

El aprendizaje de la contabilidad a través de juegos didácticos

Luz Chirinos¹

luz_primavera85@hotmail.com

Universidad Nacional Abierta

RESUMEN

La presente ponencia da cuenta de una experiencia de Servicio Comunitario, cuyo proyecto tuvo como objetivo general, promover estrategias didácticas orientadas a mejorar el aprendizaje de la contabilidad en los alumnos de 4° año de la Escuela Técnica Comercial Dr. Manuel Dagnino, ubicada en el Municipio Maracaibo. Adicionalmente, se abordó la promoción de valores como eje transversal del proyecto. La metodología utilizada es el denominado aprendizaje-servicio, que consiste en contribuir a la solución de una problemática comunitaria mediante apoyo técnico o académico. Se desarrolló una propuesta que mediante estrategias didácticas basadas en juegos, permitió lograr el objetivo planteado.

Palabras clave: estrategias didácticas, contabilidad, servicio comunitario

¹ Lic. En Contaduría Pública (Universidad Nacional Abierta). Forma parte del Nodo de Ciencias Económicas y Sociales: Contexto y Rutas Pertinentes para Direccionar Cambios Económicos y Sociales en Venezuela. Participó en el V Congreso Venezolano, VI Jornadas Nacionales de Investigación Estudiantil de la Universidad del Zulia (Redieluz) "Dr. Jesús Enrique Lossada" representando la Universidad Nacional Abierta y ejerce la profesión de Contaduría Pública.

Accounting learning through educational games

Luz Chirinos

luz_primavera85@hotmail.com

Universidad Nacional Abierta

ABSTRACT

This paper informs about a Community Service experience, whose project had as overall objective to promote educational strategies to potentiate accounting learning of students of 4th year of the Dr. Manuel Dagnino Technical and Commercial School, located in Maracaibo. In addition, the promotion of values as a central focus of the project was discussed. The methodology used is called service-learning, which consist in contribute to solving a community problem through technical or academic support. In order to achieve the objective, an educational games strategy - based proposal was developed.

Keywords: teaching strategies, accounting, community service

Introducción

La aplicación de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza en los alumnos de la Escuela Técnica Comercial Dr. Manuel Dagnino, es de gran importancia porque permite que los estudiantes puedan apropiarse de los conocimientos requeridos. Es por ello que una de las tareas más importantes según Ortiz (s.f.), en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio de la Educación Técnica es preparar un trabajador altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que los estudiantes desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la asignatura de la contabilidad como pueden ser para otras, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos técnicos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida social (Ortiz, s.f.).

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a identificar conceptos técnicos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento que tienen internamente de forma placentera, interesante y

motivadora. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia en cada alumno de ser capaz de conocer, de manera tal que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca (Ortiz, s.f.).

Desarrollo

El proyecto se realizó como parte de la actividad de Servicio Comunitario en el lapso académico 2014-2, en la escuela Técnica Comercial Dr. Manuel Dagnino con una duración de 120 horas académicas, como lo estipula la Ley de Servicio Comunitario; el procedimiento se distingue por tres fases: la primera fase fue la detección de necesidades donde se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades para el aprendizaje de la contabilidad; la segunda consistió en la formulación del proyecto: objetivos, justificación de la propuesta, beneficiarios, alcance, actividades a realizar, recursos y establecimiento de un cronograma de acción; y la tercera fase fue la ejecución del proyecto comunitario como tal, de acuerdo a lo establecido en la Ley de Servicio Comunitario del estudiante de Educación Superior (2005):

Art. 9. El Servicio Comunitario de acuerdo con lo establecido en la Ley de Servicio del Estudiante de Educación Superior, deberá ejercer haciendo uso de la metodología "Aprendizaje-Servicio", metodología en la que los estudiantes participen en:

- a) Diseño del proyecto para abordar las necesidades de su comunidad como parte de sus estudios académicos.
- b) Proyectos establecidos a nivel local o regional.

- c) Proyectos planificados institucionalmente en forma integrada con el curriculum de las carreras.

Diagnóstico de necesidades

Para efectuar el diagnóstico de necesidades se realizó una entrevista informal a través de una conversación abierta, a los estudiantes de 4° año de contabilidad de las secciones A B y C, donde se les formularon varias preguntas como; ¿Te Gusta la Contabilidad? ¿Entiendes la Contabilidad a tu Profesor? Se detectó como problema el desinterés por estudiar la contabilidad en los estudiantes por ende se manifestó el bajo nivel de aprendizaje y la baja motivación hacia el estudio de esta materia, alegando que no la entienden. Debido a esta situación deficitaria encontrada, se decidió aplicar un conjunto de estrategias lúdicas para despertar en ellos el entusiasmo y hacerles más fácil la comprensión en lo que se refiere a: clasificación de las cuentas, ecuación contable y asientos de diario.

La actividad se realizó con 90 alumnos; 30 alumnos en cada sección; y tres profesores dos hombres y una mujer. Al principio de la aplicación del proyecto, se explicó a los docentes cuál fue el problema detectado, en qué consistía el proyecto y como se iban a implementar las estrategias; se obtuvo una reacción positiva de los profesores, quienes demostraron en todo momento interés para aprender nuevas estrategias para desarrollar su plan de estudio, todo esto tuvo lugar en la zona oeste de Maracaibo en la urbanización la Victoria, tercera etapa.

Diseño de la propuesta

Objetivo general

Facilitar el aprendizaje de la contabilidad a través de Juegos Didácticos de los alumnos de 4° año de la escuela Técnica Comercial Dr. Manuel Dagnino.

Justificación

Se justifica el desarrollo de un proyecto dirigido a motivar el aprendizaje de la contabilidad a través de estrategias lúdicas, dado que se pudo evidenciar el bajo nivel de rendimiento en los alumnos del 4° año en la materia de contabilidad, y su falta de motivación ante el estudio, ya que muchos no entran a clase para no presenciar la materia, lo que conlleva a no lograr los aprendizajes esperado y por ende la no aprobación de la asignatura. Por tal razón, se busca la enseñanza con estrategias para ayudar a los alumnos a mejorar su proceso de aprendizaje.

Impacto social

Tuvo un impacto social muy importante para la institución estudiantil en conocer y ser parte de nuevas estrategias para el aprendizaje específicamente para los alumnos de 4° año donde se logró una mayor participación, se observó el interés y entusiasmo que tuvieron los alumnos en el transcurso de los juego en la contabilidad, tuvieron comunicación entre compañeros y se obtuvo como resultado un mayor promedio para el tercer lapso del año.

Diseño de la propuesta

- a) Se estableció un acercamiento con los estudiantes para presentarles los resultados del diagnóstico.
- b) Investigación y diseño de juegos didácticos.
- c) Preparación de talleres y charlas dirigidos tanto a estudiantes como a profesores
- d) Coordinación de la logística a desarrollar para implementar las estrategias lúdicas.

Metodología

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos; sin embargo, a criterio de Ortiz (s.f.) todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas estas técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Implementación de la propuesta

A continuación se presentan una serie de juegos que se implementaron para fortalecer el aprendizaje de la contabilidad, algunos de estos juegos fueron adaptados de (Ortiz, s.f.).

Primer Juego: A Jugar Contablemente

Este juego es para desarrollar el pensamiento contable a través de la identificación de las partidas de la contabilidad para poder realizar los asientos contables. Para el desarrollo del juego se divide el salón en dos grupo, grupo A y B, se escoge tres alumnos para ser la comisión del arbitraje, el profesor es el jefe de la comisión, se les hace entrega del material para la actividad, las instrucciones y comienza la actividad.

Segundo Juego: Cartas Contables.

Desarrollar el pensamiento contable de los estudiantes para identificar las cuentas y las diferencias de cada partida. Este juego de Cartas Contables, como su nombre lo indica, consiste en un juego de cartas concebido para ser empleado en la asignatura Contabilidad, el mismo consta de 30 cartas; cada una tiene un nombre de una cuenta real y nominal, grupo de cuentas según activo, pasivo, capital, egreso e ingreso.

Tercer Juego: Ecuación Contable

Su objetivo es desarrollar actividades con los alumnos en compañía del profesor en clase haciendo ejercicio mediante ecuaciones de despeje de la contabilidad, de Activo es igual al Pasivo mas Capital ($A= P+C$), para realizar la actividad se divide el salón en dos grupos, los alumnos que mas participen pasan al pizarrón para realizar los ejercicios y se evalúa mediante este juego, se demuestra motivación por parte de los alumnos.

Los Juegos Didácticos constan de las siguientes fases:

1.-Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación

El juego culmina cuando un jugador o equipo logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales.

Procedimientos desarrollados para la realización de los juegos didácticos:

A Jugar Contablemente.

Se divide el salón en dos grupos equipos A y B, comisión de arbitraje que consta de tres alumnos, el profesor en este caso es el jefe de la comisión de arbitraje, se dibuja en la pizarra una hoja del libro diario con dos columnas.

Se entrega a cada alumno una o varias tarjetas con el nombre de una cuenta del sistema nacional de contabilidad. Una vez que los alumnos tengan las tarjetas, el profesor plantea la primera situación económica. El alumno debe memorizar lo que se pregunta y mentalmente reproducir la respuesta, valorando si

el nombre de la cuenta que tiene en su tarjeta interviene en la solución. De ser así, debe dirigirse a la pizarra con la tarjeta correspondiente, es decir, al lugar contablemente le corresponde, el DEBE o HABER. Cada árbitro debe controlar en ese momento lo correcto de la solución en la parte que él es responsable. Además el jefe de la comisión de arbitraje preguntará la explicación del asiento contable.

La comisión de arbitraje debe controlar la rapidez, calidad en la solución y disciplina, restando punto al equipo o al alumno que no la mantenga, el tiempo para responder será de 2 minutos.

Si se presenta un error en la respuesta, la comisión debe aclararla y restarle puntos al equipo contrario y preguntarle al resto de los alumnos cual es la respuesta correcta. Para motivar a los alumnos e impulsar a realizar las actividades con el máximo de calidad, los resultados se anotan en la pizarra por grupo de la siguiente manera:

Tabla I.
Exposición de resultados

4° Sección	Grupo	Cantidades de Intervenciones	Repuestas Correctas	Respuestas Incorrectas	Total Aciertos

Fuente: Autor

De esta forma se podrá determinar el equipo ganador que en todo caso será el que mayor aciertos contenga, al final del juego los árbitros otorgarán la calificación a cada alumno, quienes recibirán la evaluación por parte del profesor que tomará en cuenta el trabajo llevado a cabo en las preguntas realizadas a los

alumnos en cada asiento contable, la corrección de errores, el control de la disciplina y la evaluación general de los alumnos.

Cartas Contables

Este juego consta de 30 cartas, en duplicado. Cada una tiene el nombre de una cuenta o grupo de cuentas.

Cuentas Reales

Activo (5 cartas)

Pasivo (5 cartas)

Capital (5 cartas)

Cuentas Nominales

Ingresos (5 cartas)

Egresos (5 cartas)

Dinámica del juego; se divide el salón en dos grupos. Se le entregan 30 cartas que serán colocadas en una mesa con los alumnos alrededor, se eligen dos alumnos más destacados de la clase, quienes serán los asesores y anunciarán el nombre de una cuenta para ser clasificada, cada equipo tendrá que analizar y responder conforme a la clasificación a que pertenece el enunciado, si es incorrecto la respuesta, el equipo contrario tendrá la oportunidad de contestar aclarando la respuesta al equipo asesor, con ayuda del profesor.

El profesor estará evaluando lo relacionado a la clasificación de cuentas y el comportamiento, de esta manera obtendrá dos evaluativos instantáneos durante el juego e interactuar los conocimientos adquiridos.

Ecuación Contable

Realizar actividades con los alumnos en compañía del profesor en clase haciendo ejercicio mediante ecuaciones de despeje de la contabilidad, de Activo

es igual al Pasivo más Capital ($A = P + C$), para realizar la actividad se divide el salón en dos grupos, los alumnos que mas participen pasan al pizarrón para realizar los ejercicio y se evalúa mediante este juego, se demuestra motivación por parte de los alumnos.

Conclusiones

Se pudo evidenciar la efectividad de las estrategias didácticas "A Jugar Contablemente", "Cartas Contable" y "Ecuación Contable", las cuales fueron significativas para el aprendizaje de la contabilidad, en los alumnos del 4° año de la Escuela Técnica Comercial Dr. Manuel Dagnino, donde se logró la participación activa y significativa tanto de estudiantes como de profesores en la aplicación de las estrategias de juegos didácticos.

También se hizo hincapié a los estudiantes sobre la aplicación de los valores en su vida, ya que estos son importantes para el desarrollo de la capacidad para tomar decisiones y para elaborar su proyecto de vida; lo cual conlleva a la consecución de sus metas, siendo jóvenes que toman decisiones de forma instantánea acerca de su estilo de vida, por ello es tan importante conocer las consecuencias que pueden tener para su salud y bienestar.

Es oportuno señalar que los profesores deben implementar diferentes tipos de estrategias en el aula para propiciar el aprendizaje en los estudiantes, esto puede ayudarles a mejorar su rendimiento académico y despertar el interés por aprender cosas innovadoras y enseñar a sus compañeros (Pinto, 2012).

Para culminar es importante señalar el área temática, el cual es Educación y trabajo porque se enfoca para el aprendizaje de la educación técnica para el trabajo desde las diferentes relaciones que existe entre ambas y por ser una herramienta fundamental para garantizar la supervivencia de una comunidad. Enseñarles a los hijos desde el hogar y la escuela la importancia que tiene educarlos para el trabajo.

Referencias

Ley de servicio comunitario del estudiante de Educación Superior (2005). Gaceta oficial Nro. 38272. Caracas: Ministerio del Poder Popular para la Educación Superior.

Ortiz, A. (s.f). Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>

Pinto, S. (2012). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de nociones básicas de oficina en los estudiantes del primer año del liceo Nacional Bolivariano "Andrés Bello". Caso: Municipio los Guayos del Estado Carabobo. (Tesis Doctoral, Universidad de Carabobo). Recuperado de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/939/P.Solimar.pdf?sequence=1>