

Estrategias pedagógicas para facilitar la comprensión de contenidos contables a través de entornos virtuales en Argentina

Elsa Beatriz Suarez Kimura y María Belén Padín

Facultad de Ciencias Económicas. Universidad de Buenos Aires, Argentina

Introducción

El equipo de investigación¹ realiza desde hace más de treinta años un seguimiento constante del avance de las tecnologías en relación directa con los sistemas de información contable y, en consecuencia, de los requerimientos de habilidades tecnológicas para el Contador Público. En esa línea, hace ya más de dos décadas, en el orden internacional y nacional se viene trabajando en la elaboración de guías de educación para Contadores Públicos que incluyen específicamente las competencias profesionales que deberían tener en el área de los sistemas de información de las organizaciones.

Lo que se busca es que los futuros profesionales se formen tanto en conocimientos técnicos específicos de su área, como en habilidades tecnológicas, pues estas le serán requeridas para el buen desempeño de su trabajo. Esto requiere que, desde su formación en la Universidad, adquieran ambos tipos de conocimiento. Ello es posible, si el docente que imparte una asignatura virtual desarrolla estrategias pedagógicas apropiadas para la nueva tecnología, a fin de ayudar a los alumnos a adquirir las habilidades relacionadas con las Tecnologías de la Información, que le serán útiles dentro de su ámbito profesional en un futuro. Este trabajo se propone los siguientes objetivos:

- Analizar las competencias tecnológicas particulares demandadas a los Contadores Públicos.
- Indagar sobre cómo pueden obtener dichas competencias durante su formación en la Universidad
- Identificar las estrategias pedagógicas que podrían implementarse a fin de lograr, dentro de la misma asignatura con modalidad virtual, la adquisición de conocimientos técnicos específicos y habilidades tecnológicas por parte de los futuros profesionales.

¹ El equipo desarrolla sus actividades en la Facultad de Ciencias Económicas (FCE) dependiente de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina, en asignaturas contables de la carrera de Contador Público modalidad virtual.

Cita sugerida:

Suarez Kimura, E.B., y Padín, M.B. (2019). Estrategias pedagógicas para facilitar la comprensión de contenidos contables a través de entornos virtuales en Argentina. En REDINE (Ed.), *Estrategias y metodologías didácticas: perspectivas actuales*. (pp. 110-117). Eindhoven, NL: Adaya Press.

La metodología será un análisis bibliográfico y se efectuara un análisis conceptual a fin de identificar las competencias requeridas por un Contador Público e indagar como pueden ser adquiridas dentro de la Universidad. Asimismo, se realizará un análisis profundo a fin de determinar qué estrategias específicas debería implementar un docente de una asignatura virtual de dicha carrera a fin de lograr que sus alumnos, los futuros profesionales, adquieran las competencias y habilidades requeridas para su buen desempeño profesional.

Las competencias tecnológicas demandadas a los Contadores Públicos

En esta sección comentaremos las competencias tecnológicas que en la actualidad se le demandan a los Contadores Públicos. El estudio de las competencias tecnológicas requeridas a los Contadores Públicos ha sido objeto de estudio de numerosos organismos a nivel internacional. Entre ellos es importante mencionar a la Federación Internacional de Contadores (IFAC). De acuerdo con la propuesta de los miembros de la IFAC para satisfacer los requisitos en competencia profesional de los alumnos de la carrera de contador, como resultado del aprendizaje esperado, los futuros profesionales deberían estar capacitados para²:

- Aplicación, comparación y análisis independiente bajo los principios y teorías de áreas de competencia técnica relevantes para completar las tareas asignadas y la toma de decisiones.
- Combinación de la competencia técnica y las habilidades profesionales para completar las tareas asignadas.
- Aplicación de criterio profesional, ética y actitud para completar las tareas asignadas.
- Valuación, investigación y resolución de problemas complejos con supervisión limitada.
- Presentación de la información y explicación de ideas de manera clara, por comunicación oral y escrita, para interesados del área contable y no-contable.

Otro organismo que ha estudiado el tema es la Asociación Interamericana de Contabilidad, quien cuenta dentro de sus Comisiones Técnicas con la Comisión de Sistemas y Tecnológicas de la Información (CTSTI). La misión de esta Comisión es (1) fomentar entre los miembros de la profesión el desarrollo de las competencias necesarias en el área de tecnología como usuarios, administradores, evaluadores e implantadores de sistemas de información; (2) Contribuir al desarrollo profesional conociendo las mejores prácticas en materia de aplicación de la Tecnología de la Información (TI) a las organizaciones; y (3) difundir la utilización de las TI en las diferentes áreas de competencia del profesional contable.

² Traducción libre extraída de International Federation of Accountant (IFAC) (2012) "Proposed International Education Standard (IES) 2: Initial Professional Development—Technical Competence (Revised)" International Accounting Education Standards Board (IAESB) Exposure Draft.

No sólo vemos como grandes organismos internacionales de la profesión contable han dado relevancia al tema, sino también numerosos autores, como por ejemplo Rumbos de Jiménez (2015), quien destaca que el Contador Público debe tener habilidades y conocimientos que estén en relación con la nueva “sociedad digital”. Ello resulta importante dado que la Contabilidad es, ante todo, un sistema de información. Asimismo, este autor menciona que un Contador debe sistematizar sus procesos, a fin de evitar la piratería y los procesos ineficientes. Para ello se requiere que conozca cómo manejar la tecnología, que sepa utilizar los recursos de los sistemas computarizados como herramientas de ayuda en caso de existir bloqueos de los equipos o de que se generen virus; conocer el comercio electrónico y los sistemas operativos, la forma de llevar a cabo las transacciones; tener conocimiento sobre lo que contienen los paquetes y programas de contabilidad; saber automatizar las hojas de cálculo para las pequeñas empresas, e incluso, si está en sus posibilidades, crear programas específicos.

Asimismo, es importante resaltar que varios organismos reguladores en Argentina recolectan la información de las entidades bajo su órbita a través de diversos sistemas tecnológicos, con lo cual el Contador Público debe conocer la utilización de estos sistemas a fin de enviar la información correctamente y evitar sanciones. Por ello resulta indispensable que domine la tecnología de la información a fin de poder desempeñarse como un buen profesional.

Cómo puede un contador obtener las competencias tecnológicas requeridas durante su formación

Hemos visto todos los conocimientos en tecnología de la información que se le requieren a un Contador Público para el correcto desempeño de su profesión. Ahora bien, esas habilidades debe adquirirlas durante su formación dentro de la Universidad. Una forma de adquirir estas habilidades para el manejo de herramientas tecnológicas es a través de su formación dentro de asignaturas con modalidad no presencial, que utilicen para su desarrollo entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA). ¿Y a que nos referimos cuando hablamos de un entorno virtual? Un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje según Barbera (2008) es el soporte tecnológico que hace posible la existencia de la interacción virtual por medios telemáticos. Como complemento a esta definición, surge el término “contexto virtual” con el cual el autor denomina a aquellas características de la actividad educativa que enmarcan las condiciones bajo las cuales se lleva a cabo la globalidad de las acciones de enseñanza y de aprendizaje virtual.

Como vemos, se apunta a denominar entorno *virtual* a un soporte tecnológico dentro del cual se van a desarrollar diferentes herramientas que permitirán que el alumno y el profesor interactúen de diversas formas, a fin de poder adquirir los conocimientos técnicos que la asignatura requiera, sin estar en contacto de forma presencial. Es decir, mientras el alumno adquiere conocimientos generales de la asignatura dictada, de manera transversal está adquiriendo habilidades tecnológicas para poder interactuar con el

docente a cargo y con sus pares, de manera que su formación es mucho más abarcativa de lo que sería la educación tradicional en un aula presencial.

Salinas (2011) nos va a mencionar que un EVEA posee dos dimensiones, una dimensión tecnológica, que va a estar representada por las herramientas o aplicaciones informáticas que forman parte del entorno; y que son las que sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. La autora destaca cuatro acciones básicas con relación a estas propuestas: (1) publicación de materiales y actividades, (2) comunicación o interacción entre los miembros del grupo, (3) colaboración para la realización de tareas grupales, y (4) la organización de la asignatura en general.

Por otro lado, tenemos la dimensión educativa, la cual está representada por el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas. Esta autora resalta todas las características de este tipo de entornos. Asimismo, al trabajar en una asignatura utilizando herramientas tecnológicas que permitan una comunicación asincrónica con los alumnos, se logra que estos manejen herramientas diferentes y adquieran habilidades que le serán indispensables como futuros profesionales.

Dentro de las habilidades que dentro de un entorno de enseñanza-aprendizaje puede adquirir un Contador, según la experiencia de este equipo de investigación de más de treinta años trabajando con entornos virtuales para la carrera de Contador Público en la Universidad de Buenos Aires (UBA), tenemos:

- Uso de correo electrónico: mediante esta práctica el alumno aprende a comunicarse de manera más formal de lo que lo haría directamente entre pares o amigos. Como futuro profesional, la herramienta le será sumamente útil para comunicarse con otros profesionales, con actuales y potenciales clientes, o con jefes, colegas y otras áreas dentro de una empresa, si se encuentra en relación de dependencia.
- Uso de foros: esta herramienta permite que los alumnos intercambien opiniones sobre determinados temas guiados por el docente. Suele ser un medio de comunicación informal, pero dentro de un ámbito académico, como profesionales lo utilizaran de la misma manera, pero para compartir opiniones ente colegas.
- Exploración del entorno virtual de enseñanza-aprendizaje: al iniciar el curso, el docente suele invitar a los alumnos a que exploren la plataforma, a fin de que familiaricen con los contenidos y las herramientas que le brinda, así deberá adentrarse a explorar, analizando las diferentes herramientas y aprendiendo a utilizarlas. Como futuro profesional, deberá explorar las páginas web de organismos reguladores y recaudadores, a fin de poder descargar información (normativa específica, resoluciones, entre otros), para lo cual el conocimiento adquirido le servirá para no sentirse perdido y frustrado en esas situaciones.
- Carga de archivos en el entorno virtual: se le requerirá al alumno que suba material al entorno. Para ello el alumno debe comprender la mecánica del entorno y qué acciones realizar a fin de subir el trabajo con éxito. Como profesional se le requerirá que suba archivos a determinados sitios alojados en la web de organismos reguladores, a fin de cumplir con ciertas obligaciones (por ejemplo, presentación de declaraciones juradas a entes recaudadores, entre otros).

Como vemos gran parte de las herramientas utilizadas en un entorno virtual son muy útiles para un futuro profesional con lo cual nos ayudan a formar al alumno no solo en sus conocimientos técnicos sino también en habilidades tecnológicas para su buen desempeño profesional futuro.

Estrategias pedagógicas universitarias para la formación de un profesional Contador de manera integral

Como hemos visto anteriormente, un entorno virtual de enseñanza aprendizaje implica muchas herramientas y es diferente de un aula tradicional, con comunicación sincrónica entre profesor y alumnos. Así como la comunicación y las herramientas son diferentes, las estrategias empleadas por el docente a cargo de un entorno virtual no pueden ser las mismas que las empleadas dentro de un aula tradicional, ya que en estos casos además del conocimiento específico de la asignatura se espera que los alumnos adquieran habilidades tecnológicas que complementarán su formación como futuro profesional. Dentro de las estrategias pedagógicas más usuales utilizadas en el ámbito del aula presencial tradicional podemos encontrar:

- Exposición dialogada: el contenido de una clase expositiva se puede presentar de manera que se generen procesos de reflexión altamente individualizados en cada miembro del grupo, facilitando al estudiante tomar su pensamiento como objeto de análisis e indagación.
- Dialogo reflexivo: en estos casos el docente hace explícito el proceso utilizado para trabajar los conocimientos con sus alumnos.

Como vemos en ambas técnicas se requiere la presencia de los alumnos y del docente frente al curso actuando como guía del proceso. Sin embargo, cuando se enseña a través de la modalidad a distancia, el alumno y el profesor ya no están frente a frente, con lo cual el docente debe adaptar sus estrategias a esta nueva modalidad, de manera que el alumno aprenda los conceptos de la asignatura de manera satisfactoria.

Dentro de la modalidad a distancia, debemos identificar diferentes “etapas”. Al comienzo, el docente solo tenía recursos muy limitados, con lo cual estos cursos se limitaban a compartir material por correo electrónico y escribir las dudas al docente. A lo sumo se contaba con un encuentro presencial previo al examen. Luego con el avance de la tecnología, este tipo de modalidad comenzó a mejorar y a incorporar nuevas formas de interacción entre docentes y alumnos, utilizando actualmente los denominados entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje (EVEA) comentados en los apartados anteriores.

Si bien la incorporación de la tecnología ha implicado una sustancial mejora, las estrategias empleadas por el docente deben adaptarse, a fin de lograr que el alumno no sólo incorpore de manera satisfactoria los conocimientos de la asignatura, sino que adquiera las habilidades tecnológicas que lo formaran de manera integral, tal como ya se comentó.

Utilizando las plataformas EVEA, el docente puede lograr que el alumno adquiera un aprendizaje individual y un aprendizaje colaborativo. Al hablar de aprendizaje individual nos referimos a aquellos conocimientos básicos que el alumno adquiere desarrollando actividades de manera individual. Dentro de este tipo de actividades, puede ser que el alumno deba entregar un análisis de un texto particular que puede ser de la actualidad o de un importante autor de doctrina, de una noticia que relacione lo aprendido en la asignatura con algún hecho real, un análisis de caso, entre otros. Lo que se busca es ver si el alumno ha comprendido el tema de manera individual, relacionándolo con la realidad a fin de que pueda comprender que lo aprendido en la asignatura es útil para su vida profesional, y no un conocimiento teórico estanco.

Cuando hablamos de aprendizaje colaborativo nos referimos al aprendizaje adicional, que complementa el individual y que el alumno realiza en interacción con otros pares. Lo que se busca es afianzar conocimientos y compartir puntos de vista, a fin de que el alumno reflexione acerca de los contenidos y a la vez aprenda a interactuar con pares, dentro de un ámbito académico. Dentro de estas actividades se puede destacar el uso de wikis (página web que se edita en forma colaborativa con otros usuarios), a fin de construir entre todos el conocimiento sobre un tema específico. Así cada uno es co-autor de lo creado. Otra actividad de aprendizaje colaborativo puede ser un trabajo de análisis que deban realizar de manera conjunta entre varios alumnos, a través de foros específicos, y donde luego deban compartir lo analizado con otros grupos, a fin de exponer los diferentes puntos de vistas y análisis efectuados por cada grupo, con el objetivo de compartir saberes y opiniones.

Como vemos la utilización de entornos virtuales ofrece múltiples herramientas para sustentar estrategias de aprendizaje basados en un modelo didáctico centrado en el alumno, ya que requieren que el alumno tome un papel protagónico en la construcción de su propio saber, y no sea un mero espectador donde es el profesor quien le brinda todas las herramientas. Esto permite darle a este tipo de modalidad un valor añadido respecto de las aulas tradicionales. Sin embargo, es importante destacar que por sí solas las tecnologías no producen mejora en el aprendizaje, es el docente quien lidera este proceso, seleccionando las mejores herramientas encada caso, a fin de estimular las habilidades que quiera que sus alumnos adquieran adicionalmente a los conocimientos específicos de la asignatura.

El docente debe adaptar su estrategia pedagógica al entorno y a las habilidades que desea que sus alumnos adquieran y a partir de allí, seleccionar las herramientas tecnológicas que lo ayudarán para tal fin. No es la estrategia pedagógica la que se adapta a la herramienta, sino que debe buscarse la herramienta que mejor permite transmitir esa estrategia pedagógica.

Conclusiones

A lo largo del trabajo hemos destacado la importancia de la tecnología en el desarrollo profesional de un Contador Público. Hemos comentado cómo los diferentes organismos internacionales y diversos autores enfatizan los conocimientos tecnológicos que debe

tener el Contador Público para el correcto desarrollo de sus tareas. Asimismo, hemos resaltado que varios organismos reguladores en Argentina recolectan la información de las entidades bajo su órbita a través de diversos sistemas tecnológicos. Ello es así desde la propia difusión de las normas emitidas por estos organismos hasta la utilización como canal de recepción de declaraciones juradas, estados financieros y otros trámites similares. Por tanto, es indispensable que domine la tecnología de la información a fin de poder desempeñarse como un buen profesional.

Como vemos, el impacto de la tecnología en el mundo de los negocios y en la actuación del Contador es innegable y, por ende, resulta indispensable que éste adquiera un rol protagónico a fin de que pueda desarrollar sus tareas de manera eficiente utilizando la tecnología disponible para tal fin. Por ello, resulta fundamental que el egresado universitario adquiera habilidades tecnológicas dentro de su formación universitaria. Tal como hemos mencionado en este trabajo, IFAC lo considera dentro de los estándares básicos a satisfacer por un egresado de Contador Público.

Dentro de la formación de grado, hemos destacado cómo la utilización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) pueden permitir al docente abordar diferentes temas con distintas herramientas tecnológicas, adaptando sus estrategias pedagógicas según la herramienta seleccionada. El fin es que el alumno pueda adquirir, por un lado, los conocimientos técnicos específicos de la asignatura y por otro lado esas habilidades tecnológicas que lo respaldarán en el desempeño de su profesión. De esta manera estamos convencidos que se logra una formación universitaria mucho más integral para que los profesionales que egresen posean habilidades técnicas y tecnológicas acordes a las exigencias del siglo XXI.

Referencias

- Barberá, E. (coord.), Badia, A., y Mominó, J. M. (2001). *La incógnita de la educación a distancia*. Barcelona: ICE UB/Horsori.
- International Federation of Accountant (IFAC) (2012). Proposed International Education Standard (IES) 2: Initial Professional Development—Technical Competence (Revised). *International Accounting Education Standards Board (IAESB) Exposure Draft*.
- Rumbos de Jiménez, L. (2015). *Rol del docente universitario en entornos tecnológicos: Retos y desafíos*. Recuperado de: <https://veritasonline.com.mx/rol-del-docente-universitario-en-entornos-tecnologicos-retos-y-desafios/>
- Salinas, M.I. (2011). Entornos Virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Adaptación de la exposición desarrollada en la *SEMANA DE LA EDUCACION 2011: Pensando la escuela*. Tema central: “La escuela necesaria en tiempos de cambio”, organizada por el Programa de Servicios Educativos (PROSED) del Departamento de Educación (UCA). Buenos Aires, Argentina.

Dra. Elsa Beatriz Suarez Kimura. Subsecretaria de Investigación de Facultad de Ciencias Económicas de la UBA. Doctora de la Universidad de Buenos Aires - Área Contabilidad. Magister en Tecnología de la Educación de la Universidad de Salamanca. Licenciada en Administración y Contadora Pública (UBA). Docente Autorizada de la Facultad de Ciencias Económicas (U.B.A.). Expositora invitada en numerosos Congresos Internacionales. Profesora titular de Contabilidad Patrimonial de la Facultad de Ciencias Económicas de la UBA. Directora del Proyecto de Investigación “Sistemas de Información contable en contextos tecnológicos: identificación de derroteros e itinerarios para satisfacer compromisos éticos del área en la Sociedad Digital” (FCE- UBA).

C.P. María Belén Padín. Contadora Pública (U.B.A.). Doctoranda – área contabilidad (UBA). Posgrado en Docencia Universitaria (U.B.A.) Curso de Posgrado en Normas Internacionales de Información Financiera (U.B.A.). Certificación Internacional en Normas Internacionales de Información Financiera (ICAEW). Experto en Normas Internacionales de Contabilidad y de Información Financiera, NIIF Plenas, y NIIF para PYMES (IEP). Diplomada en Normas Internacionales de Contabilidad y de Información Financiera NIC-NIIF (Asturias Corporación Universitaria). Auxiliar docente de Contabilidad Patrimonial (U.B.A.). Investigadora tesista en el Proyecto de Investigación dirigido por la Dra. Elsa Suarez Kimura.
