabras claves: Tecnología virtual, contabilidad, rendimiento, enseñanza-aprendizaje, motivación, tecnología, juego, “Stock Market Game”

Introducción

El aprendizaje ha ido evolucionando a la par con la tecnología, al convertirse en una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para los profesores como para los estudiantes universitarios. Hay valiosas razones que comprueban cuán útil es la incorporación de la tecnología en los cursos de contabilidad. Como, por ejemplo, el uso de los novedosos videojuegos educativos que han renovado eficazmente la enseñanza y el aprendizaje de la contabilidad. Facilitándoles tanto al instructor como a los alumnos la aplicación de los recursos teóricos-prácticos enseñados y aprendidos en las clases mediante el uso de divertidos juegos electrónicos relacionados con la contabilidad. Tras la búsqueda de efectivas herramientas digitales que viabilicen la comprensión de la contabilidad encontramos que la integración supervisada de la tecnología virtual en los cursos de contabilidad refuerza lo aprendido en el salón de clase. La teoría y práctica van de la mano interactuando en el proceso de educar y aprender de un modo más dinámico, retante y ameno. Por ejemplo, al incorporar el juego digital interactivo como el “Stock Market Game” podemos evaluar el proceso de aprendizaje a través de la aplicación de los conocimientos adquiridos por los alumnos en los cursos de contabilidad. Además, este Juego del Mercado en la bolsa de valores nos permite verificar su eficiencia en términos de motivación y rendimiento académico a partir de los resultados obtenidos de los estudiantes que utilizaron la plataforma del “Stock Market Game”. A la vez, mediremos cómo se aplicaron los conceptos aprendidos en las clases de contabilidad. Este juego digital interactivo conecta a los alumnos con los mercados capitales globales de gran relevancia en el estudio de la contabilidad y en el actual mundo global en el que vivimos. La tecnología en el aprendizaje de la contabilidad se convierte en un recurso eficaz que permite el poder actuar y enfrentar los retos financieros con rapidez y eficiencia.

En primer lugar, hay que señalar que todo profesor de contabilidad tiene que lidiar con la gran tarea de lograr que los estudiantes se entusiasmen por la materia. Primero deberá crear las condiciones educativas y las herramientas propicias que permitan que los estudiantes entiendan la importancia de la contabilidad, no sólo por razones académicas y profesionales sino además, personales. Para lograrlo, debe integrar al estudio de la contabilidad la realidad de los alumnos fuera del salón de clases tanto a nivel personal, laboral, social y global. Urge incorporar en la docencia nuevos recursos didácticos técnicos más sensibles a la realidad y necesidades de los alumnos. Esta medida los motivará y despertará en ellos un mayor interés por los cursos de contabilidad, al sentirse incluidos en el proceso educativo. Se sentirán más motivados al entender cuán importante es la contabilidad en sus vidas. ¡El resultado será un gran disfrute y rendimiento de la materia! De este modo, tanto los conocimientos como los recursos utilizados en las clases de contabilidad cumplirán su cometido al trascender las puertas del salón de clases para abrirse al gran mundo exterior de los alumnos. Todos seremos partícipes de una renovada y abierta propuesta docente que responde a las reales necesidades actuales de los estudiantes. Según la investigadora y profesora Dra. Emilse Durán-Aponte (2020), la enseñanza de la contabilidad se ha centrado en la memorización y repetición de labores de registro y análisis de información monetaria. Esta enseñanza tradicional resulta ser una actividad caduca, monótona y poco efectiva a la hora de aprender, ocasionando una gran desmotivación y aburrimiento en el aprendiz. A lo anterior señalado agrega la catedrática e investigadora Dra. Mailén Pinto (2020), que el uso de la tecnología en la disciplina de contabilidad se ha marginado, al seguirse utilizando métodos convencionales para enseñar el contenido de dicha materia. ¡Lamentable la ignorancia que aún perdura en muchas instituciones del conocimiento!

Hay que señalar que muchos educadores han ido incorporando el uso de la tecnología a través de juegos educativos, especialmente en los cursos de contabilidad y matemáticas. De este modo se va trascendiendo el aburrido modo caduco de la enseñanza de las materias en las universidades. El propósito es que los estudiantes aprendan y disfruten de nuevas alternativas educativas mientras estudian estos cursos. Definitivamente, ha sido un gran reto muy beneficioso para el educador y el alumno la integración de nuevos recursos técnicos pedagógicos en el estudio de estas materias. ¡La teoría y la práctica se incorporan para el mayor disfrute y aprendizaje de los discípulos! Estas nuevas medidas educativas proveen las herramientas útiles que conectan a los estudiantes con sus vidas fuera del aula universitaria. No olvidemos, que vivimos en el gran mundo de la globalización social, económica, cultural y tecnológica de gran escala mundial en el que no existen las distancias y por lo tanto, urge abrir las fronteras del salón de clases hacia el imponente mundo global de la revolución informática. Por lo tanto, es muy necesario ciertos conocimientos básicos de contabilidad para poder enfrentar los retos financieros del mundo de hoy. Los estudiantes no conciben un mundo sin la tecnología y ésta pasa a ser una herramienta muy necesaria que les permitirá conectar la visualización y la práctica teórica al mismo tiempo. Es inaplazable implementar nuevos programas donde el estudiante se sienta muy motivado y a la vez pueda poner en práctica lo aprendido. El resultado será que el estudiante se sienta más entusiasmado en aprender y entender mientras navega por los espacios de la “realidad virtual”, mientras pone en práctica lo aprendido que es el poder identificar, analizar y tomar decisiones a través de los juegos interactivos debidamente supervisados por los docentes. No podemos obviar que vivimos en el mundo de la tecnología, y tal como lo expresara el gran sociólogo y profesor emérito de la Universidad de Harvard, Daniel Bell (1919-2011): “La

tecnología, como el arte, es un ejercicio altísimo de la imaginación humana”. ¡Usémosla como una herramienta didáctica!

En el Colegio Hostos/CUNY los Departamentos de Contabilidad y Matemáticas han ido incorporando la tecnología en la enseñanza de sus cursos. En el 2016 el Sr. Vicent Young, creador y diseñador de currículos, fue invitado al Colegio Hostos/CUNY para abordar el tema “Mathematics Behind the Market”, de gran interés para los estudiantes y la comunidad hostosiana en general. Dicha presentación fue auspiciada por la Fundación SIFMA, dedicada al conocimiento y comprensión de los mercados financieros para los individuos, instituciones y comunidades. Guiado por su objetivo principal que es fortalecer la economía de los estudiantes, las comunidades y empresas para que éstas puedan acceder a los mercados financieros más beneficiosos del mercado global. De ahí surge El “Juego del Mercado de la Bolsa de Valores” creado por SIFMA (1977), especializado en invertir en la educación. Es un juego simulado en línea de los mercados capitales globales en el que pueden participar estudiantes, personas de la comunidad, inversionistas con el propósito de ser independientes y tener control en las finanzas.

El propósito del juego es desarrollar en los usuarios habilidades para la inversión y las ganancias. Según señala el premio Nobel de Fisiología y Medicina (1985) profesor Michael Stuart Brown: “El juego nos permite acceder a un nuevo yo que está mucho más en sintonía con el mundo”. Como el juego consiste en experimentar nuevas conductas o pensamientos, nos libera de las pautas de las conductas establecidas, enfatizando que estamos diseñados para jugar toda la vida”. Con esta premisa, evaluaremos la incorporación del juego “Stock Market Game” en el curso de Contabilidad ACC-102, Departamento de Negocios. Además, mediremos el nivel de efectividad en los estudiantes en cuanto al entendimiento y la aplicación de la teoría enseñada en

el curso de contabilidad. La tecnología virtual pasa a ser una herramienta de gran utilidad en los espacios generados artificialmente, que simulan un entorno con apariencia de “realidad” que le permite al usuario interactuar con otros navegantes del espacio virtual, declara la licenciada en comunicación audiovisual la Dra. Laura Aymerich-Franch (2012). Es virtual porque la persona lo utiliza imaginando que es “real”, aunque en realidad es un mundo irreal, al que la persona se integra e interactúa en dicho medio. Esta tecnología virtual elimina las fronteras existentes entre lo “real” e “irreal”, creando un nuevo espacio virtual en el que esas diferencias entre ambas dimensiones no existen; más bien nos ofrece nuevas posibilidades que podemos utilizar en diversos espacios. Para crear la ilusión mágica de la tecnología virtual es imprescindible una computadora y un programa virtual que se utilizará para poner en práctica las fuentes de la información. No obstante, va mucho más allá porque ha contribuido ampliamente a expandir las capacidades de transmitir información y superar los obstáculos pedagógicos en el ambiente educativo. El propósito es crear una “realidad creíble” en la educación que conduzca a cubrir las necesidades de los estudiantes con mayor eficacia y rapidez. La implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases fomenta la exploración, la interpretación y combinación creativa de la información en el ambiente educativo. El espacio virtual representa un gran potencial en el ámbito pedagógico porque lleva a los estudiantes a explorar y a descubrir nuevas formas de aprendizaje logrando un mejor dominio y retención de lo aprendido en clase. Según el destacado profesional en finanzas Alex Escartín el concepto de la tecnología en la realidad virtual es que todo participante pueda experimentar un ambiente virtual del que forme parte activa, del mismo modo que lo haría en el mundo real. Tal es el caso del “Stock Market Game” (SMG), juego virtual educativo que le permite a los profesores y a los estudiantes conectar las clases con el uso de la tecnología. Está diseñado con el propósito de que

el estudiante aprenda la importancia de ahorrar e invertir, mientras va desarrollando sus destrezas financieras para el futuro. El programa conecta la realidad financiera con la teoría aprendida en el salón de clases para que el alumno pueda entender cómo funciona el mercado financiero.

Antes de utilizar el programa virtual se le explica la teoría y conceptos en el salón de clases para familiarizarlos con los términos utilizados en el “Stock Market Game”. Es importante que antes de comenzar los estudiantes sepan qué es una compañía, qué es una inversión y cómo interpretar la información financiera. Se procede a dividir el salón de clases en grupos de dos o tres estudiantes y se le asigna el número de usuario y contraseña para tener acceso al sistema. El programa trabaja por semestre con una duración de quince semanas y durante ese tiempo los estudiantes tendrán que entrar al mundo virtual de las inversiones. En él podrán poner en práctica los conceptos contables y financieros aprendidos en clase. Inicialmente el juego comienza virtualmente dándole a cada uno de los grupos de estudiantes \$100,000 y ellos tienen que invertir el dinero en las compañías seleccionadas. Luego de analizar la situación financiera de varias de ellas, los miembros del grupo deberán seleccionar un nombre/compañía para su carpeta de inversión. Esa carpeta tendrá un máximo de tres a cuatro compañías que los grupos semanalmente deben verificar cómo van cambiando financieramente a partir de la inversión inicial. El análisis se hace mediante tablas gráficas que provee el sistema, que les permite analizar los cambios económicos que los ayudará a tomar decisiones en grupo con el propósito de maximizar la inversión. En las gráficas se pueden analizar las pérdidas, las ganancias y el rendimiento por compañía. Los grupos de estudiantes tienen las opciones de comprar, vender o retener la inversión durante el semestre, analizando cuidadosamente los cambios monetarios en el mercado semanalmente. Los estudiantes se exponen a un conocimiento básico de inversión y ahorro a través de un juego divertido para ellos. Además, de cómo la experiencia los ayudó a

entender el mercado financiero, al permitirles aplicar la teoría de los conceptos adquiridos en las clases de contabilidad.

Resultados

Al finalizar el semestre los grupos de estudiantes tienen que preparar un informe que provean los resultados de su carpeta de inversiones y evaluación, de si fue un éxito o un fracaso. Definitivamente, con el uso de la tecnología en la clase se logra mayor entendimiento y captación de la enseñanza-aprendizaje; a través de gráficas e imágenes que la hacen más entretenida y dinámica para los usuarios. Un buen ejemplo es el juego del “Stock Market Game” (Juego de la bolsa de valores), para el que se seleccionaron 25 estudiantes del curso de contabilidad ACC-102, del tercer semestre. En el informe debe incluir la siguiente información: nombre que le pusieron a su carpeta de inversiones, el nombre de las compañías seleccionadas para invertir y las razones del porqué fueron escogidas. Además, deben evaluar la experiencia de la aplicación de la teoría-práctica en el juego educativo de inversiones durante el semestre y analizar cuán beneficioso fue el trabajo en grupo y, finalmente exponer sus conclusiones y recomendaciones desde su perspectiva como estudiante, trabajador/a y familiar. Los resultados fueron muy positivos ya que se cumplieron los objetivos esperados. Los resultados demostraron favorablemente que los estudiantes se sintieron más confiados en el curso de contabilidad logrando un mayor entendimiento y captación mediante la enseñanza-aprendizaje y sobre todo, el juego incrementó sus conocimientos financieros con una mayor conciencia de la necesidad de elaborar un presupuesto de ahorro personal y familiar para poder disfrutar de una vida financiera satisfactoria. Afirma Imma Marín (2016), especialista en juegos para el estudio y aprendizaje: “El juego no es sólo es un divertimento, es una técnica y puede llegar a ser una estrategia

educativa, jugar es una actitud vital”. Es decir, ¡el juego presente en nuestras vidas desde pequeños se convierte en un beneficioso arte para vivir, aprender y planificar!

Ejemplo del informe preparado por los grupos estudiantiles participantes

El informe incluye el nombre de la compañía seleccionado por los estudiantes para su carpeta de inversión como lo muestra la figura 1.



Figura 1: Nombre creado por los estudiantes para identificar su carpeta de inversión.

Trade Type	TICKER	Shares or \$Value	Limit Price	Trade Entered	Confirmation	Description
Buy	NFLX	10	MKT	2020-04-07 19:51	SFI-8586	Order Executed: price=\$374.00
Buy	AMZN	10	MKT	2020-03-14 17:56	SFJ-8987	Order Executed: price=\$1,641.41
Buy	DIS	100	MKT	2020-03-07 21:48	SFL-8892	Order Executed: price=\$108.35
Buy	DIS	300	MKT	2020-03-07 21:46		Exceeds max % for eq: by \$3032

Figura 2: Informe de la inversión en las últimas ocho semanas en el “Stock Market Game”.

La columna de “ticker” tiene los nombres de las compañías en que los estudiantes invirtieron el dinero. Por ejemplo, estos estudiantes seleccionaron “Netflix”, “Amazon” y “Disney”. En la figura 3 se muestra la clasificación de la inversión por región en las ultimas seis semanas en el “Stock Market Game”

Region Rankings
as of 04/25/2020

S&P500 Last Close: 2820.00		My S&P500 Start Value (per 02/03/2020 Close): 3225.52				
RANK	Team ID	Nickname	% Return Above/Below S&P 500 Growth	Total Equity	School / Organization	Advisor / Participant
1	NY4_75_ZZ1695	NY4_75_ZZ1695	19.7	\$107,650.56	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L
2	NY4_75_ZZ1692	NY4_75_ZZ1692	14.27	\$102,215.52	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L
3	NY4_75_ZZ1693	NY4_75_ZZ1693	12.76	\$100,706.02	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L
4	NY4_75_ZZ1694	NY4_75_ZZ1694	12.74	\$100,690.51	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L
5	NY4_75_ZZ4001	NY4_75_ZZ4001	-23.27	\$99,801.23	The City College of New York	Do, Quoc
6	NY4_75_ZZ1688	NY4_75_ZZ1688	8.5	\$96,442.50	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L

Figura 3: Clasifica la inversión por región en las últimas seis semanas en el SMG.

Coordinator Rankings

as of 04/25/2020 Current S&P500 : 2820.00 Starting S&P500 : 3225.52

RANK	Team ID	Nickname	% Return Above/Below S&P 500 Growth	Total Equity	School / Organization	Advisor / Participant
71	NY4_75_ZZ3184	NY4_75_ZZ3184	23.83	\$107,922.57	TOTTENVILLE HIGH SCHOOL	Newman, Mr.
72	NY4_75_ZZ2764	NY4_75_ZZ2764	20.6	\$107,911.52	FRANKLIN DELANO ROOSEVELT HIGH SCHOOL	Francois, Deryck
73	NY4_75_ZZ3707	NY4_75_ZZ3707	12.49	\$107,719.92	ACADEMY OF FINANCE AND ENTERPRISE	Viviano, Mike
74	NY4_75_ZZ1695	NY4_75_ZZ1695	19.7	\$107,650.56	Hostos Community College	Mojica Butler, Mayra L
75	NY4_75_ZZ677	KWISPY	19.68	\$107,622.90	IS 98 BAY ACADEMY	Weinstein, Richard
76	NY4_75_ZZ3727	NY4_75_ZZ3727	11.55	\$107,575.49	LEON M GOLDSTEIN HIGH SCHOOL FOR THE SCI	Alengakis, Steven
77	NY4_75_ZZ2848	NY4_75_ZZ2848	21.48	\$107,502.39	HIGH SCHOOL OF SPORTS MANAGEMENT	Estrada, Ricardo
78	NY4_75_ZZ2624	NY4_75_ZZ2624	19.46	\$107,404.86	BARD HIGH SCHOOL EARLY COLLEGE	DANQUAH, JOSEPH
79	NY4_75_ZZ2846	NY4_75_ZZ2846	21.35	\$107,373.89	HIGH SCHOOL OF SPORTS MANAGEMENT	Estrada, Ricardo
80	NY4_75_ZZ1449	BIG BALLER BRAND	19.43	\$107,371.90	IS 281 JOSEPH B CAVALLARO	Tran, Raymond

◀▶ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20

Figura 4: Listado por organización participante

De acuerdo con el “Stock Market Game” la inversión de este grupo de estudiantes se posicionó número uno en la región a la fecha del 25 de abril de 2020. La tabla muestra que ellos tuvieron el capital más alto durante ese periodo. Mientras, que a nivel de los Estados Unidos los estudiantes estuvieron en la posición número 74 de 1,729.

La gráfica de la figura 5 muestra los cambios en la inversión en ganancias o pérdidas y el total de capital a una fecha específica.

Account Holdings			
1 Week	2 Week	3 Week	1 Month
Total Equity \$107,650.56 Net Equity Gain/Loss \$7,650.56 Percent Return +7.65%			

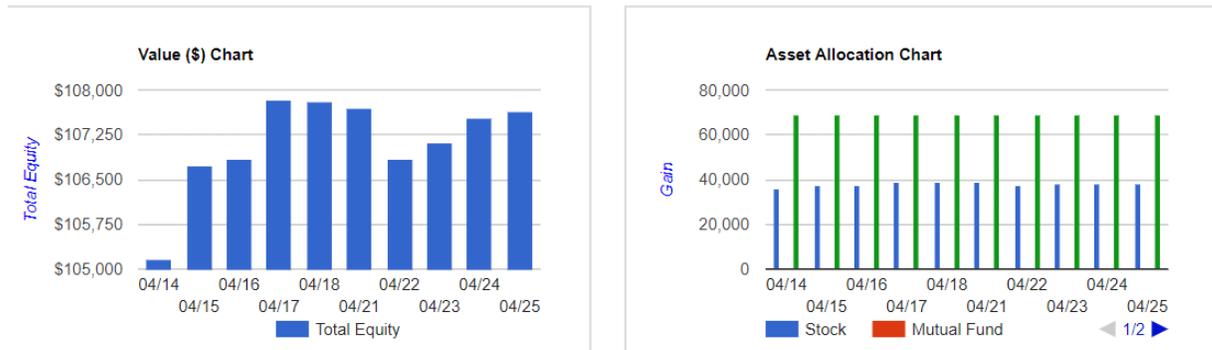


Figura 5: La gráfica muestra los cambios de la inversión en el periodo de un mes

Como podemos apreciar, los resultados finales obtenidos de los estudiantes sobrepasaron las expectativas, al integrarse con propósito didáctico el uso tecnológico el juego del mercado de la bolsa de valores el conocido “Stock Market Game” a la clase de contabilidad. Esta estrategia pedagógica de aprender mientras se divierten y comparten supera las expectativas de las clases tradicionales de contabilidad. No cabe duda, que la aplicación de juegos educativos es de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases universitarias. Y por supuesto, obtendremos resultados muy positivos como el de los estudiantes que participaron en el “Juego del Mercado en la Bolsa de valores” en el Colegio Hostos/ CUNY. Definitivamente, la fusión de la educación con la tecnología ha facilitado la enseñanza de la contabilidad. El juego académico se convierte en una táctica didáctica de gran aprendizaje. ¡Aprender es divertido!

La información recopilada demostró que cuando los educadores combinan la teoría con la práctica enfocados no sólo en el mundo académico sino, además, en el personal y social de los estudiantes se logran clases más dinámicas y eficientes. Es decir, cuando en el aula se crea un ambiente más motivador, divertido e integrado a la vida real de los alumnos, los resultados serán muy positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los resultados vale mencionar el énfasis expresado por ellos de que ésta fue una gran experiencia enriquecedora, porque tuvieron

la oportunidad de relacionar la contabilidad con las matemáticas, la economía y los negocios con su vida personal financiera. Los resultados demostraron que los alumnos se mostraron interesados y envueltos en el proceso de inversión, se preocuparon en buscar información adicional sobre cómo aumentar sus ganancias en el mercado para lograr tener resultados exitosos en el “Stock Market Game”. Además, los resultados también indicaron que aprender es un juego divertido porque los estudiantes disfrutaron el proceso de poder investigar y tener diversos puntos de vistas antes de tomar una decisión. Por supuesto, la participación en clases aumentó debido a que los estudiantes entendieron los conceptos y aprendieron a cómo aplicarlos. Esta experiencia interactiva los motivó a sentirse más interesados en el curso. Por consiguiente, los estudiantes se sintieron más confiados a la hora de tomar exámenes y los resultados obtenidos en las calificaciones fueron muy positivos. La asistencia y participación en clases se incrementó, debido a que la motivación y participación en el curso aumentó positivamente.

Recomendaciones

Una de las recomendaciones es que no se limite el número de unidades en las que se pueda invertir. Además, que se debería incluir un glosario con los términos básicos de contabilidad para que los estudiantes-participantes puedan desempeñarse eficazmente. El conocimiento previo de los términos a usarse en el juego que les permitirá poder entender el programa y tener éxito en el mismo. Finalmente, los estudiantes someten el informe y el mismo se evalúa como un requisito de la clase de contabilidad. Luego, se procede a la entrega de un certificado por su participación en el programa “Stock Market Game”. La motivación es el motor de los estudiantes y al reconocer su labor realizada los impulsa a seguir hacia adelante tras nuevas búsquedas educativas de superación académica, profesional y personal. Nuestra labor como educadores es proveer los recursos posibles

para que los estudiantes se posicionen y asuman un criterio propio sobre lo aprendido en el curso de contabilidad. Debemos instruirlos para que puedan enfrentar los retos financieros del mundo de hoy. Sobre todo, que aprendan a tener control de sus ingresos, presupuestos, gastos familiares y ahorros, al adquirir habilidades necesarias para abordar el complejo mundo de las finanzas. No cabe duda, el “Juego de la bolsa” está diseñado para la comprensión y asimilación de los conceptos relacionados con la contabilidad y la economía. La integración de tecnología-aprendizaje provoca en los estudiantes un mayor interés en la materia y una gran curiosidad por conocer el “real” mecanismo que dirige el juego de Bolsa de valores”: su modo inversionista de operar y sus objetivos globales financieros. Especialmente, para los alumnos que piensan ejercerse como contadores públicos profesionales o asistentes en oficinas en las que la contabilidad y la tecnología van de la mano.

Conclusión

Concluimos reiterando, que la tecnología es un instrumento esencial en la educación, ya que facilita la enseñanza-aprendizaje en el ambiente académico e influye positivamente en la vida académica, profesional y personal de los alumnos. Esta interacción con los juegos educativos se convierte en una pieza esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la contabilidad y las matemáticas. Hay un sinnúmero de ventajas al incorporarla en el área académica tanto para el profesor como para el estudiante porque los beneficia con nuevas estrategias de enseñanza. A partir de ahí se abrirán las puertas del salón de clases a nuevas posibilidades educativas.

Referencias

- Agnello, Vincent, et al. "Today's Learner, Preferences In Teaching Techniques." *American Journal of Business Education (AJBE)*, vol. 4, no. 2, 21 Feb. 2011, pp. 1–10.
- Aymerich Franch, Laura. "Los Juegos En Entornos Virtuales Como Herramientas de Aprendizaje: Estudio de La Respuesta Emocional de Los Participantes." *Sphera Publica*, 2012, pp. 183–197.
- Dr. Bell Daniel, (1919-2011), Prof. emérito, sociólogo de la Universidad de Harvard, New York
- Brown, Stuart L, et al. *Juega: La Forma Más Efectiva de Desarrollar El Cerebro, Enriquecer La Imaginación y Alegrar El Alma*. Barcelona, Ediciones Urano, 2014.
- Camacho Miñano, María del Mar, et al. "Recursos Multimedia Para El Aprendizaje de Contabilidad Financiera En Los Grados Bilingües." *Educación XXI*, vol. 19, no. 1, 11 Nov. 2015.
- Escartín, Alex. *Tecnología Con Contabilidad*. 2020.
- Herrera, Karen. "¿Qué Es La Bolsa de Valores y Por Qué Es Importante? • Kueski.Com." *Kueski.Com*, 30 Aug. 2016 Recuperado de <https://kueski.com/blog/cultura-financiera/que-es-la-bolsa-de-valores/>.
- Javier Enrique Martínez Ruiz, et al. "Tecnología: La Educación Virtual y Su Aporte al Desarrollo Humano." *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, vol. Año VII, no. November 2019, 1 Nov. 2019.
- Perdomo, María Electa Torres. *El Juego Como Estrategia de Aprendizaje En El Aula*. 2007, Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/El-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula.-Torres-Perdomo/f59eb6017a523e2361157f9b69ed83367a02988f>.
- Pinto, Mailen, and Emilse Durán-Aponte. "Uso de Tecnologías Digitales Disponibles Para La

Enseñanza de La Contabilidad En Educación Media.” *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, no. 72, 17 June 2020, pp. 125–139.

Rodriguez De Ramirez, Maria Del Carmen. “LA CONTABILIDAD Y EL IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES.” *Contabilidad y Auditoría*, vol. 10, no. 19, Sept. 2003, pp. 22 Págs.–22 Págs., 44.

“SIFMA Foundation - SIFMA.” *Www.Sifma.Org*, Recuperado de <https://www.sifma.org/about/sifma-foundation/>.

“The Stock Market Game.” *Stockmarketgame.Org*, 2019, Recuperado de <https://www.stockmarketgame.org/>.

Vincent Young. “The Math Behind the Market (Hostos Community College).” <https://Www.Facebook.Com/SifmaFoundation> Vincent Young, 31 Mar. 2016, Recuperado de www.slideshare.net/VincentYoung5/the-math-behind-the-market-hostos-community-college.

Zúñiga, Mejía, and Mauro Paúl. “Diseño y Desarrollo de Learning Objects, Integrados En Un Aula Virtual, Enfocados al Aprendizaje de La Contabilidad General.” *Dspace.Epoch.Edu.Ec*, 1 Apr. 2016.