

Los juegos en el aprendizaje de los primeros conceptos contables. Desde el juego tradicional de empresa al formato televisivo aplicable a la docencia

Pablo Aguilar Conde y *Basilio Cantalapiedra Nieto*

1. Introducción

Dentro del proceso de aprendizaje básico de los primeros conceptos de contabilidad, consideramos en primer lugar el juego clásico de empresa como una herramienta que puede facilitar y complementar el conocimiento teórico adquirido en las aulas. A través de la simulación de un mercado real empresarial intentamos que este juego de simulación facilite el aprendizaje desde una teoría constructivista de los conceptos económicos de una forma más significativa y lúdica.

Entendiendo la calidad de enseñanza desde su aspecto procesual, como calidad global y continuada, el juego de empresas constituye un apoyo a las materias del área financiera-contable y contribuye a la actualización didáctica del profesorado en la medida en que exterioriza modelos de actuación y utilización de recursos diferentes de los tradicionales tan imprescindibles para la acción pedagógica y didáctica.

Se trata, pues, de un recurso didáctico interdisciplinar y amplio que pretende dar cumplimiento a los siguientes objetivos: Simular la realidad económica mediante la dinámica de grupos, debiendo crear los mismos sus propias empresas mediante el cumplimiento de una serie de normas y, donde tendrán que tomar sus decisiones de inversión y financiación; describir la estructura organizativa del mercado apoyada en la información contable como sistema de comunicación interna y externa donde se establecen las relaciones entre los diferentes agentes económicos que intervienen; proporcionar al alumno una visión global y dinámica tanto del mercado como de la empresa, en sus distintas funciones; y describir la proyección de la empresa como institución económica de carácter relacional.

Por último, siendo conscientes del evidente efecto tractor que ejerce la televisión en nuestros jóvenes, propondremos actualizar el clásico juego de empresas, modificando su formato de forma, que no de fondo, para que enganche a nuestros alumnos de igual manera que les enganchan diferentes concursos televisivos.

2. Breve marco conceptual

En el juego se producen situaciones de manera simbólica, dando un significado a los elementos de la situación y utilizando símbolos dentro de cada situación; símbolos/signos que en la contabilidad son claramente visibles en el desarrollo de los conceptos básicos, permitiendo estandarizar el conocimiento y facilitando la comparabilidad entre los datos de diferentes empresas.

Una de las características más salientes del juego es que su práctica constituye un fin en sí mismo, se juega por jugar, pero nosotros queremos buscar una finalidad más allá de la lúdica para fortalecer el aprendizaje de los diferentes conceptos contables. El juego es un ejercicio preparatorio o un pre-ejercicio, para el desarrollo de funciones necesarias en el desarrollo, en nuestro caso, de la realidad empresarial.

Una manifestación de la capacidad representativa es el juego simbólico. El juego simbólico es un juego de simulación, los niños se comportan como si hicieran alguna actividad y esto es justamente lo que se ha intentado inicialmente con los clásicos juegos de empresas. Estos juegos simbólicos se convierten en juegos colectivos, reproduciendo situaciones sociales, guiones/esquemas de situaciones reales. En estos juegos, los participantes discuten entre sí, no sólo sobre aspectos presentes sino también sobre otros imaginarios. Fijan planes de acción, muchos tomados del mundo real, de programas de televisión, etc. Estos juegos permiten aprender a manejar diferentes papeles sociales: accionista, cliente, proveedor, trabajador, directivo, etc.; realizando una exploración de la realidad.

Junto a este carácter simbólico, queremos destacar también el juego de reglas, necesariamente social, y en el que estas reglas son las que definen el propio juego. En nuestro juego contable, las reglas son las instrucciones sobre las que vamos incorporando los diferentes conceptos contables. Lo que diferencia nuestro juego de reglas del tradicional, es que para nosotros todos pueden ganar, el concepto actual de empresa global entendida como grupo de interés permite entender a todos los stakeholders como ganadores de la relación empresarial.

Esta concepción del aprendizaje como un juego nos debe servir para mejorar tanto la comprensión-codificación, como el almacenaje en la memoria, así como la recuperación. Según el enfoque de los niveles de procesamiento de la información; la mayor profundidad de este procesamiento, en nuestro caso a través del juego, se puede mejorar la traza de la memoria. También bajo el enfoque de los sistemas de memoria, podemos interpretar la labor que desempeña el juego favoreciendo la memoria procedimental.

Generalmente los sistemas de memoria se dividen en dos tipos: la memoria declarativa y la memoria no declarativa o implícita. La primera es aquella que almacena información que puede ser comunicada verbalmente, consistiendo en un aprendizaje consciente; mientras que la memoria no declarativa, concretamente la procedimental, se activa cuando se necesita para ejecutar una tarea y generalmente de manera automática (Baddley, 1999). El desarrollo inicial de esta memoria procedimental tiene sobretodo lugar en la infancia, razón por la cual configuramos la importancia del juego en el aprendizaje.

Así, se trata de aprovechar la mecánica del juego para que la memoria procedimental no esté sujeta al concepto de capacidad, repetición y distracción, como lo está la memoria declarativa, sino a la memoria de habilidades relacionada con el saber hacer las cosas.

El juego también puede favorecer el seguimiento por parte del alumno, ya que la atención desempeña un papel primordial para la codificación de la información en la memoria a largo plazo y para su recuperación posterior tanto voluntaria como involuntaria. Incluso el juego proporciona al individuo la motivación que el organismo necesita para la actuación del alumno hacia la consecución de ciertas metas.

En definitiva, a través del juego intentamos que lo aprendido forme parte de la memoria involuntaria-implícita, ya que estos conceptos básicos deben ser recuperados de manera casi automática en las diferentes asignaturas que estudiarán los alumnos a lo largo de la carrera y queda demostrado que la memoria implícita es de las más difíciles de olvidar, de hecho está contrastado que esta memoria implícita incluso aparece preservada en personas mayores y pacientes amnésicos.

3. Análisis juego de empresa tradicional

3.1. Planteamiento

El juego lo componen seis grupos. El número adecuado de participantes es de dos o tres alumnos por grupo. No obstante, dicho número puede ampliarse hasta un máximo de cinco alumnos por grupo si las circunstancias así lo requieren. Los grupos deberán estar separados con el objeto de no interferir en las decisiones de los demás grupos.

El monitor (profesor), deberá desempeñar todas las funciones que no correspondan a la gerencia de la empresa, es decir, deberá actuar de accionista, institución financiera, suministrador del producto "X" a los mayoristas, proveedor de inmovilizado, mayorista y minorista extranjero, hacienda, trabajador de la empresa, acreedor, etc.

El juego se desarrolla en una serie de periodos, durante los cuales cada grupo deberá elaborar una serie de documentos económicos-financieros donde quedarán reflejadas las operaciones llevadas a cabo durante cada uno de los ejercicios.

3.2. Fase inicial

Antes de comenzar el juego, y como parte fundamental, se recomienda recordarles algunos conceptos básicos como por ejemplo, quiénes son los usuarios de la información contable, la necesidad de esta información para facilitar la toma de decisiones, el lenguaje básico para registrar las transacciones económicas, el significado de los diferentes resúmenes básicos de la información contable, etc.

Del Balance de Situación, hemos de insistir, que es la situación que presenta la empresa en un momento determinado; ajustado a la normativa contable y que de cambiar la normativa contable se modificaría el Balance aunque las transacciones económicas fueran las mismas. Explicarles también que consta de dos partes: Activo-Inversión y Financiación. En el Activo se anota todo lo que tiene la empresa (bienes y derechos) y en las fuentes financieras, todo lo que la empresa debe, ya sea a sus propietarios (recursos propios) o a terceras personas (recursos ajenos).

Es necesario dejarles claro a los alumnos que ellos son los gestores de la empresa, pero no sus propietarios y, por lo tanto, todo lo que tiene la empresa lo debe. En cualquier momento de la vida de la empresa ha de cumplirse la igualdad ($\text{Activo} = \text{Pasivo con terceros} + \text{Neto}$).

Explicarles que la cuenta de “Pérdidas y Ganancias” refleja lo que ha ocurrido a lo largo del periodo entre los ingresos obtenidos y las cargas incurridas, la diferencia entre ambas magnitudes nos determina el resultado del periodo. Dicho resultado corresponderá a los accionistas, al ser quienes asumen el riesgo de la actividad, por lo que, si se incurre en pérdidas, disminuirá el neto de la empresa y, si se obtienen beneficios, aumentará el neto mientras no sea repartido entre los accionistas. Hacer hincapié en que el objetivo de la empresa no es sólo obtener beneficios sino la generación de valor sostenible. Es muy importante que desde los primeros pasos vean a la empresa como un instrumento para mejorar la sociedad y no sólo con su efecto especulativo, siendo necesario en esta línea dar alguna pincelada al concepto de Responsabilidad Social Corporativa.

Por último, explicar claramente la diferencia entre la corriente real y la corriente monetaria; los ingresos/gastos frente a los cobros/pagos y cómo a través de los cobros/pagos se puede configurar el estado de tesorería de la empresa.

El escenario del caso simulado es el de un mercado nacional de un cierto producto “X”, compuesto por tres empresas mayoristas (mayorista 1, mayorista 2 y mayorista 3) y tres empresas minoristas (minorista 1, minorista 2 y minorista 3).

Cada empresa se constituye con capital de 3.000 euros (representado por 3.000 acciones/participaciones de 1 euro nominal cada una) que es aportado por los accionistas (monitor), momento que puede aprovecharse para introducir las nociones de capital, patrimonio neto y de valor teórico de una acción. Es conveniente hacerles ver cómo, al comienzo de la vida de la empresa, coincide el neto patrimonial con la cifra de capital y el valor teórico de la acción con el valor nominal y cómo, a medida que la empresa va desarrollando su actividad, ya no coinciden dichos valores.

Al comienzo de cada periodo se reparten las fichas correspondientes y los documentos a confeccionar a cada uno de los grupos.

A continuación, cada grupo deberá tomar sus propias decisiones acerca de las inversiones que van a efectuar (número de naves y de establecimientos a instalar por los mayoristas y minoristas respectivamente, vehículos para el transporte y equipos informáticos) y de la financiación ajena (préstamos bancarios que van a solicitar). No obstante, durante el primer periodo con el fin de facilitar a los alumnos la toma de decisiones se insta a los mayoristas a instalar dos naves y a los minoristas tres establecimientos.

La financiación ajena representa un coste del 5% anual (interés), existiendo un límite de endeudamiento del 50% de los recursos propios. En el caso de que se recurra a este tipo de financiación deberán elaborar un cuadro de amortización del préstamo obtenido. Explicar que el importe que tenemos que pagar al banco todos los periodos consta de dos partes: amortización e intereses. Que los intereses suponen un gasto más del ejercicio, pero la amortización del préstamo no supone ningún gasto sino solamente una disminución de las deudas contraídas por la empresa con la entidad financiera.

Indicarles también que una parte del préstamo bancario vence dentro de un año y, por lo tanto, tendrá la consideración de pasivo corriente o a corto plazo y el resto del importe tiene un vencimiento superior al año, es decir, constituye un pasivo no corriente. A partir del cuadro de amortización del préstamo, se debe incidir en la necesidad de diferenciar gastos y pagos; sugiriéndoles la elaboración de la cuenta previsional de tesorería.

Todas las inversiones, representadas en su ficha y maqueta correspondiente, deberán realizarse a comienzo del periodo y han de abonarse a los proveedores de inmovilizado (monitor) nada más adquirirse.

En este momento es necesario introducir el concepto de amortización técnica, hay que hacerles ver la diferencia entre bienes de inversión y gastos corrientes; para ello podemos exponer algún caso relacionado con el juego. Por ejemplo, si los mayoristas adquieren una nave o los minoristas un establecimiento que tiene una vida útil de diez años, al final del primer periodo tendremos todavía la nave o el establecimiento, pero con un 10% menos de su valor; por lo tanto, no podemos considerar el importe total de la adquisición de la nave o del establecimiento como un gasto del primer ejercicio, sino solamente consideraremos como gasto de ese primer periodo el 10% del valor. Darles a entender que la dotación a la amortización es un gasto que no va acompañado de una salida de dinero en la empresa, que la empresa únicamente necesitará los fondos obtenidos a través de las amortizaciones cuando finalice la vida útil de los inmuebles y tenga que afrontar la renovación de las naves o de los establecimientos.

Es importante que conozcan que, tanto las naves o establecimientos, los equipos informáticos, así como los vehículos para el transporte de los lotes, van a tener una repercusión positiva en ejercicios posteriores y, por lo tanto, no suponen un gasto corriente sino una inversión.

En ese momento, es decir, una vez realizadas y pagadas las adquisiciones de inmovilizado, cada uno de los grupos deberá formular el balance de situación inicial.

A partir de este momento inicial, comienza la segunda fase del juego, que es el desarrollo de la actividad empresarial.

3.3. Fase intermedia

Cada uno de los periodos se desarrolla de la siguiente forma: los mayoristas adquieren, a un precio fijo estipulado de antemano, los lotes que deseen del producto "X" a los proveedores (monitor) en función de las naves instaladas. Posteriormente, deberán determinar el punto muerto o umbral de rentabilidad de cada lote, de acuerdo con los gastos incurridos en el periodo (compras de mercaderías, sueldos, amortizaciones, gastos generales, gastos financieros... etc.).

Más tarde tratarán de vender el producto a los minoristas mediante negociación en el precio, dicha negociación se realizará grupo a grupo y no deberá cerrarse ninguna operación mientras no se hayan informado de todas las ofertas de los diferentes minoristas. Una vez acordada la transacción se extiende la factura correspondiente y se entrega junto con los lotes. Los mayoristas deberán procurar vender los lotes al máximo precio posible, siempre por encima del punto muerto con el objeto de no incurrir en pérdidas. El juego está diseñado para que puedan acordar un precio de transacción donde, tanto los mayoristas como los minoristas, no incurran en pérdidas.

En el caso de que no se llegue a un acuerdo con ningún minorista, tendrán que almacenar el producto para intentar venderlo en el periodo siguiente. No obstante, esta opción no resulta económicamente recomendable por lo que los grupos deberán procurar llegar a un acuerdo en los precios de transacción.

Una vez realizadas las transacciones y cobrados de los minoristas los ingresos por la venta de los lotes deberán abonarse al monitor todos los gastos en los que se ha incurrido durante el periodo (excepto, claro está, las amortizaciones del inmovilizado), así como la amortización del préstamo.

Antes del comienzo de cada periodo el profesor fijará a los minoristas el precio al que van a poder vender los lotes en cada uno de los ejercicios.

Antes de negociar con los mayoristas el precio de compra, deberán determinar el punto muerto o umbral de rentabilidad de cada lote, en función de los gastos generados en el periodo (sueldos, amortizaciones, gastos generales, gastos financieros etc.).

Los minoristas deberán procurar comprar los lotes al mínimo precio posible, siempre por debajo del punto muerto con el objeto de no incurrir en pérdidas.

Una vez realizadas las transacciones, los minoristas recibirán del monitor los ingresos por la venta de los productos, posteriormente deberán abonarse a los mayoristas los lotes adquiridos y al monitor todos los gastos producidos durante el periodo (excepto las amortizaciones del inmovilizado), así como la amortización del préstamo.

A medida que avanzan los periodos, el monitor puede obligar a dejar sin vender un lote de productos a algún o algunos grupos con cualquier excusa (huelga de su personal, incumplimiento plazos entrega, etc....) con la finalidad de estudiar la variación de existencias.

A continuación, todos los grupos elaborarán los estados contables correspondientes al final de los tres primeros años, al menos balance de situación y cuenta de pérdidas y ganancias.

3.3. Fase final: Análisis de resultados

Hacerles ver que no tiene por qué coincidir la cifra de beneficios con el dinero que en ese momento dispone la empresa.

Explicar de dónde procede la diferencia entre el dinero en caja al comienzo del periodo y al final de este, demostrarles que, si no quedan lotes sin vender y se realizan todos los pagos y cobros del periodo, el saldo de caja al final del ejercicio será el siguiente:

A continuación, previa explicación del significado de ciertas ratios, cada grupo deberá determinarlos con el fin de analizar la situación de la empresa. Los indicadores propuestos son los siguientes: valor teórico de la acción al final del juego, margen de beneficios, rentabilidad económica y rentabilidad financiera.

Una vez confeccionados los estados contables, cada grupo deberá determinar que parte del beneficio deciden repartir a los accionistas (monitor) y qué importe deciden mantener en la empresa, momento que puede aprovecharse para explicar los conceptos de reservas y dividendos.

A partir de estos resultados, es importante explicar que no todo es beneficio, que existen aspectos intangibles valorables, aunque no en contabilidad, que nos pueden permitir determinar qué empresa se ha comportado mejor; para en última instancia explicarles que el valor teórico de la acción no tiene por qué coincidir con el valor real, aprovechando este momento para hacer una breve explicación del funcionamiento del mercado bursátil.

4. Propuesta nuevos juegos en formato televisivo

Aunque consideramos que el juego de empresa tiene total validez, la estandarización y la utilización de este incluso en fases previas de la formación académica, nos empuja a la búsqueda de otros formatos que permitan retener la atención de los estudiantes universitarios. Así planteamos tres formatos de concurso televisivo que adaptados a la enseñanza de la contabilidad pueden ser de utilidad para favorecer el objetivo planteado inicialmente, que no es otro que favorecer el aprendizaje inicial de terminología financiera y contable en el ámbito universitario.

Las nuevas formas de consumo y uso del audiovisual han desplazado el antiguo rol activo, como meros espectadores, al desempeño de un papel activo por los usuarios, convirtiéndose en prosumidores capaces de generar sus propios contenidos (Toffler, 1980), pero también de tomar los materiales (o formatos) preexistentes reelaborándolos para extender su relato al modo de las narrativas transmedia, como estrategia que expande el mundo narrativo rompiendo los límites de la ficción y abarcando diferentes medios (Scolari, 2013). En este sentido, puede producirse una traslación del macrodiscurso que la televisión genera mediante la parrilla de programación (Arana, 2011), insistiendo en formatos similares. Así el aula puede convertirse en un espacio físico donde el discurso del concurso audiovisual se transforma redirigiendo la fórmula televisiva hacia la docencia. Al igual que el contexto familiar permite comprender como los televidentes interactúan con los medios de comunicación televisivos, operando como una audiencia activa (Aguaded, 1999), el aula puede reconfigurarse como ámbito físico de participación siguiendo modelos aprehendidos desde lo televisivo. En definitiva la ciudadanía quiere usar su libertad para participar, huyendo del monopolio de los expertos (Álvarez Monzoncillo, 2011).

A) MÁSTER CHEF

Formato televisivo semanal de *talent show* ambientado en el mundo de la cocina. La adaptación española, emitida en TVE, ofrece tres modalidades, la que cuenta con concursantes anónimos, la versión junior (infantil) y la *celebrity* (con personajes de relevancia mediática).

Se estructura como un concurso en el que cada semana va expulsándose a una persona de entre los quince participantes iniciales, tras acometer una serie de pruebas valoradas por un jurado compuesto en la versión española por tres jueces, Pepe Rodríguez, Jordi Cruz y Samantha Vallejo-Nágera, provenientes del campo de la alta cocina. En nuestro caso, planteamos que los alumnos seleccionen tres jueces en función de las capacidades que ellos consideran que debe tener un buen estudiante.

A estos jueces les ofreceremos una formación previa y como premio les propondremos una nota de 1 punto que sumará dentro de los procedimientos de evaluación previstos en la guía docente de la asignatura (pudiendo optar a no ser juez, y en este caso será el profesor el que ejercerá de juez). Los participantes afrontan en cada programa unos retos en los que tienen que demostrar sus capacidades culinarias, hasta enfrentarse los perdedores de las pruebas previas a la final de eliminación. El ganador recibe como premio una cantidad en metálico, la publicación de un libro con sus propias recetas y la formación en alta cocina en una escuela de prestigio. Los retos quedarán claramente determinados por el profesor al principio de cada sesión y el premio será aumentar la calificación de la asignatura considerada, con la siguiente escala: 0,5 puntos por pasar la fase inicial, 1 punto por pasar la fase intermedia, 1,5 puntos por llegar a la final y 2 puntos por ganar el concurso.

Las pruebas a las que se someten los concursantes disponen de una estructura estable que combina tanto pruebas individuales como en equipo, fomentado el trabajo colaborativo, con dos limitaciones para la confección del plato, la temporal y la de los ingredientes y/o técnicas empleadas; en nuestro caso la principal limitación es la presupuestaria. La primera prueba, desarrollada en el plató y ocasionalmente denominada como la caja misteriosa o prueba de presión, propone un reto individual en el que los participantes se enfrentan a la realización de un plato, en el que deben asumir las restricciones propuestas por el jurado en cuanto a los ingredientes o técnicas de cocina empleadas. Como resultado final los autores de los dos mejores platos, valorados como tales por los jueces, obtendrán el premio de capitanear los equipos en la siguiente prueba y dispondrán de ventajas competitivas adicionales, que llegan incluso a la inmunidad para el mejor por la que no podrá ser expulsado en esa entrega del programa. El alumno que consiga ser jefe de equipo también dispondrá de una serie de ventajas adicionales que incluso podrán “evitarle” la realización de alguna prueba de evaluación ordinaria en el desarrollo del curso. La segunda prueba se realiza en exteriores, fuera del plató, y se desarrolla por equipos. Consiste en un menú ofrecido como servicio de catering a un colectivo de personas. Tras la deliberación el equipo ganador se mantiene en el concurso y el perdedor se enfrenta a la prueba final de eliminación en el plató. En la misma, se recurre en lo básico la estructura de la prueba inicial individual, debiendo realizarse un plato propuesto por el jurado en el que, a las restricciones en cuanto a técnica, ingredientes o réplica de una receta de alta cocina, se añade la temporal de la limitación del tiempo empleado en su realización, y la presión para los concursantes de que tras la cuenta atrás y la valoración final del jurado, uno de ellos será expulsado definitivamente del programa. Los alumnos expulsados deberán seguir asistiendo como espectadores al programa, debiendo tomar notas de lo que en ellas va sucediendo, ya que alguna de las preguntas de la prueba de evaluación ordinaria se referirá al concurso desarrollado en horario de clase.

B) ¡BOOM!

Programa concurso vespertino diario (de lunes a viernes) presentado en su versión española por Juanra Bonet en Antena 3 (Atresmedia), en horario de 20 a 21 horas, en competencia directa con el otro programa estudiado, Pasapalabra, emitido por Telecinco (Mediaset) en el mismo horario. En este formato, dos equipos, compuesto cada uno por cuatro personas, se enfrentan a una serie de preguntas de cultura general con respuestas múltiples y una limitación de segundos para contestar.

El decorado del contenido se focaliza en una bomba esférica unida a unos cables de colores distintos, identificables como las respuestas propuestas a las preguntas, que los concursantes deben cortar uno a uno como confirmación de su contestación, “desactivando” el artefacto (es decir, neutralizándole). En el caso de equivocarse la bomba “explota” visualmente lanzando una sustancia coloreada a los cuerpos de los participantes como gag. Esto supondrá o la eliminación de uno de ellos para las siguientes fases o la derrota global del equipo, no alcanzando el bote final. En nuestro caso las preguntas se realizarán al final de cada tema teórico, prescindiendo de los efectos explosivos que consideramos innecesarios para nuestro cometido. En una primera fase cada equipo responde a cuatro preguntas de dificultad creciente, en la que se va acumulando una cantidad económica con cada respuesta correcta, mientras las erróneas se penalizan con la exclusión del equipo de uno de los participantes (elegido por los contrincantes) y la pérdida de turno, alternándose los equipos. Nuestra puntuación será la habitual en los cuestionarios, es decir, cada pregunta correcta suma y la pregunta errónea resta.

En la siguiente fase, denominada bomba estratégica, se propone un reto persona a persona, en la que un miembro de cada equipo selecciona de entre un grupo de respuestas posibles, las correctas a la pregunta planteada por el presentador sobre un tema elegido por el concursante, permitiéndose el rebote al contrincante en caso de no atinar con todas las respuestas correctas posibles. Cada representante dispone de 1 minuto y el contrincante de medio minuto como réplica posible. El equipo ganador contará con una ventaja a escoger de entre tres posibles: recuperar un componente eliminado, ganar 10 segundos o reducir el mismo tiempo a los oponentes en la siguiente fase, llamada bomba clasificatoria, la cual consiste en preguntas hechas a cada miembro, con dos respuestas posibles. Cada acierto incrementa la cifra de premio en 200 euros y los fallos restan 100, acumulándose el dinero durante un tiempo máximo de dos minutos. Lo relevante para nuestro objetivo es unir las preguntas de desarrollo explicativo a los cuestionarios realizados en la primera fase. La bomba final plantea 15 preguntas a responder contra cronómetro, durante dos minutos, en la que el equipo finalista opta al bote final acumulado a lo largo de las sucesivas entregas del formato, lográndolo solo si contesta de manera correcta a todas las preguntas, “explotando” en caso de que, tras un primer pase que permite no responder o errar en la contestación, en el segundo se falle en alguna de las preguntas. El equipo ganador obtendrá una calificación adicional de 2 puntos a sumar con el resto de los procedimientos de evaluación propuestos.

C) PASAPALABRA

Compite con ¡Boom! en la misma franja horaria de la parrilla en Telecinco (aunque las primeras temporadas se emitieron en Antena 3), siendo también diario a lo largo de la semana laboral. El actual conductor del programa es el presentador Christian Gálvez. En cada entrega se enfrentan dos concursantes, ayudados en cada caso por otros dos compañeros (generalmente un hombre y una mujer) que provienen del mundo mediático como *celebrities*.

El objetivo final de los concursantes es alcanzar un pleno de respuestas correctas en el denominado rosco final, lo que les permitiría llevarse el bote económico acumulado o, en el peor de los casos, superar en aciertos al contrincante para seguir en la siguiente entrega del formato.

En la prueba final, el roscó, cada concursante cuenta con los segundos conseguidos en las diversas pruebas previas, en las que las victorias parciales son premiadas con la acumulación de tiempo para el reto final. Una circunferencia formada por 25 letras del abecedario enmarca los rostros de los concursantes, consistiendo la prueba en responder a las preguntas formuladas por el conductor, que enuncia definiciones de términos que comienzan por la letra que corresponda por turno, debiendo adivinarlas los participantes. Las fases previas han ido modificándose a lo largo de las diversas temporadas, aunque combinan retos que premian la memoria visual y los conocimientos sobre cultura popular y las palabras propias del vocabulario español, de todos los miembros de cada trío. Las respuestas de las celebrities suman de igual manera que las del concursante anónimo, alternándose los turnos individuales de cada miembro (que en caso de ignorar la respuesta verbalizará el late motiv del programa, el vocablo “pasapalabra”). Los aciertos y/o victorias en cada prueba se traducen en segundos acumulados. De forma estable se ha mantenido una prueba, la pista musical, en la que se enfrentan persona a persona los oponentes de cada trío, persiguiendo reconocer una canción escuchada brevemente, apoyándose en sucesivas pistas si es preciso. La mecánica del concurso ha incluido variadas pruebas previas, siendo las actualmente formuladas:

- Una de cuatro: el conductor enuncia una pregunta ofreciéndose cuatro posibles respuestas que van renovándose en caso de acierto o cambiando el turno de contestación en caso de error.
- Sopa de letras: se sobreimpresionan en la pantalla paneles sucesivos, ambientados en una temática común, y cada concursante menciona las tres palabras localizadas en el mismo, pertenecientes al tema propuesto. El equipo que acumule más paneles ganará más segundos para el roscó final.
- ¿Dónde están?: prueba nemotécnica en la que deben recordarse nueve palabras escondidas tras nueve casillas que van mostrándose y ocultándose alternativamente.

Consideramos que este formato puede ser extrapolado dentro del procedimiento de aprendizaje de la asignatura contabilidad “on line”, ya que abarca diferentes capacidades orientadas fundamentalmente a facilitar la enseñanza al alumno que elige esta modalidad de enseñanza.

5. Conclusiones

Cualquier método es positivo si a través de este tipo de metodología y con el rigor académico necesario, conseguimos mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos, y en este caso es a través de la adaptación de concursos televisivos al contenido económico contable.

La extensión del uso de los formatos audiovisuales al entorno docente resulta una práctica consecuente con el cambio de actitud de los consumidores televisivos, tanto el profesorado como el alumnado, que de un rol tradicionalmente pasivo se sumergen en un papel activo, ampliando el discurso audiovisual hacia nuevos usos coherentes incluso con la filosofía transmedia.

5. Referencias bibliográficas

Aguaded, J. I. (1999). *Convivir con la televisión*. Barcelona: Paidós.

Álvarez Monzoncillo, J.M. (coord.) (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios*. Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.

Arana, E. (2011). *Estrategias de programación televisiva*. Madrid: Síntesis.

Baddley, A. (1999) *La memoria humana*. Madrid: McGraw Hill.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPP.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.