

HARRIS, M. (1981) Cáp. 13: “La organización de la vida doméstica”. En: “Introducción a la Antropología General”. Editorial Alianza. Madrid.

**Abstract:** The University for Integrated Older Adults (UPAMI) is a formal education space offered by the National Institute of Social Services for Retirees and Pensioners (INSSJP-PAMI), so that its members access free courses and workshops offered. They are carried out by an initiative developed by the Faculty of Social Sciences of Olavarría. Senior citizens, education and technological socialization are the main axes of analysis of the article. This analytical link comes into play when using techniques specific to Anthropology such as participant observation and conducting anthropological interviews.

**Keywords:** UPAMI Program - senior citizens - education - technology - family

**Resumo:** A Universidade Integrada do Idoso (UPAMI) é um espaço de educação formal oferecido pelo Instituto Nacional de Serviço Social dos Aposentados e Pensionistas (INSSJP-PAMI), para que seus associados tenham acesso aos cursos e oficinas gratuitas oferecidas. uma iniciativa desenvolvida pela Faculdade de Ciências Sociais de Olavarría. Idosos, educação e socialização tecnológica são os principais eixos de análise do artigo; Este vínculo analítico entra em jogo quando se utilizam técnicas específicas da Antropologia, como a observação participante e a realização de entrevistas antropológicas.

**Palavras-chave:** Programa UPAMI - terceira idade - educação - tecnologia - família

(\*) **María de los Milagros Telechea.** Profesora en Antropología de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNICEN. Docente en el nivel secundario y en la modalidad de educación de jóvenes, adultos y adultos mayores, en el área de las Ciencias Sociales.

## Diseñar propuestas extraordinarias para el aula inspiradas en rasgos de la cultura digital

Fecha de recepción: junio 2023  
Fecha de aceptación: agosto 2023  
Versión final: octubre 2023

Del Franco, María Laura y Muñoz, Gisela Mariel (\*)

**Resumen:** ¿Qué características de la cultura digital están presentes en nuestras propuestas de enseñanza? Ubicuidad, multitasking, on demand, customización son experiencias que se volvieron cotidianas a partir de la expansión de las tecnologías digitales. Estas características de nuestra cultura contemporánea pueden ser inspiración para re-diseñar una enseñanza que incorpore en sus propuestas diversas experiencias cotidianas atravesadas por tecnologías.

La cultura digital pareciera ofrecer menos regulaciones para las actividades que desarrollamos en el ciberespacio. ¿Hay algo de esa experiencia que podría enriquecer nuestros modos de enseñar? En este artículo nos proponemos identificar algunos rasgos de la cultura digital que consideramos que pueden ser inspiradores para diseñar propuestas de enseñanza donde las y los estudiantes adquieran un mayor grado de actividad y autonomía en relación a su proceso de aprendizaje. Inspirar para mejorar nuestras propuestas de enseñanza en el aula y volverlas extraordinarias.

**Palabras clave:** Cultura digital - cultura escolar - re-diseñar - mediaciones tecnológicas - modos de enseñar - modos de aprender - estar en la escuela.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 17]

Conocemos la cultura escolar porque hemos sido alumnos, estudiantes y porque somos docentes. Hemos pasado muchos años de nuestra vida, seguimos aquí, en las escuelas o instituciones educativas de todo tipo. ¿Qué es una escuela? Si la caracterizamos como un lugar donde se enseña y se aprende... ¿también podríamos decir que el ciberespacio es una escuela? No, seguramente no. Tendremos que ser más precisos. En internet se enseña a cocinar papas bravas en un reel de Tik Tok y se aprende

sobre el papel clave de los volcanes en el futuro del clima a través de la escucha de un podcast. En las escuelas también sería posible enseñar y aprender esto, pero llamativamente el formato pareciera tener pocos puntos de contacto con nuestros ejemplos anteriores. La cultura escolar tiene características propias: acudimos a diario al edificio durante un lapso de tiempo determinado, las actividades que realizamos están compartimentadas en diversos espacios, con tiempos regulados por el sonido

del timbre, el espacio tiene zonas ocupadas por alumnos con una disposición particular (filas de bancos con vista al pizarrón), zonas ocupadas por docentes (el frente en el aula, la sala de profesores), las mediaciones tecnológicas tradicionales se mantienen (el pizarrón, los cuadernos y carpetas, los libros y manuales, las láminas y mapas).

Por supuesto, no apuntamos a una escuela en espejo con la cultura digital sino a encontrar lógicas que puedan transformar los modos de enseñar para invitar a potenciar los modos de aprender y estar en la escuela.

### **Rasgos de la cultura digital para rediseñar propuestas de enseñanza**

#### *Mundo y ultramundo: mundo físico y virtual*

La vida cotidiana de las y los niños, las y los jóvenes, pero también de las y los adultos está en el mundo físico y en la virtualidad. Nuestra vida se despliega a la vez en el mundo físico y en el ciberespacio, tal como lo ha conceptualizado P. Lévy (2007). Antes nos conectábamos a internet, ahora internet atraviesa todo lo que hacemos. Habrán oído hablar de la internet de las cosas, se ha vuelto imprescindible en la gestión del trabajo, la medicina, la socialidad, etc. Por donde miren, eso funciona no sólo a electricidad sino “a internet”. Es lo que Alessandro Baricco (2019) menciona como el mundo y el ultramundo. Para las generaciones más jóvenes esto está naturalizado. Su vida se despliega en diversas aplicaciones (Matassi, Boczkowski y Mitchelstein, 2017). Sí, nosotras, nosotros también vivimos en las redes. No es sólo cosa de chicos. Es un modo complejo y denso que ha adquirido nuestra socialidad; es la cultura de la conectividad (Van Dijck, 2016).

#### *Ubicuidad*

Las tecnologías digitales permiten que estemos en varios lugares al mismo tiempo. Esta es la idea de ubicuidad (Burbules, 2014), es decir que internet nos permite hacer algo en cualquier momento y desde cualquier lugar. Y lo experimentamos a diario cuando estamos en una sala de espera y al mismo tiempo en comunicación con nuestra familia para gestionar alguna cuestión doméstica, cuando conversamos con un amigo que está en el exterior del país, o cuando durante la pandemia nos conectábamos para dar existencia a la escuela cada uno, cada una, desde su hogar.

Esta posibilidad de ubicuidad da lugar diversas formas de experimentar el tiempo y el espacio: el multitasking, la ansiedad frente a una respuesta instantánea a un mensaje enviado (a través de una aplicación de mensajería “instantánea”), la atención y la espera breve (brevíssima). Esto lo trabaja muy bien la socióloga argentina Marcela Martínez en su libro del 2022 que se llama “El problema de la atención”.

#### *Multitasking, instantaneidad, contenidos enlatados y “vivos”, atención breve*

Estas tecnologías posibilitan la aceleración en la resolución de ciertos problemas (pensemos en el tiempo que tarda el Chat GPT o cualquiera de las apps de IA generativa en producir un texto a partir de nuestra demanda en forma de pregunta o prompt). También ofrecen la po-

sibilidad (o la ilusión) de estar disponibles 24x7, gracias a internet y a los dispositivos móviles. Estas posibilidades debilitan la atención que podemos sostener. Muchas y muchos aceleramos la reproducción de audios, adelantamos los videos o los vemos en mayor velocidad, no podemos atender a una conferencia extensa, hemos perdido cierta concentración para la lectura lineal y silenciosa (que en otro momento de nuestra historia como humanidad fue una conquista importante).

El consumo de información o contenidos (ahora todo es contenido) puede tener lugar en forma constante (por ejemplo si usan Tik Tok verán lo hipnótico que resulta ir pasando el dedo por la pantalla para pasar al siguiente video, cuya oferta parece ser infinita). Ya sea lo que se conoce como enlatado (contenido ya producido y puesto a disposición para el consumo en cualquier momento y lugar) o lo que se conoce como “vivo” (es decir, cuando el contenido se produce en tiempo real, permitiendo la interacción con el público). Esto no quiere decir que el “vivo” sea espontáneo, seguramente tiene una preproducción importante detrás. Lo sincrónico, el “en vivo”, se vuelve un momento diferencial (recitales, espectáculos deportivos, por ejemplo) porque el resto de los contenidos están en internet y puedo acceder cuando quiera y donde quiera.

#### *Cultura “on demand”*

El consumo se volvió “a demanda”. El contenido ya no tiene un horario y un lugar de emisión, sino que el consumidor puede elegir y disponer del contenido para consumirlo cuando lo desee. Es el caso de las plataformas de series o cualquiera de los servicios on demand (música, podcast) que hoy están a disposición en nuestra vida cotidiana. Esto es también una lógica de producción: si hay demanda se produce, lo que evita un excedente o gasto indeseado, y se produce a medida del consumidor.

#### *Prosumidores y customización*

Consumidores, usuarios... en algún punto parecen describir un lugar pasivo de acceso a contenidos, información, experiencias. Algunos autores como Henry Jenkins hablan de prosumidores (Scolari, 2013) o prousuarios. Esto quiere decir que hoy en día en internet no sólo consumimos contenidos sino que podemos producirlos. Sacamos fotos, tomamos videos, creamos un sticker para Whatsapp, publicamos en redes sociales. Las tecnologías digitales ofrecen la posibilidad de convertirse en productores de contenidos.

Otra característica vinculada a este lugar más activo de quienes habitamos el ciberespacio es la customización. Se refiere a la posibilidad de adaptar o modificar las interfaces para personalizarlas según los gustos y preferencias de la persona. Colores, tamaños de fuentes, sonidos de notificaciones, configuración de la home del navegador, podemos moldear nuestro entorno a nuestra medida.

### **Propuestas de enseñanza inspiradas en la cultura digital**

¿De qué manera estos rasgos de la cultura actual atraviesan las aulas?, ¿qué sucede con estos modos de hacer una vez que ingresamos por la puerta de la escuela?,

¿cómo nos inspiran estos rasgos que mencionamos para revisar nuestras propuestas de enseñanza?

#### *Actividades presenciales y entornos virtuales*

La pospandemia nos dejó la experiencia de integración de actividades presenciales y el trabajo en entornos virtuales. La pedagoga Cecilia Cerrotta (2022) se dedica a investigar y sistematizar los usos de aulas virtuales y aulas expandidas en los diferentes niveles educativos. Con aula expandida se refiere a los entornos virtuales que, en articulación con el momento de la presencialidad, permiten dislocar el tiempo y el espacio de la clase. PlanTEAMOS esto para reflexionar acerca de cómo habitamos el mundo y el ultramundo en la escuela: ¿las actividades se despliegan en una continuidad entre presencialidad y virtualidad?, ¿lo hacemos naturalmente?, ¿o utilizamos entornos virtuales porque está de moda, la institución lo exige, pensamos que motivará más a las y los estudiantes?, ¿y para qué utilizamos el encuentro presencial? La pedagoga Mariana Maggio (2019) habla de “clases que valga la pena vivir”, refiriendo a que la presencialidad debe tener sentido. La presencialidad como el momento “en vivo” que se articula con otros momentos “on demand” en una misma propuesta de clase.

#### *Dislocación del tiempo: los momentos de la clase*

Esta idea es bien interesante: ¿cómo pensamos la clase, a partir de la continuidad presencialidad - virtualidad?, ¿cómo concebimos los momentos de la clase?, ¿cuánto dura una clase? (una semana, dos horas cátedra, 15 días, dos meses), ¿qué es mejor hacer en entornos virtuales y qué en el aula física?, ¿qué acontecerá en el “vivo” y qué estará disponible para trabajar “on demand”? Las tecnologías digitales nos permiten dislocar el tiempo y el espacio, bien regulado y marcado en la escuela. Pero tenemos que animarnos al desafío creativo de dislocar, ¿para qué, por qué, para quiénes? No se trata de que se lleven tarea a casa, se trata de pensar en una continuidad de la experiencia del aprendizaje en el mundo y el ultramundo.

#### *Dislocación del espacio: entornos, lugares y grupalidades*

Dislocar el tiempo y también el espacio: ¿en dónde transcurren nuestras clases?, ¿integramos el aula física con otros espacios, virtuales o presenciales?, ¿estamos siempre en el aula que nos corresponde?, ¿para qué utilizamos el patio, la biblioteca, los pasillos?, ¿podemos trabajar con otros grupos?, ¿podemos proponer recorridos diversos dentro de un mismo curso? (no todos lo mismo al mismo tiempo, de acuerdo a necesidades o ritmos de aprendizaje), ¿podemos trabajar con un tercer año de una escuela de Jujuy que se está preguntando lo mismo que nosotros y que tiene otra mirada?

Aprovechar la ubicuidad no sólo para acercar contenidos a quienes están ausentes sino para construir nuevas redes, entramando tiempos y espacios. Aquí la idea de dislocamiento (Cerrotta, 2022) es clave para diseñar una propuesta que no se ciñe al aquí y ahora del espacio físico del aula habitada por un grupo de edades homogéneas y en correspondencia con la gradualidad que propone el sistema escolar.

#### *Creación de materiales para la enseñanza disponibles en entornos virtuales*

Otra de las cuestiones que nos dejó la pandemia tiene que ver con la producción de materiales para la enseñanza en formatos diversos, multimodales, producidos muchas veces de manera informal y en algunos casos en colaboración entre colegas (Ferrarelli, 2023).

Pensemos en nuestras materias, en esa experiencia de la mediación digital que transitamos durante la pandemia: ¿cuánto producimos de los materiales didácticos que utilizamos?, ¿producimos materiales con otras/os colegas?, ¿ponemos a disposición producciones propias para que sean utilizadas por otras y otros docentes en la web?, ¿de qué manera las producciones de nuestros estudiantes salen a la comunidad y pueden ser útiles para otros?

Las y los docentes también somos, desde antes de internet, prousuarios. Pero la cultura digital nos invita a abrir nuestras producciones y compartirlas con colegas en la web.

#### *Co diseño como estrategia: decisiones de las y los estudiantes en relación a sus recorridos de aprendizaje, espacios de construcción de autonomía*

Antes hablamos de la customización, como la posibilidad de tunear algo a partir de nuestras preferencias. ¿Cuánto puede customizar un estudiante su aprendizaje y su modo de estar en la escuela? Con esto no estamos abriendo la puerta a que las y los alumnos hagan lo que se les da la gana sino que quizá pueda ser un principio de construcción de cierta autonomía en las decisiones y el deseo de aprender. Decimos quizá, porque siempre quedará en el otro asumir una propuesta y apropiarse de su proceso de aprendizaje.

El codiseño consiste en “la cocreación entre estudiantes y docentes para lograr un ambiente colaborativo y de negociación para abordar el proceso de enseñanza” (Bovill en De Benito, Moreno-García y Villatoro Moral, 2020, pág. 73). Se trata entonces de una metodología de trabajo que permite diseñar un proyecto, una propuesta, la resolución de un problema, en conjunto con sus destinatarios. En nuestro caso, ¿qué espacios damos a las y los estudiantes para decidir en relación a los recorridos de aprendizaje propuestos?. Además de elegir grupo y tema para un trabajo, ¿qué otras decisiones les abrimos para que asuman un rol activo y responsable en relación al proceso de aprendizaje o resolución de problemas planteados en la clase?, ¿qué podrían decidir nuestras y nuestros estudiantes en relación a las propuestas que habitualmente definimos las y los docentes?

#### **A modo de cierre**

En el inicio mencionamos que quizás algo de nuestra experiencia cotidiana en la cultura digital podría enriquecer nuestros modos de enseñar. Pero que no se trataba de hacer una escuela en espejo con la cultura digital sino de encontrar lógicas que puedan transformar los modos de enseñar para invitar a potenciar los modos de aprender y estar en la escuela. También quisieramos decir que no todo en nuestra experiencia cultural actual es relevante ni interesante, más bien nos deja con la sensación de algo devastador. Y que la escuela es “el”

lugar para poner esa sensación en palabras, para poder reflexionar sobre nuestros modos de consumir, sobre nuestra capacidad de atención y de cuidado del otro, sobre los modos en que nos comunicamos o el impacto que pueden tener nuestras producciones de contenidos una vez que se hacen públicas en la web. Un tiempo y espacio para experimentar la diferencia, para sustraerse a la exigencia del mercado devenida en likes, respuestas inmediatas y modos de pararse frente a la cámara. Un tiempo y un espacio para poder experimentar y equivocarse. Las y los docentes, las y los estudiantes.

Para cerrar quisieramos decir que el rediseño de las prácticas de enseñanza no debería ser un imperativo, ni un acto automático de meter tecnologías digitales por la ventana; no es llevar una actividad innovadora un día y esperar que todo funcione y que cambie, como por arte de magia, la posición de quien enseña y quien aprende. El rediseño de propuestas de enseñanza es un proceso que apunta a que nuestras y nuestros estudiantes puedan aprender mejor, garantizando así su derecho a la educación.

Sugerimos que sea un proceso de codiseño, un proceso en red: que no es en soledad, no es de un día para otro, no es un camino lineal. Habrá avances y retrocesos, logros y decepciones. Es un proceso que demanda una construcción casi artesanal, que conmueva los lugares de la enseñanza y del aprendizaje (que no son lugares fijos, todas y todos podemos enseñar y aprender). Producir conocimiento nos pone en posición de aprendizaje colectivo, con la guía de la docente porque es quien domina la expertise no sólo curricular sino acerca de cómo aprender, de cómo interpelar la realidad, de cómo estar en este mundo (porque somos adultos). Codiseñando no sólo con nuestras y nuestros colegas sino principalmente con quienes van llegando y conquistando este mundo. Porque nos ofrecen la posibilidad de volver a conocer, de asombrarnos y de descubrir. Y de construir oportunidades para que las y los jóvenes puedan apropiarse del deseo de saber, de la curiosidad de un mundo que habitamos juntos.

### Referencias bibliográficas

- Baricco, A. (2019). *The game*. Buenos Aires: Anagrama.
- Boczkowski, P., Mitchelstein, E., & Matassi, M. (2017). *Vivir en las redes*. Revista Anfibia.
- Burbules, N. C. (2014). El aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. *Entramados: educación y sociedad*, 1(1), 131-134.
- Cerrotta, C. (2022). Clase Nro 3: Aulas expandidas (AE) para tunear y ensamblar. *Actualización Académica en Educación y tecnologías digitales para el nivel secundario*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- De Benito, B., Moreno-García, J. y Villatoro Moral, S. (2020). Entornos tecnológicos en el codiseño de itinerarios personalizados de aprendizaje en la enseñanza superior. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (74), 73-93.
- Ferrarelli, M. (2023) *Enseñanza y tecnologías en la post presencialidad*, AMIDI.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: informe al Consejo de Europa* (Vol. 16). Anthropos Editorial.

Maggio, M. (2019) *Reinventar la clase en la universidad*, Paidós, Buenos Aires.

Matínez, M. (2022) *El problema de la atención*, Red Editorial, Bs. As.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 301p. ISBN: 978-978-629-652-6.

---

**Abstract:** What characteristics of digital culture are present in our teaching proposals? Ubiquity, multitasking, on demand, customization are experiences that have become everyday with the expansion of digital technologies. These characteristics of our contemporary culture can be inspiration to re-design teaching that incorporates into its proposals diverse daily experiences crossed by technologies.

Digital culture seems to offer fewer regulations for the activities we carry out in cyberspace. Is there anything from that experience that could enrich our ways of teaching? In this article we propose to identify some features of digital culture that we consider can be inspiring to design teaching proposals where students acquire a greater degree of activity and autonomy in relation to their learning process. Inspire to improve our teaching proposals in the classroom and make them extraordinary.

**Keywords:** Digital culture - school culture - re-design - technological mediations - ways of teaching - ways of learning - being at school.

**Resumo:** Quais características da cultura digital estão presentes em nossas propostas de ensino? Ubiquidade, multitarefa, sob demanda, customização são experiências que se tornaram cotidianas com a expansão das tecnologias digitais. Essas características da nossa cultura contemporânea podem servir de inspiração para redesenhar um ensino que incorpore em suas propostas diversas experiências cotidianas atravessadas pelas tecnologias.

A cultura digital parece oferecer menos regulamentações para as atividades que realizamos no ciberespaço. Existe algo dessa experiência que poderia enriquecer nossa forma de ensinar? Neste artigo propomos identificar algumas características da cultura digital que consideramos que podem ser inspiradoras para desenhar propostas de ensino onde os alunos adquiram um maior grau de atividade e autonomia em relação ao seu processo de aprendizagem. Inspirar para melhorar nossas propostas de ensino em sala de aula e torná-las extraordinárias.

**Palavras-chave:** Cultura digital - cultura escolar - redesenho - mediações tecnológicas - modos de ensinar - modos de aprender - estar na escola.

(\***Del Franco, María Laura**. Lic. y Prof. en Cs. de la Comunicación por la UBA y Especialista en Docencia Universitaria. Se desempeña como docente en la FADU UBA y en el Instituto Terciario Toratenu. Es asesora pedagógica en el IFTS 9 de CABA. Es tutora en diversas propuestas virtuales de formación docente vinculadas al campo de la tecnología educativa.

**Muñoz, Gisela Mariel.** Lic. y Prof. en Cs. de la Comunicación por la UBA. También es Especialista en Tecnología Educativa por la UBA y Especialista en Nuevas Infancias y Juventudes por UNGS/

CEM. Se desempeña como tecnóloga educativa en Yeshurun Torá. Es tutora en diversas propuestas virtuales de formación docente vinculadas al campo de la tecnología educativa.

## Transformación Social Desde el Voluntariado con un Modelo Contablemente Productivo

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Ortiz Lozano, Bertha Lucia, Cabezas Preciado, José Rodolfo y Badiel Bedoya, Martha Cecilia (\*)

**Resumen:** La Corporación Universitaria Minuto de Dios Centro Universitario Buga (Colombia), mediante los programas académicos de formación profesional desarrollan acciones las cuales buscan impactar las diferentes comunidades, es así como la proyección social por medio del instrumento de voluntariado vincula al programa de contaduría pública, donde los conocimientos específicos en el área permiten orientar a entidades sin ánimo de lucro, logrando la sostenibilidad económica y grandes expectativas laborales. Esta experiencia se desarrolla en la fundación más que vencedores y genera un modelo que beneficia a la organización y al ser.

**Palabras clave:** Voluntariado - proceso contable - responsabilidad social - inventario.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 226]

### Introducción

La responsabilidad social de los contadores incluye la gestión ética y responsable de los recursos financieros y la información contable, así como el cumplimiento de las leyes y regulaciones (Álvarez, 2002). Los contadores también tienen la responsabilidad de ayudar a sus clientes a cumplir con sus obligaciones fiscales y financieras, y a tomar decisiones éticas y sostenibles que tengan un impacto positivo en la sociedad. Al compartir sus habilidades y conocimientos con las comunidades y organizaciones sin fines de lucro, los contadores pueden tener un impacto positivo en la sociedad y fomentar una cultura empresarial más ética y responsable. Dejando una marca del conocimiento aplicado en los proyectos en cuestión. Por medio de las acciones desde el voluntariado se ha logrado impactar comunidades que tienen diversidad de problemáticas sociales, entre ellos este nivel económico, consumo de sustancias psicoactivas, entre otros.

### Metodología

Según Aguilar, M. J. (2016), El voluntariado surge de una profunda preocupación por los problemas sociales y con un decidido empeño en que se desarrollen los derechos fundamentales de todos los ciudadanos. Desde aquí podemos entender que la "Acción voluntaria se encuadra en un marco preciso cuyas coordenadas son: igualdad-solidaridad-desarrollo humano-progreso-democracia-descentralización-coordinación", esa mirada genera expectativa en muchas personas que les motiva

el cambio y por ello en la Fundación más que Vencedores se inicia un proceso de análisis que permite el desarrollo a a medida que se van identificando alternativas se generan mejoras sustanciales en los ingresos y a su vez se impacta en los proyectos de vida de una comunidad vulnerable.

De acuerdo a lo anterior Gantiva (2020), refiere que es deber del contador cuidar los intereses individuales y de la sociedad en general, cualquiera que sea su personería jurídica. En este sentido, los contadores tienen una responsabilidad clave en la promoción de la sostenibilidad empresarial y la rendición de cuentas a la sociedad. La responsabilidad social de los contadores es, por tanto, un tema de gran importancia en el mundo empresarial y financiero actual.

Añanzados en las teorías expuestas anteriormente que confirman y resaltan la importancia de la labor social en todos los campos de acción y en este caso en el propio ejercicio de la profesión contable y derivado del proyecto social Modelo contable y de gestión administrativa para las entidades sin ánimo de lucro específicamente en agrupaciones con característica de asociación, para esto se inician las actividades de voluntariado con las ESAL de la zona de influencia de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Los procesos contables de voluntariado son sensibles primero a la realidad económica de la empresa -microempresa-, a la organización contable que puedan tener, respecto a lo cual se ha encontrado que no cuentan con la estructura contable necesaria y requerida por