

Resúmenes de Eventos

## Lúdica para el aprendizaje y aplicación de los modelos de valoración de empresas, ajustados a las características del sector productivo del municipio de Pereira.

### Fun for learning and applying business valuation models, adjusted to the characteristics of the productive sector of the municipality of Pereira

Paola Andrea Vargas Cortés<sup>1</sup> Jhon Faber Duque Arroyave<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Facultad de Ciencias Administrativas, Pereira, Risaralda, Colombia

#### Cómo citar este artículo:

Vargas Cortés, P., & Duque Arroyave, J. (2024). Lúdica para el aprendizaje y aplicación de los modelos de valoración de empresas, ajustados a las características del sector productivo del municipio de Pereira.. *Gestión Ingenio Y Sociedad*, 0, 16-18. Recuperado de <http://gis.unicafam.edu.co/index.php/gis/article/view/142>

**Aprobado: 2023-12-14 14:29:16**

**Correspondencia:** Paola Andrea Vargas Cortés. Fundación Universitaria Comfamiliar Risaralda [pvargas@uc.edu.co](mailto:pvargas@uc.edu.co)

#### INTRODUCCIÓN

El interés y la relevancia asociada al análisis de valoración de empresas crece a medida que los inversionistas, propietarios y directivos de las organizaciones, requieren una evaluación sólida a partir de evaluaciones financieras que abarquen diferentes factores como lo son el sector productivo de la empresa, la situación financiera actual y proyectada, y las variables macroeconómicas que intervienen, sin embargo, muchas veces estos análisis de valoración no son entendibles, coherentes o no se seleccionan los modelos de valoración adecuados.

Por tal motivo, este proyecto de investigación, permite a través de una lúdica de aprendizaje, la aplicación del método de balance, el cual es la base de la valoración de empresas y, que responde a una necesidad identificada, brindando herramientas de apropiación de conocimiento tanto en universidades como en organizaciones, generando soluciones a problemas reales.

#### MARCO TEÓRICO

El marco teórico de esta propuesta, se

fundamenta en el proyecto: Aplicar un método de valoración de empresas ajustado a una entidad financiera en la ciudad de Pereira teniendo en cuenta variables macroeconómicas (Vargas y Duque, 2020), el cual corresponde a la primera fase desarrollada por los mismos autores, pues conciben la lúdica como una metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego.

En este sentido, Ballesteros da a conocer cómo el proceso de enseñanza y aprendizaje no solo se basa en un desarrollo o avance cognitivo, sino cómo la lúdica genera en personas una motivación intelectual, para así adaptarse a los diversos escenarios de la educación y sus competencias, en un ambiente lúdico que favorezca al estudiante en su proceso de aprendizaje y a la vez su desarrollo personal (Ballesteros, 2011). De igual modo, González (2014) muestra la relación que poseen los términos lúdica, juego, enseñanza y aprendizaje, destacando así la aplicabilidad de la lúdica dentro de la educación (González, 2014).

Con respecto a los procesos de valoración de empresas, el Profesor Pablo Fernández propone unos métodos de valoración que son clasificados

en seis grupos, los que se basan en los informes contables (métodos de balance), los basados en indicadores o cuenta de resultados, los mixtos o de Goodwill, los de descuento de flujo de futuros, los de creación de valor y los de opciones reales.

## MATERIALES Y MÉTODOS

El enfoque metodológico que se basa en un estudio de caso, en donde se desarrolla un análisis detallado de una entidad financiera, para definir el modelo de valoración de empresas, que se adapta adecuadamente.

El tipo de estudio empleado para esta investigación es descriptivo.

Esta investigación es de carácter cuantitativo, con fuentes de información secundaria que corresponden a los estados financieros de la entidad seleccionada para construir el estudio de caso.

### 1. Estrategia de muestreo (si aplica)

La lúdica se aplicó a empresarios y estudiantes universitarios tanto de Pregrado como de Posgrado de la ciudad de Pereira.

El estudio de casos y la lúdica fueron creados por los autores del proyecto, con base en el sustento teórico en valoración de empresas y pedagogía.

### 2. Técnica para el procesamiento y análisis de datos (si aplica)

Análisis de estados financieros de la empresa objeto de estudio.

El estudio de caso es validado a través de una aplicación móvil denominada E-value, para explicar de forma dinámica modelos de valoración empresarial con fines educativos.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

- Caracterización de los modelos de valoración financiera teniendo en cuenta los tipos de empresas y sectores con mayor productividad en el municipio de Pereira.
- Creación del Estudio de Caso y su respectiva lúdica de aprendizaje.
- Redacción del estudio de caso aplicado a una situación real.

- Implementación de una App denominada E-value.
- Se logra caracterizar diferentes métodos y modelos de valoración de empresas analizados en la Fase I del proyecto de investigación.
- Se definieron los elementos y el orden secuencial de la lúdica de aprendizaje para aplicar el modelo de valor contable.
- Se construyeron ayudas didácticas basadas en un Estudio de Caso.
- Fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje de estudiantes de la Fundación Universitaria Comfamiliar Risaralda que se encuentran vinculados al Semillero de Investigación SIIF MIPYMES.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballesteros, O. P. (7 de mayo de 2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas (Tesis de Maestría). Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/9625>

Moreno, A. Puerta, A. Heredia, D. (2013). Valoración de la empresa Isagen S.A., bajo el flujo de caja libre. (tesis de Especialización). Universidad de Medellín. Medellín, Colombia.

Curran, E. (2015). La valoración de empresas: Métodos y aplicación práctica. Madrid: Universidad Pontificia Comillas ICAI - ICADE.

Fernández, P. (2005). Valoración de empresas. Madrid: Gestión 2000.

Fernández, P. (2008). METODOS DE VALORACIÓN DE EMPRESAS. Madrid:

Universidad de Navarra.

González, R. P. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Obtenido de

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parra, F. (2013). Valoración De Empresas: Métodos De Valoración 1 Business Valuations: Valuation Methods. Contexto, no. 2, pp. 87-100

Terra, M. P. (2008). Valoración de empresas: Una revisión a los métodos actuales. Montevideo: Universidad ORT Uruguay.

