

## RECURSO: JUEGO EDUCATIVO.

DATOS DEL RECURSO	
IMAGEN/PORTADA	
TÍTULO	OFICONTA
TIPO DE RECURSO	Juego educativo.
TIPO DE CONTENIDO	Recurso interactivo en 3D.
AUTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Deiver Herrera Sánchez<sup>1</sup> [deherrera@uned.ac.cr / deiverhs@gmail.com / @deiverhs]</li> <li>· Judith Quesada Araya<sup>2</sup> [maria.quesada.araya@mep.go.cr]</li> </ul>
AFILIACIÓN	<sup>1</sup> Universidad Estatal a Distancia (UNED). / <sup>2</sup> Ministerio de Educación Pública (MEP).
AÑO/VERSIÓN	2020 / v20.09.20
MATERIAS	Contabilidad
POBLACIÓN META	Educación diversificada: 9º a 11º nivel.
IDIOMA	Español
DIRIGIDO A	Docentes, estudiantes.
TEMÁTICA	Introducción al mundo de la Contabilidad.
DERECHO DE USO	Abierto, sin derecho a modificaciones.
URL DEL RECURSO	<a href="https://deiverhz.github.io/oficontactp/">https://deiverhz.github.io/oficontactp/</a>
VIDEO DEMO DEL JUEGO	<a href="https://youtu.be/XU5vn7ZuQ0g">https://youtu.be/XU5vn7ZuQ0g</a>
INSTITUCIÓN BENEFICIADA	Especialidad Técnica de Contabilidad del CTP José Figueres Ferrer <a href="https://ctpjosefigueres.com/contabilidad/">https://ctpjosefigueres.com/contabilidad/</a>
PLATAFORMA	WEB. (Se puede jugar en un navegador WEB tanto en PC como en Dispositivo Móvil).
MOTOR GRÁFICO	PLAYCANVAS
TAMAÑO (MB)	10 MB.
REQUISITOS	Conexión a internet, navegador moderno, PC (teclado, ratón) o Dispositivo móvil. No requiere instalación.
LICENCIA	Creative Commons. <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/</a>
DESCRIPCIÓN	OFICONTA representa un minijuego educativo en 3D, el cual da una visión introductoria acerca del quehacer laboral de un contador. Debes completar las 4 tareas asignadas para completar el juego.
NARRATIVA	Eres la persona encargada del departamento de contabilidad en la empresa TECNUS. Como miembro de la jefatura, tienes a tu cargo varios asistentes contables, los cuales solicitarán tu colaboración para completar las 4 tareas relacionadas al quehacer contable que comprende el juego.
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIO	<p><b>Nivel: Décimo, Sub-área: Gestión Contable Unidad de Estudio: Control contable de los activos, pasivos y patrimonio.</b></p> <p><b>Nivel: Undécimo, Sub-área: Gestión Contable Unidad de Estudio: Administración financiera.</b></p>



Es importante el desarrollo de actividades que potencien el trabajo a distancia y virtual, sobre todo ante el contexto de emergencia sanitaria que se experimenta en la actualidad.

## Mediación Pedagógica

Además de lo que se plantea como posibles actividades en las unidades del plan de estudios en las que se puede utilizar este recurso, se describe lo siguiente:

“**OFICONTA**”, es juego interactivo en 3D, el cual permite al estudiante poner en práctica los conocimientos adquiridos en clase sobre los siguientes temas de la vida real, en pro del desarrollo de sus competencias.

1. Control de activos: plaqueo de activos, cálculo de depreciaciones.
2. Cuentas por cobrar y el proceso de cobro judicial.
3. Cuentas por pagar y proveedores.

Este proyecto contiene un escenario que muestra al estudiante un panorama que simula el ambiente laboral en el cual se puede desenvolver y los diferentes departamentos con los que puede llegar a tener relación para desempeñar su trabajo. El personal docente puede proporcionar más ejemplos para asegurarse que el estudiantado comprendan los diferentes temas desarrollados en el juego.

Es importante recalcar que el juego se puede utilizar para asignar tareas, según sea el tema que esté desarrollando el docente en clase. De esta manera, los estudiantes podrán realizar todas las actividades que contiene el juego sin ninguna dificultad.

**Objetivo general del recurso:** *Proporcionar al estudiante una herramienta interactiva donde visualice la forma en que los conocimientos adquiridos son llevados a la práctica en la vida real.*

### **Objetivos específicos del recurso:**

1. *Mostrar al estudiante el ambiente en que se desenvuelve un contador.*
2. *Proporcionar al estudiante una visión general sobre las diferentes aplicaciones, de los temas desarrollados en clase, en un contexto real.*
3. *Exponer los diferentes departamentos con los que se relaciona normalmente un contador.*
4. *Eliminar mitos sobre la especialidad de contabilidad.*

### **Aprendizajes esperados:**

- **Gestión contable (10º y 12º año):** *Registros en la venta de un activo, Cálculo de depreciaciones de un activo fijo, Plaqueo de activos para la toma física (Inventarios), Gestión de cobro y trámites administrativos, Pago a proveedores y relación con el Departamento de Tesorería. Se recomienda a la persona docente reforzar conceptos teóricos y prácticos cuando éste sea utilizado. Las diferentes actividades demuestran la importancia del uso de tecnologías en la labor contable, y al interactuar con los diferentes personajes, se eliminan mitos que existen cuando se elige la especialidad de contabilidad.*

# GUÍA DE USO DEL JUEGO

1. Abrir el navegador para ingresar a la URL: <https://deiverhz.github.io/oficontactp/>

Disponible para PC o Dispositivo móvil (pantalla horizontal). No requiere instalación, solamente conexión a internet y un navegador.

2. Pantalla Inicial:

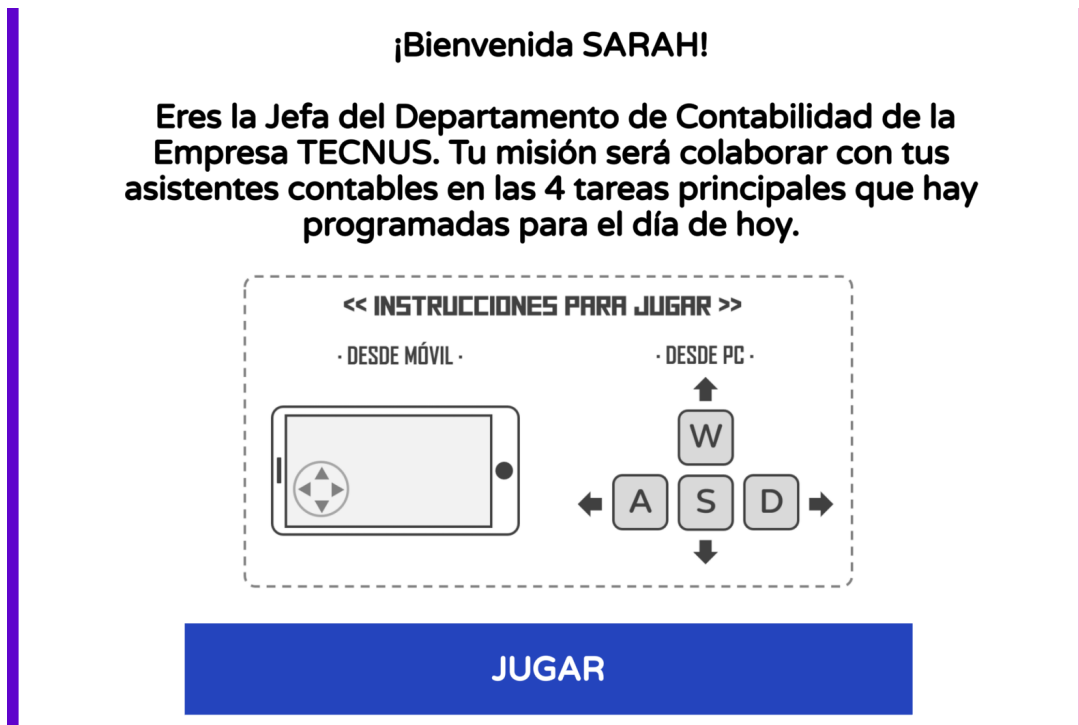


3. Pantalla de Selección del Personaje:

Podrás elegir entre 2 personajes y asignarle un nombre



#### 4. Indicaciones de uso: Controles del juego:



#### 5. Dentro del juego → Interfaz gráfica y Tareas:

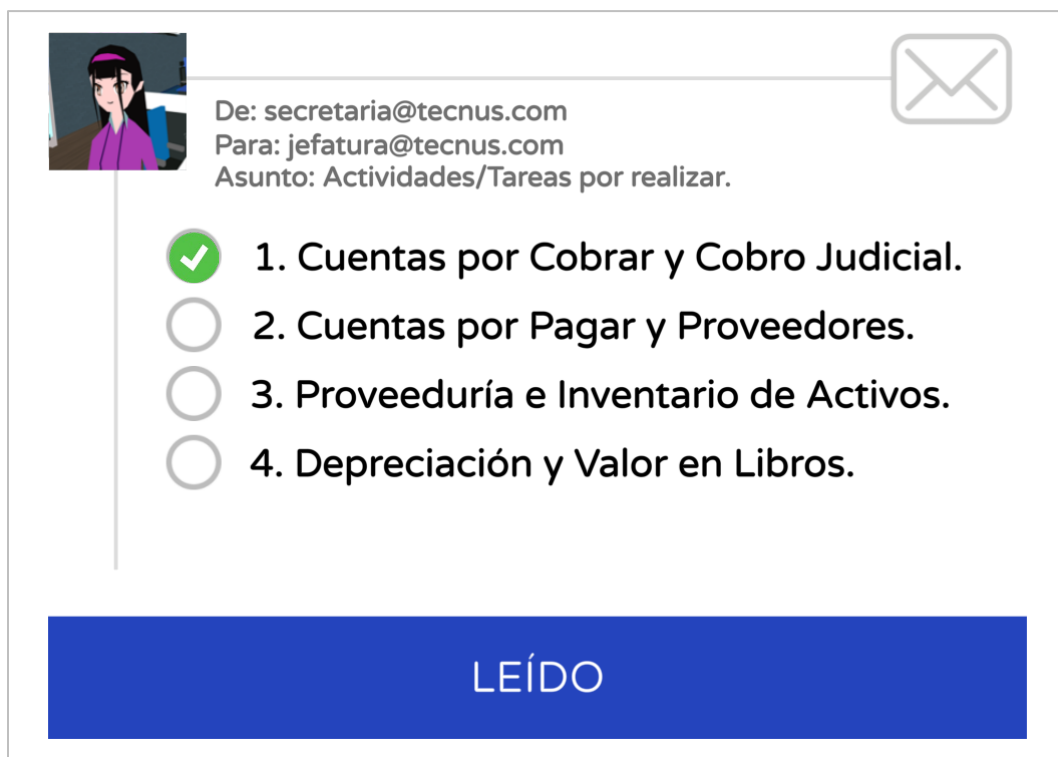
- a) El juego cuenta con una interfaz gráfica basada en un despliegue de información simplificado, en donde se denota la visualización del número de tareas por realizar, un indicador en color rojo de dónde debes ir para seguir con el siguiente paso y el cuadro de diálogo del personaje con el cual se interactúe.



- b) Al acercarnos ya sea al indicador de color rojo o a un personaje que tenga un ícono de diálogo sobre él, se desplegará el cuadro de diálogo respectivo, el cual podremos dar por leído al presionar el botón "OK".



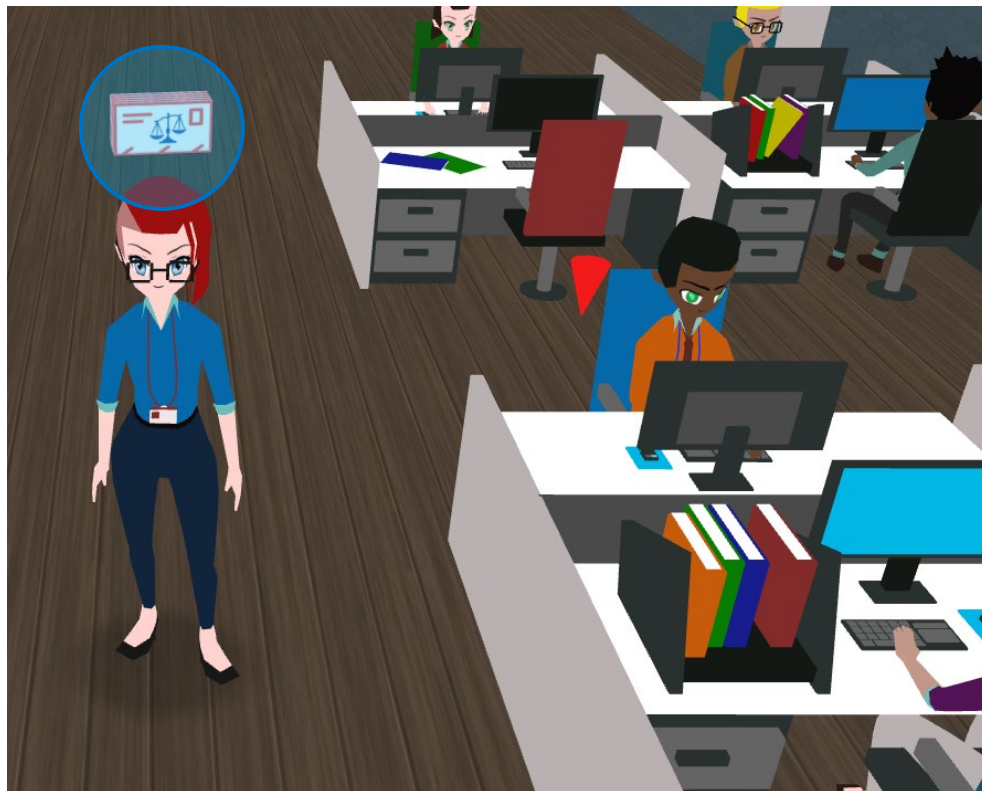
- c) La temática de las 4 tareas que se deben completar en el juego son las siguientes (*visualización del correo electrónico con las actividades del juego*):





## 6. Ítems e interacción:






- a) Los ítems que recolectes durante la realización de las tareas se colocarán sobre la cabeza del personaje.





- b) Durante la realización de las tareas también podrás interactuar con otros personajes dentro del escenario, los cuales proporcionan datos interesantes sobre la contabilidad.



## 7. Significado de íconos de interacción:


ÍCONO	SIGNIFICADO
	Indica que el personaje tiene un diálogo disponible. Al acercarse al personaje que tenga este indicador se desplegará el cuadro de diálogo respectivo. Al alejarse, el cuadro de diálogo desaparecerá.
	Indica que el objeto tiene información disponible. Al acercarse al objeto que tenga este indicador se desplegará el cuadro de diálogo respectivo. Al alejarse, el cuadro de diálogo desaparecerá.
	Indica que hay un nuevo correo electrónico por leer. Este indicador desaparecerá al leer el correo.
	Indica que la tarea ha sido completada. Visible dentro del mensaje de correo electrónico.
	Indicador general de siguiente paso. Guía al jugador sobre a donde debe ir para completar la siguiente acción.



1/4 TAREAS 

**Depreciación =  $\frac{(\text{Costo} - \text{Valor de rescate})}{\text{Años de vida útil}}$**

**Valor en Libros = Costo - Depreciación**

 Valor en libros: Es el valor con el cual un activo se encuentra registrado en el balance de una empresa.

Depreciación: Es la pérdida de valor de un bien como consecuencia de su desgaste con el paso del tiempo.

## 8. Fin del juego

Al completar las 4 tareas del juego, aparecerá una insignia en el centro del escenario, la cual al ser recolectada nos mostrará la pantalla de resultado final. Esta pantalla se puede descargar en formato de imagen, funcionando como entregable o evidencia de resolución/completitud del juego.





## 9. Pausa / Créditos:

Al presionar el botón de pausa podremos observar los créditos del juego:

