

**TRABAJO REALIZADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
CONTADURÍA PÚBLICA**

**TRABAJO DE GRADO BAJO MODALIDAD SEMINARIO DE GRADO EN:
TECNOLOGÍAS DE LA CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL APLICADAS A
LAS CIENCIAS CONTABLES.**

**TÍTULO DEL TRABAJO
LA REALIDAD AUMENTADA: INCORPORACION EN EL PROCESO
FORMATIVO DE LOS CONTADORES PÚBLICOS**

Realizado por:

PAULA ANDREA ROA ANGULO CC. 1.115.918.869

Asesor:

MARTA DEL PILAR PEÑA QUIMBAYO CC. 1.057.573.455

JULIO-2023

1. Introducción.

La realidad aumentada es una forma de ver y de conectar el mundo a través de la virtualidad, donde participan diferentes aplicaciones y software que permiten facilitar la comunicación y el intercambio de información entre una y otra persona y entre las empresas, aunque no estén en el mismo espacio, lugar o ambiente.

Según Cárdenas (2021) la “realidad aumentada se ha desarrollado como consecuencia de los nuevos avances tecnológicos de la Realidad Virtual, la cual tiene sus inicios en 1973” (p.1)... pero en 1992 “el investigador Tom Caudell creó el término de realidad aumentada, cuyo propósito es mejorar la percepción que tienen las personas sobre su entorno, involucrando elementos virtuales en la realidad mediante dispositivos tecnológicos” (p.1).

Incorporando lo anterior, en el ámbito profesional de la contaduría pública, se considera que la realidad aumentada se puede implementar como una herramienta de aprendizaje, para que incrementen los conocimientos y habilidades en el proceso formativo de los futuros profesionales, lo cual les permitirá desarrollar una excelente labor en las diferentes empresas que requieren profesionales capacitados, en otras palabras llevar la contabilidad a otra dimensión con nuevas fuentes y procesos de información por medio de los diferentes herramientas que permitan el desarrollo de la labor del profesional contable, se puede tener en cuenta a manera de ejemplo los diferentes software contables que existen en el medio, como lo son SIIGO, CONTAI, SIESA, CONTAPYME, SAP, entre otros.

Así mismo, esto conlleva a que el profesional al momento de finalizar su proceso de formación tenga habilidades y destrezas que le permitan ser partícipes de estas nuevas formas de estructurar y representar la parte técnica de una empresa, brindando más oportunidades laborales, puesto que, en su mayoría las empresas requieren profesionales con experiencia en manejo de software.

2. Planteamiento Temático

Teniendo en cuenta que el tema de investigación es la aplicación de la realidad aumentada en los procesos de formación de los contadores públicos, debido a que esta constituye una oportunidad de conocer y manipular las diferentes herramientas contables que permiten adquirir experiencia y desarrollar habilidades de trabajar en el mundo real con más facilidad, pues las oportunidades laborales van dirigidas a que se postulen profesionales capacitados y con experiencia.

Esta es una oportunidad de adquirir un nivel de profesionalismo más capacitado, lo cual abre oportunidades de más acceso a la educación profesional en los futuros jóvenes que dudan de cuál es la mejor opción de capacitarse para el mundo laboral.

Ahora bien, es importante conocer diferentes estudios que permitan tener un panorama de la temática objeto de estudio, en primera instancia se tiene a Prendes (2014) quien en su investigación busca diseñar una propuesta de innovación educativa basada en actividades de realidad aumentada, con base a esto, concluye que, el desarrollo de realidad aumentada conllevara a una variedad de aplicaciones que reflejara mucho más esta realidad.

En segunda estancia se tiene a Reyes & Núñez (2020) quienes en su investigación analizan los efectos y potencialidades del uso de la Realidad Aumentada como herramienta que promueve al desarrollo del aprendizaje, obteniendo como resultado que todos los participantes valoraron positivamente el desarrollo de la experiencia que tuvieron con la realidad aumentada.

En tercera instancia se tiene a Laurens (2019) quien en su proyecto de investigación expone una propuesta pedagógica alternativa, donde la realidad aumentada es usada como recurso didáctico y de apoyo para el proceso de enseñanza en las clases universitarias, realizando un proceso que permite incluir la tecnología de la realidad aumentada para elaborar contenido educativo y que supla las necesidades de obtener conocimientos en la informática, la cual apoya el uso de los teléfonos móviles inteligentes en las clases universitarias como herramienta de aprendizaje.

Ahora bien, de acuerdo con Requejo (2023) el origen y evolución de la realidad aumentada, surge en 1901, cuando Frank L. Baum creó un dispositivo llamado Character Maker, el cual es considerado el prototipo de lo que hoy conocemos como realidad aumentada, medio siglo después, Morton Hellig creó el Sensorama, pero el término «realidad aumentada» se incluyó en 1990 y lo apoyo Boeing Tom Caudell, sin embargo, Louis Rosenberg en 1992 creó el primer sistema real de realidad aumentada nombrado Virtual Fixtures, luego de esto la Universidad de Columbia dio el siguiente paso en el desarrollo de este sistema, por medio de un grupo de científicos desarrolló un sistema llamado KARMA cuyo objetivo fue eliminar los manuales de usuario.

La realidad aumentada ha evolucionado notablemente hasta lograr convertirse en una tecnología cada vez más presente, es así que hay que aprovechar y ser amigos de estas herramientas, para tener mejores desempeños y no ser renuentes, por lo que llevaría es el relego como profesionales.

3. Metodología de búsqueda de información.

La indagación temática corresponde a una búsqueda de información cualitativa que de acuerdo con Rodríguez et al. (1996) se define como aquella donde se indaga la calidad de las actividades e instrumentos en una situación. La cual busca lograr una descripción general, pero analizando con detalle una actividad en particular.

Frente al diseño de la investigación, este corresponde al descriptivo y de acuerdo con Shuttleworth (2022) “el Diseño de la investigación descriptiva es un método científico que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre él de ninguna manera” (p.7).

Es así que teniendo en cuenta la temática abordada de incorporar la realidad aumentada en el proceso formativo de los contadores públicos, se requiere información de otros proyectos de investigación para tener un panorama de los estudios que se han realizado, conocer sus procesos o iniciativas en cualquier ámbito temático educativo que implique el uso y manejo de la realidad aumentada por parte del aprendiz y esto implicó otras búsquedas en la red como, trabajos de grado, proyectos de investigación, artículos científicos, libros, páginas web que abordan la temática, entre otros.

4. Conclusiones y/o Resultados.

La realidad aumentada se avizora como parte de la vida cotidiana de las personas, muchas desconocen la facilidad de realizar diferentes procesos y actividades por medio de esta; se observa que al momento de aplicar la realidad aumentada en los diferentes procesos de formación de los estudiantes, incrementa la necesidad de conocer y manipular de manera adecuada la realidad aumentada en el día a día de cada uno de ellos, con el fin de facilitar e incrementar el desarrollo de habilidades para realizar diferentes actividades que implican el manejo de la realidad aumentada, como se observa al momento hacer algo tan sencillo como realizar una operación matemática puesto que, en ello se aplica el manejo de la realidad aumentada.

Se concluye que, aplicar la realidad aumentada en el proceso de formación de los contadores públicos, permitirá mejorar las habilidades que implica la parte técnica de una empresa, es una muy buena oportunidad de generar experiencia y conocimiento a los profesionales, lo cual, será más productivo al momento de salir a enfrentar el mundo laboral, puesto que, se requiere para más productividad un nivel de experiencia.

El seminario de tecnologías 4.0 aplicadas a la ciencia contable, incita a realizar este proyecto de investigación, partiendo de la experiencia en el mundo laboral y motiva a contribuir en la buscar nuevas técnicas de enseñanza para formar y fortalecer el interés y dedicación a los futuros profesionales.

5. Bibliografía.

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica 6° edición*. Caracas: EDITORIAL EPISTEME, C.A.

Cardenas, M. (2021). *Sistema de realidad aumentada para la capacitación en un torno industrial por medio de la detección de marcadores basados en descriptores clásicos*. Aguascalientes.

Laurens, L. (2019). *REALIDAD AUMENTADA: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA DIDÁCTICA DE DISEÑO INDUSTRIAL EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO*. Chile.

Muguirra, A. (2020). *Diseño de investigación. Elementos y características*. Questionpro.

Prendes, C. (2014). *Realidad aumentada y educación: Análisis de experiencias prácticas*. España: Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación.

Requejo, G. (2023). *¿Que es la realidad aumentada (RA)? Origen y evolución*. España.

Reyes, M., & Nuñez, Z. (2020). *La Realidad Aumentada como Herramienta Para Potenciar el Interés, la Adaptabilidad, la Reflexión y la Semántica en Clases de Lengua Inglesa*. Bogota.

Rodriguez, G., Gil, J., & Garcia, E. (1996). *Enfoques de la Investigación Cualitativa*. Granada (España): Ediciones Aljibe.

Shuttleworth, M. (2022). *Diseño de investigación descriptiva*. Europa.