

## O BALANTWIST

Cando o equilibrio nos balances é fundamental...

### I. PARA QUEN

**Materias:** Economía da Empresa e Empresa e Iniciativa Emprendedora

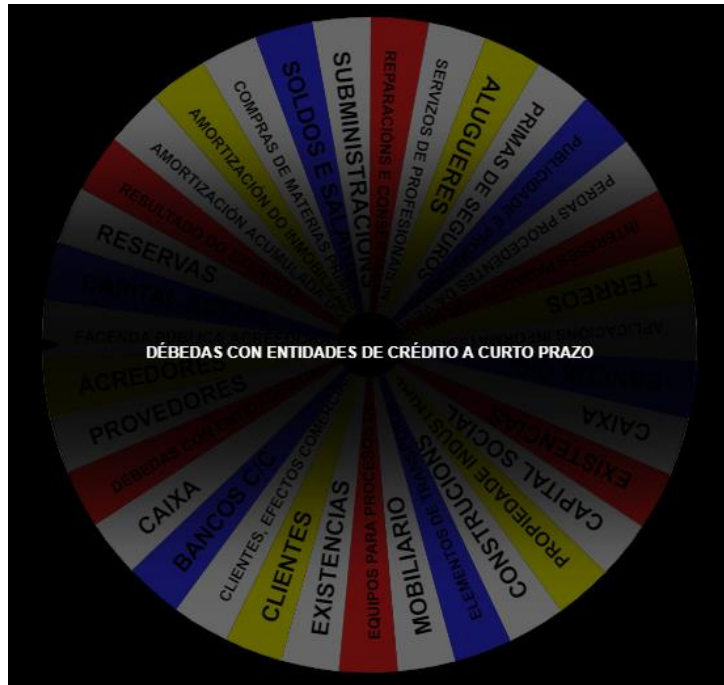
**Contidos que se traballan:**

- **ECONOMÍA DA EMPRESA:** "BLOQUE 6. A INFORMACIÓN NA EMPRESA":
  - Balance: concepto e estrutura (agrupación en masas patrimoniais),
  - Conta de Perdas e Ganancias
- **EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA** "BC4. FUNCIÓN ADMINISTRATIVA":
  - Concepto e nocións básicas de contabilidade: activo, pasivo, patrimonio neto, ingresos, gastos e contas anuais.

### 2. A ACTIVIDADE

Con esta actividade trabállase a diferenza entre as masas patrimoniais do balance e a diferenza entre ingresos e gastos (financeiros e de explotación) da conta de perdas e ganancias. Emprégase como base o xogo do Twister para, ademais de aprender a clasificar os diferentes elementos patrimoniais, valorar a importancia que ten que o balance estea "equilibrado", facendo un simil entre a importancia que ten o equilibrio no xogo e a que ten nos balances.

- **Material empregado:**
  - unha alfombra do xogo do Twister ou similar
  - unha ruleta virtual (unha ferramenta gratuita para crealas é: <https://wheeldecide.com/>)



(Ruleta creada coa ferramenta virtual [wheeldecide.com](http://wheeldecide.com))

- Número de participantes recomendado: dependerá do tamaño da alfombra pero non se recomenda máis de catro.
- Instrucións do xogo:
  - Dividimos ao alumnado en equipos.
  - Un ou unha **representante** de cada equipo dirixese á alfombra e sortéase a orde de participación no xogo.
  - Defínese o **código de cores** co acordo de todos/as os representantes. Por exemplo, noso caso foi:
    - **Vermello**: activo non corrente (cunha man ou cun pé)
    - **Azul**: activo corrente (cunha man ou cun pé)
    - **Amarelo**: pasivo non corrente (cunha man ou cun pé)
    - **Verde**: pasivo corrente (cunha man ou cun pé)
    - **Vermello cun pé**: patrimonio neto
  - A continuación explicamos a **dinámica de xogo**: o/a profesor/a pon en marcha a ruleta dixital que foi elaborada previamente cos diferentes elementos patrimoniais e que irán aparecendo

aleatoriamente. Cando se pare a ruleta, a persoa participante terá que poñer unha das súas mans ou pés na cor que corresponda seguindo o código de cores definido anteriormente e deberá permanecer nesa posición ata a seguinte tirada. A continuación repítese o proceso coa persoa representante doutro grupo e así sucesivamente.

- As/os participantes que non consigan manter o equilibrio deben abandonar o xogo. Gañará un punto para o seu equipo a/o participante que máis tempo aguante en equilibrio.
- Unha vez rematada a primeira quenda, repítese o proceso con novos/as representantes de cada grupo.
- Gañará aquel equipo que máis puntos consiga.

Este xogo pode empregarse tamén coa **conta de Perdas e Ganancias**, facendo que os/as participantes diferencien entre ingresos de explotación, ingresos financeiros, gastos de explotación e gastos financeiros. Basta con crear unha nova ruleta e establecer un novo código de cores para ingresos e gastos.

