

JUEGO DIDÁCTICO PARA ELEVAR EL APRENDIZAJE DE LOS EDUCANDOS EN LA ASIGNATURA CONTABILIDAD
EDUCATIONAL GAME TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING IN THE ACCOUNTING SUBJECT

Autores: ¹Yusleidis Pérez Estrada, ²Dayamis Riverón Cabrera, ³Esmaragda Naranjo Matamoro y ⁴Yaquelmi Benítez Reyes.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-2321-0874>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4479-2527>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-0547-8364>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0778-6347>

¹E-mail de contacto: perezestradayusleidis@gmail.com

²E-mail de contacto: driveronc@udg.co.cu

³E-mail de contacto: meranaranjo989@gmail.com

⁴E-mail de contacto: ybenitezreyes@udg.co.cu

Afiliación:^{1*} ^{3*}Instituto Politécnico José Machado Rodríguez, (Cuba) ^{2**} ^{4*}Universidad de Granma, (Cuba).

Artículo recibido: 30 de Septiembre del 2024

Artículo revisado: 3 de Octubre del 2024

Artículo aprobado: 16 de Noviembre del 2024

¹Licenciatura en Educación. Especialidad Economía egresada del Instituto Superior Pedagógico José Martí, (Cuba), con 22 años de experiencia Laboral. Maestrante de la maestría en Ciencias de la Educación, de la Universidad de Granma, (Cuba).

²Licenciatura en Educación. Especialidad Economía, egresada del Instituto Superior Pedagógico José Martí, (Cuba), con 22 años de experiencia Laboral. Máster en Ciencias de la Educación del Instituto Superior Pedagógico Blas Roca Calderío, (Cuba). Phd. En Ciencias de la Educación de la Universidad de Granma, (Cuba).

³Licenciatura en Educación. Especialidad Economía egresada del Instituto Superior Pedagógico José Martí, (Cuba), con 20 años de experiencia Laboral. Máster de la maestría en Ciencias de la Educación, de la Universidad de Granma, (Cuba)

⁴Licenciatura en Educación. Especialidad Agronomía, egresada del Instituto Superior Pedagógico Blas Roca Calderío, (Cuba), con 24 años de experiencia Laboral. Máster en Investigación Educativa del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, (Cuba).

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo diseñar un juego didáctico para favorecer la motivación profesional de los educandos del primer año de la especialidad Contabilidad en la asignatura Contabilidad en el instituto politécnico “José Machado Rodríguez” de la ciudad de Manzanillo. Este juego se titula Parchís Cuenta Contador y fue diseñado para el aprendizaje del contenido relativo a las cuentas T. Posee toda una fundamentación teórica relativa a la confección y estructura del juego, así como los resultados obtenidos luego de su aplicación en la práctica pedagógica. El juego fue diseñado con intención de que el educando se motive, desarrolle competencias profesionales e interpersonales y perciba una forma de aprendizaje utilizando el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje. Este posibilita en el educando la formación de habilidades profesionales que le permiten una mejor formación profesional. Dotándolo de

competencias propias de la especialidad como son la capacidad de organización, la capacidad de análisis, la toma de decisiones, la comunicación, la negociación y el registro de operaciones económicas. El juego didáctico resultó ser pertinente y factible de aplicación con resultados satisfactorios en el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad. En el proceso investigativo se emplearon: métodos teóricos como, análisis-síntesis, inducción-deducción, y hermenéutico dialéctico. Del nivel empírico: entrevista, encuesta, observación, análisis de documentos, pruebas pedagógicas De igual forma, se emplean métodos estadísticos como la estadística descriptiva y la inferencial.

Palabras clave: Motivación profesional, Juego didáctico, Contabilidad, Habilidades profesionales.

Abstract

The purpose of this article is to design a didactic game to promote the professional motivation of students in the first year of the

accounting specialty in the Accounting subject at the “José Machado Rodríguez” Polytechnic Institute in the city of Manzanillo. This game is called Parchís Cuenta Contador and was designed for learning the content related to T accounts. It has a theoretical foundation related to the creation and structure of the game, as well as the results obtained after its application in pedagogical practice. The game was designed with the intention of motivating the student, developing professional and interpersonal skills and perceiving a way of learning using the game as a teaching and learning tool. This enables the student to develop professional skills that allow him/her to have a better professional training. Providing him/her with skills specific to the specialty such as the ability to organize, the ability to analyze, decision making, communication, negotiation and the recording of economic operations. The educational game turned out to be pertinent and feasible to apply with satisfactory results in the teaching-learning process of accounting. In the research process, the following theoretical methods were used: analysis-synthesis, induction-deduction, and dialectical hermeneutics. At the empirical level: interview, survey, observation, analysis of documents, pedagogical tests. Likewise, statistical methods such as descriptive and inferential statistics are used.

Keywords: Professional motivation, Educational game, Accounting, Professional skills.

Sumário

O objetivo deste artigo é desenhar um jogo didático para promover a motivação profissional dos alunos do primeiro ano da especialidade Contábil da disciplina de Contabilidade do Instituto Politécnico “José Machado Rodríguez” da cidade de Manzanillo. Este jogo se chama Contador de Contas Parchís e foi desenvolvido para o aprendizado do conteúdo relacionado às contas T. Possui fundamentação teórica completa relacionada à preparação e estrutura do jogo, bem como aos resultados obtidos após sua aplicação na prática pedagógica. O jogo foi desenhado com o intuito

de que o aluno se motive, desenvolva habilidades profissionais e interpessoais e perceba uma forma de aprender utilizando o jogo como ferramenta de ensino e aprendizagem. Isso possibilita ao aluno desenvolver competências profissionais que permitem uma melhor formação profissional. Dotando-os de competências específicas da especialidade, tais como capacidade organizacional, capacidade analítica, tomada de decisão, comunicação, negociação e registro de operações económicas. O jogo didático mostrou-se relevante e viável para aplicação com resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem de Contabilidade. No processo de pesquisa foram utilizados métodos teóricos como análise-síntese, indução-dedução e hermenêutica dialética. Do nível empírico: entrevista, levantamento, observação, análise documental, testes pedagógicos. Da mesma forma, são utilizados métodos estatísticos como estatística descritiva e inferencial.

Palavras-chave: Motivação profissional, Jogo educativo, Contabilidade, Competencias, profissionais.

Introducción

En los últimos años el mundo ha experimentado un vertiginoso desarrollo de la Ciencia y la Tecnología. Para enfrentar este proceso la sociedad precisa de profesionales altamente calificados que posean todas las habilidades y competencias que le permiten ser eficientes en un puesto de trabajo. En este sentido los profesionales de la Contabilidad poseen una importancia vital, teniendo en cuenta que son ellos quienes llevan a cabo el proceso económico empresarial, así como el aumento de la producción y los servicios de forma sostenible, para enfrenta el reto de lograr una mayor eficiencia en el uso y ahorro de los recursos con que cuentan los negocios, así como el control estricto de bienes materiales y financieros.

De conformidad con este análisis, se requiere que el proceso formativo del técnico medio en la especialidad Contabilidad, garantice una sólida preparación profesional, que permita al educando enfrentar los procesos económicos mediante el dominio y la aplicación de tecnologías de avanzada y al propio tiempo, fortalecer los valores profesionales que favorecen el desarrollo de actitudes coherentes con su formación ética. Igualmente, atender la relación entre lo cognitivo y afectivo-motivacional, a partir de la ejecución de actividades enmarcadas dentro del proceso económico empresarial en los departamentos de las esferas de actuación, con la orientación de un profesor o especialista de la entidad laboral.

La Contabilidad es una asignatura de naturaleza eminentemente práctica que tradicionalmente implica un gran esfuerzo por parte de los educandos debido a su complejidad. Es por ello que el aprendizaje de esta asignatura requiere de altos niveles de motivación por parte del estudiante, para ello el docente debe emplear estrategias, métodos, vías educativas que favorezcan el aprendizaje y que este sea significativo para el estudiante.

Muchos son los autores que han dedicado sus investigaciones a analizar causas y posibles soluciones para elevar la motivación profesional en los estudiantes de las disciplinas contables, y muchos de ellos coinciden en resaltar que el empleo de juegos didácticos es una herramienta eficiente para incentivar el aprendizaje, la motivación y el interés por las asignaturas y especialidad contable.

En un diagnóstico fáctico realizado por las autoras al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Contabilidad en el instituto politécnico “José Machado Rodríguez” del municipio Manzanillo en Cuba, se pudieron

corroborar las siguientes manifestaciones en los educandos:

- Exhiben insuficiencias en el dominio de conocimientos y habilidades profesionales, al tiempo que manifiestan actitudes poco coherentes con el rol del contador.
- Revelan bajos niveles de motivación hacia la asignatura Contabilidad, visto a través de los resultados del aprendizaje.
- Muestran limitaciones para generalizar y transferir conocimientos a la solución de problemas profesionales, con bajos niveles de creatividad.
- Poco interés hacia el estudio y la realización de tareas.
- Altos niveles de deserción escolar

Por tanto, el problema científico es el siguiente: ¿Cómo elevar el aprendizaje de la asignatura Contabilidad en los educandos del primer año de la especialidad Contador, del IP” José Machado Rodríguez”?

El análisis anterior reveló, además, la manifestación de las siguientes causas que originan el problema formulado:

- Insuficiencias en la preparación didáctico-metodológica de los docentes que no posibilita la preparación de una clase con la calidad y creatividad requerida, lo que no posibilita la motivación profesional de los educandos hacia la asignatura Contabilidad.
- No se explotan las potencialidades educativas del contenido en función de la motivación de los educandos hacia la asignatura y profesión contable, con un exiguo empleo de medios de enseñanza y técnicas para dinamizar la clase.

Para ello la educación contable debe incluir una praxis pedagógica integral, aplicada, didáctica y creativa basada en metodologías interactivas

capaces de generar un aprendizaje significativo. No obstante, el proceder educacional contemporáneo y los modelos pedagógicos aplicados no son innovadores en la formación del contador, que a su vez obedece a la pedagogía tradicional fundamentada en la transmisión de información verbal y directa por el docente, y una disminuida interacción con el alumno. La metodología tradicional limita la interiorización del contenido transmitido, la motivación del estudiante y, a su vez, la efectividad del ciclo de enseñanza-aprendizaje. Así, numerosos investigadores comparten la idea de que la forma tradicional de enseñar ha propiciado el desinterés del estudiante, su falta de motivación y, en últimas, la poca y casi nula facilidad para comprender los contenidos de los cursos contables.

A juicio de la autora Luna, M. (2020) los recursos didácticos: aportan información, tanto al escolar como al docente, sirven para aprender nuevos contenidos y poner en práctica los aprendidos, en ocasiones constituyen guías de los escolares para recordar contenidos recibidos con anterioridad, hace que los mismos sean más perdurables. (p.214)

Por otra parte, Higuera, L. y Molina, E. (2020) consideran el juego didáctico como: un elemento facilitador para el aprendizaje del alumno. Una herramienta que ayuda a los docentes en la enseñanza de conocimientos a través de una metodología activa con el fin de despertar el interés del alumnado y pueda desarrollar sus aprendizajes de una forma completa (emocional, cognitivo y conductual). (p.268)

Autores como Posada González (2014) y Jover y Rico (2013) consideran el juego como fundamental en el proceso de enseñanza, en que este fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en

el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía (Jover y Rico, 2013). El valor para la enseñanza que tiene esta herramienta o recurso es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (Buenahora y Millán, 2016).

La utilización de juegos como mecanismo pedagógico es una forma alternativa de enseñanza que puede contrarrestar las deficiencias del método tradicional, entre las que podemos encontrar: falta de motivación, desinterés, deserción, participación pasiva, entre otros, (Zúñiga, 2018; González, et al., 2020). Por otra parte Lee, J. y Hammer, J. (2011) consideran que en la formación de los educandos de la Contabilidad, los juegos y las mecánicas de juegos en procesos de enseñanza-aprendizaje permiten motivar a los estudiantes a aprender mejor y a ocuparse más de su educación. Los autores Ramírez, L; Expósito, M. y Coba, D. (2020), consideran de esencial importancia al juego en el aprendizaje de la Contabilidad. Es por ello por lo que ofrecen un conjunto de ejercicios para la enseñanza y aprendizaje de esta ciencia.

Para que las clases sean creativas, motivadoras y se puedan desarrollar las mismas, con un alto nivel de perfeccionamiento, el profesor debe de utilizar en sus clases medios de enseñanzas que le permitan elevar el aprendizaje de los niveles del conocimiento de los educandos y habilidades específicas de la especialidad. Los juegos constituyen para el profesor un medio para la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A juicio de las autoras el juego es esencial para elevar la motivación profesional de los educandos. A través del juego ellos adquieren una mayor riqueza a partir de empleo de palabras del vocabulario técnico, se logra una mayor interacción entre los miembros del grupo, se fortalecen las relaciones interpersonales, se desarrolla con fuerza lo afectivo y lo cognitivo al desempeñar diferentes roles, aprenden a trabajar en grupo, a que se les escuche, a tomar decisiones, también tienen la posibilidad de discutir sus puntos de vista, sus propias ideas, de cómo se debe jugar, qué hacer para ganar y qué hacer si se pierde, cómo ayudar al que lo necesite, entre otros aspectos que surgen en la comunicación libre y espontánea, aspecto que favorece el desarrollo de sus relaciones personales y a una plena socialización, lo que hace que sea significativo el aprendizaje. Entonces el proceso de enseñanza aprendizaje logra una satisfacción personal de los educandos y por consiguiente se favorece la motivación profesional en los escolares en cada actividad que se ejecute. Algunas ideas de Vigorski, L. S. (1978) nos apuntan que durante el juego el educando está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, así como el reconocimiento del progreso que alcanza mediante el recurso del juego.

Resultados y Discusión

El juego didáctico que se ofrece puede ser utilizado en todas las clases prácticas de la asignatura Contabilidad, solo requeriría que se cambiasen las operaciones económicas que el estudiante debe resolver. Para la realización de un juego didáctico el docente debe tener en cuenta los siguientes requisitos:

Requisitos para elaborar juegos didácticos.

- Saber cuáles son los conocimientos que los educandos poseen, para con ellos poder seleccionar el juego más apropiado.
- Qué la tarea didáctica sea suficientemente compleja, pero asequible y accesible a los educandos.
- Diversificar las acciones del juego y garantizar que sean capaces de mantener el interés.
- Complicar las acciones y actividades del juego de forma gradual.
- Explicar a los educandos antes de iniciar y de forma clara y sencilla, lo que van hacer, lo que se espera de ellos y las reglas que deben observar.
- Estimular la participación de todos los educandos y tener el debido tacto con los que no logren cumplir correctamente las tareas, haciendo ver que en la próxima ocasión podrán realizarlo mejor en la búsqueda de su protagonismo y auto evaluación.
- Incentivar al respeto educativo, este es el cumplimiento de las reglas, las relaciones de compañerismo y respeto, la aceptación del hecho de ganar o perder, etc.

En los juegos didácticos se deben tener en cuenta tres elementos fundamentales:

- **Objetivo didáctico:** Es el que precisa el juego y su contenido. El conocimiento se lleva a los educandos en correspondencia con los contenidos y el modo de conducta que hay que fijar.
- **Las acciones lúdicas:** Constituyen un elemento imprescindible de los juegos didácticos. Estas acciones deben manifestarse claramente y si no están presentes no tendremos juegos sino un ejercicio. Pero las acciones lúdicas se ponen de manifiesto de una forma diferente hasta cierto punto y están condicionados

por el papel fundamental de los juegos didácticos en la educación y la enseñanza. Les es necesario enseñarles a los adolescentes las acciones lúdicas. Solamente bajo esta condición el juego adquiere un carácter instructivo y es más rico en contenido. La enseñanza de las acciones lúdicas se lleva a cabo mediante el desarrollo de la tarea en el juego, la demostración de las acciones y la explicación del modelo.

- Las reglas del juego: Constituyen un elemento organizativo. Ellas determinan qué hacer y cómo hacer las cosas, y además dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas. Se establecen de acuerdo con la tarea de la enseñanza y en el contenido del juego y a su vez, de terminar el carácter y las formas de las acciones lúdicas. También organizan y orientan el comportamiento de los educandos, sus interrelaciones con el educador y entre sí.

Con la ayuda de las reglas, el profesor forma a los educandos la capacidad de dirigir sus acciones para que estas estén en correspondencia con la de otros jugadores. Las reglas del juego tienen un carácter instructivo pues determinan el orden, la sucesión y las interrelaciones de los alumnos en el juego. Ventajas que propician los juegos didácticos tanto para los educadores como para los educandos.

- Son fuentes de motivación, elevan el interés hacia la asignatura y convierten la actividad docente en una actividad placentera ya que dan lugar al surgimiento de emociones positivas.
- Proporcionan un sistema de hábitos, habilidades y conocimientos.
- Contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y las capacidades de los alumnos por

medio de la aplicación de conocimiento científico y técnicos.

- Son un excelente medio de influencia educativa ya que los alumnos al tener que cumplir ciertas reglas de conducta y convivencia social, cultiva el espíritu de solidaridad, compañerismo, cooperación, es decir, ayudan en gran medida a dar cumplimiento a la política educacional de formación de valores en las nuevas generaciones.
- Elevan el coeficiente de asimilación de los contenidos de la asignatura, se logra de forma satisfactoria el cumplimiento de los objetivos y en mayor índice de satisfacción en la enseñanza.
- Desarrollan la actividad cognoscitiva e independiente de los alumnos, ya que se enfrentan a situaciones de búsqueda de conocimientos nuevos, lo que despierta el deseo de conocer.
- Son una vía para mantener el equilibrio entre los alumnos que se encuentran en cada nivel como: reproductivo, aplicativo y creativo durante el proceso pedagógico profesional.

El Parchís es un juego de mesa, didáctico y recreativo. Está conformado por un tablero cuadrado que consta de 64 casillas, tiene cuatro salidas y una meta. El Parchís “Cuenta Contador” es una variante del parchís tradicional, ya que se le hicieron algunas transformaciones en función de elevar el aprendizaje de los educandos de la especialidad Contabilidad.

El mismo cuenta con 64 casillas de ellas 12 son de protección, 10 casillas enumeradas y a cada número le corresponde un conjunto de actividades presentadas en tarjetas. Se jugará con dos fichas para cada equipo, tiene 4 salidas, una de cada color, de donde parte cada uno de

los jugadores con dos fichas, que van avanzando según el número que sale en el dado hasta llegar al centro del tablero.

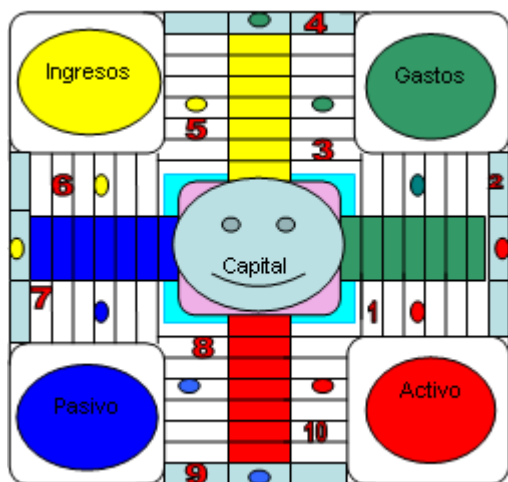
Para la conformación de los equipos las autoras se apoyaron en las cuentas que representan cada uno de los grupos de la Contabilidad y un color específico para cada equipo.

El equipo # 1 (Rojo) representa al grupo de los Activos; el equipo # 2 (Azul) representa al grupo de los Pasivos; el equipo # 3 (Verde) representa el grupo de los Gastos y el equipo # 4 (Amarillo) representa al grupo de los Ingresos. En el centro del tablero encontramos la meta que está representada por el grupo de cuentas de Capital con el color negro. Gana el primer equipo que llegue a la meta.

Juego Didáctico: "Parchís" Cuenta Contador

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje y la motivación profesional a través de las clases de consolidación utilizando un juego didáctico.

Materiales: Tablero de parchís, dados, dos fichas, tarjetas, pizarra, tiza y borrador.



Fuente: elaboración propia

Participantes: grupo de educandos.

Organización del juego:

- El profesor mostrará a los educandos el tablero de parchís.
- Se divide el grupo en cuatro equipos compuestos por educandos de los tres niveles del aprendizaje (reproductivo, aplicativo y creativo).
- Cada equipo estará representado por un color, el rojo representa al grupo de los Activos, el azul al grupo de los Pasivos, el verde representa al grupo de Gastos y el amarillo al grupo de los Ingresos. En el centro del tablero están representadas las cuentas de Capital.
- Se selecciona el responsable de cada equipo, preferentemente un educando del nivel creativo quien guiará al resto de los educandos del equipo y tendrá el derecho de seleccionar al educando que va a responder la orden.

Desarrollo del juego.

- La salida se discute, comienza el equipo que al tirar los dados obtenga mayor puntuación, para comenzar a jugar la salida comienza con el número 5 en los dados.
- Se comienza a avanzar en el tablero según indiquen los dados.

Reglas del juego:

- Cuando el educando que está en juego cae en una casilla enumerada, escoge una tarjeta y cumple con las instrucciones. Tiene la oportunidad de consultar la pregunta con el resto de los integrantes del equipo. Si responde correctamente avanza en el tablero 10 casillas y si no retrocederá 5 casillas.
- Cada vez que un jugador capture a otro avanzará 15 casillas y el capturado retrocede a su casa.
- Si al tirar los dados salen tres dobles consecutivos tienen que retornar a la casa

con la ficha más adelantada.

- Cada vez que un jugador llegue al Capital camina 8 casillas.
- Gana el primer equipo que llega a la meta "Capital" con sus dos fichas.

Utilidad del juego: A través del juego se desarrolla el protagonismo estudiantil, valores como la responsabilidad, laboriosidad y honestidad. Los educandos adquieren cultura económica. Desarrollan habilidades del pensamiento lógico, así como la habilidad rectora de la especialidad "Registrar operaciones económicas". Se aprovechan las potencialidades del contenido para realizar el trabajo educativo. Se eleva el aprendizaje de los educandos por niveles del aprendizaje.

Actividades para desarrollar el juego: Tarjetas. Pueden confeccionarse tantas tarjetas como el profesor considere. Aquí se ofrecen algunas.

Tarjeta # 1.

1. Identifique las cuentas atendiendo al grupo a la que pertenece:
 - Materiales Principales.
 - Cuenta por Pagar.
 - Préstamos Recibidos.
 - Inversión Estatal.
 - Gastos Generales de Administración.

Tarjeta # 2

2. Defina los siguientes términos:
 - Débitos y Créditos.

Tarjeta # 3.

3. ¿Diga las reglas para debitar y acreditar?

Tarjeta # 4

4. ¿Qué sucede con las cuentas?
 - Si compran materiales pendientes de pago.
 - a) Registre las operaciones en Cuentas T.

Tarjeta # 5

5. Defina cuándo estamos en presencia de:
 - Saldo deudor.
 - Saldo acreedor.
 - Cuenta saldada.

Tarjeta # 6

6. Registre los siguientes hechos económicos en Cuentas T y determine y clasifique sus saldos:
 - a.- La asignación de los siguientes medios:
 - Materiales.....\$15000.00
 - Combustible..... \$ 5000.00
 - Efectivo en Banco..... \$ 12000.00
 - b.- Vende materiales por un valor de \$ 7000.00 al contado.

Tarjeta # 7.

- 7.- ¿Qué le sucede a las cuentas?
 - Si recibe un préstamo de \$2000.00.
 - Aumenta la cuenta Préstamo Bancario y disminuye el Efectivo en Banco.
 - Disminuye el Préstamo Bancario y aumenta el Efectivo en Banco.
 - Aumenta la cuenta Préstamo Bancario y aumenta la cuenta Efectivo en Banco.

Tarjeta # 8.

- 8.- Registre en Cuentas T el pago del Préstamo Recibido por \$ 2000.00.

Tarjeta # 9.

- 9.-Registre en Cuentas T las siguientes operaciones económicas:
 - Consume Combustible por valor de \$ 1000.00 en la producción.
 - Crea un fondo para pagos menores de \$ 150.00. Extrae el efectivo del banco.
 - Acumula a pagar la nómina de los trabajadores de la producción por valor de \$16000.00.

Tarjeta # 10

Con la siguiente información económica usted como futuro Contador debe de elaborar el Balance de Comprobación por saldos para poder evaluar la situación contable de su empresa. La Empresa Productora de Acumuladores Taños " XX Aniversario " de Manzanillo presenta en sus grupos de cuentas los siguientes saldos.

Cuentas:

- Efectivo en Caja.....\$700.00
- Efectivo en Banco\$1000.00
- Ventas.....\$2000.00
- Otros Gastos.....\$3000.00
- Activos Fijos Tangibles.....\$12000.00
- Inversión Estatal.....\$10200.00
- Cuentas por Pagar.....\$5000.00
- Costo de Ventas..... \$500.00

Materiales y Métodos

Se aplicó para la evaluación de la propuesta un pre – experimento pedagógico, para ello se seleccionó un grupo de primer año de la especialidad Contador de forma intencional con matrícula de 30 educandos, escogiéndose este como grupo experimental durante el curso, el cual fue atendido por la investigadora, donde se puso en práctica la propuesta de la investigación. Dicha propuesta fue aplicada durante el transcurso de la Unidad No. 3 del programa de la asignatura Contabilidad que se imparte en el primer año de la especialidad Contabilidad.

Para aplicar el juego didáctico la investigadora tuvo en cuenta que los educandos del grupo presentan características homogéneas desde el punto de vista cualitativo y cuantitativo, obteniéndose como resultados que los educandos son homogéneos por los siguientes aspectos:

- La mayor cantidad de educandos presentan igual procedencia.

- El sexo masculino es el predominante.
- Recibieron las mismas asignaturas.
- La edad de los educandos oscila entre los 14 -15 años.
- Recibieron la misma cantidad de horas clases.
- Todas las clases fueron en la misma escuela y en igual ambiente.
- Recibieron las clases con el mismo profesor.

Para medir el aprendizaje de los educandos primeramente antes de aplicar la propuesta se aplicó una prueba pedagógica de entrada para conocer el estado actual de los educandos. Los resultados mostraron serios problemas de aprendizaje, solo 13 educandos aprobaron y 17 suspendieron.

Tabla 1. Resultados obtenidos

Indicador	Alternativas de respuesta	
	Cantidad	(%)
Nivel 1	17	56.7
Nivel 2	10	33.3
Nivel 3	3	1
Totales	30	100

Fuente: Elaboración propia

Luego de obtener los resultados de esta primera prueba pedagógica se comienza a aplicar el Juego Didáctico al grupo experimental. Para elevar los niveles de aprendizaje por parte de los educandos y lograr que los profesores de la asignatura de Contabilidad utilicen medios de enseñanzas novedosos en sus clases. El mismo se fue aplicando durante el transcurso de la Unidad #3" La cuenta T. Balance de comprobación" del programa de Contabilidad de primer año.

Para comprobar la eficiencia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje se realizó una prueba pedagógica de salida o constatación final que arrojó los siguientes resultados: Resultaron aprobados 28 educandos

y suspendieron solo dos. Coincidiendo que estos son los dos educandos ausentitas que presentan familias disfuncionales.

Tabla 2. Resultados obtenidos

Indicador	P. entrada		P. Salida	
	Cant	%	Cant	%
Nivel 1	17	56.7	-	-
Nivel 2	10	33.3	21	70
Nivel 3	3	10	9	30
Totales	30	100		

Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar, tabla muestra un salto cualitativamente superior. A partir de la aplicación del juego didáctico se logró en los educandos:

- Elevar el aprendizaje de los educandos.
- Elevar la motivación profesional de los educandos.
- Desarrollar habilidades del pensamiento lógico como interpretar, analizar, definir, registrar, entre otras.
- Lograr los objetivos propuestos en las clases.
- Desarrollar valores como la amistad, el compañerismo, laboriosidad, honestidad.
- Elevar la cultura económica de los educandos.
- Permiten desarrollar el protagonismo estudiantil.

Realizando un análisis comparativo entre las dos pruebas pedagógicas:

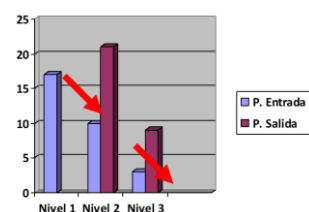


Ilustración 1: Resultado comparativo de las pruebas pedagógicas

Fuente: Elaboración propia

De un total de 30 educandos se ubicaron en el

nivel alto 9 educandos de 3 que se encontraban en este nivel inicialmente los que representan un 23 %. En el nivel medio se ubicaron 21 estudiantes para un 70% del 33.3 que se encontraba en este nivel con la prueba de entrada. Y no quedó ningún educando en el nivel 1 con la prueba de salida, elemento que le da validez y efectividad a la propuesta. Como resultado los educandos se apropiaron con facilidad de los conocimientos, desarrollaron habilidades y aplicaron con rapidez los conocimientos adquiridos en clases. Queda de mostrado que el Parchís “Cuenta Contador” cumplió con los objetivos propuestos de la asignatura, y propició que los contenidos de la Unidad # 3 tenga un carácter lúdico.

Para la implementación práctica del juego didáctico primeramente se sometió el mismo a consideración del departamento de Contabilidad de la escuela, donde los profesores se mostraron motivados e interesados, pues se deja a un lado el método tradicional para la motivación de la clase, incluyéndose una forma novedosa para incentivar a los educandos hacia el estudio de la especialidad a partir de las diferentes actividades propuestas en el trabajo.

El juego didáctico resultó ser efectivo para la asignatura Contabilidad y especialmente por el registro de hechos económicos en Cuentas T; teniendo en cuenta que los educandos se apropiaron más rápido de los conocimientos de la asignatura. Con la aplicación del juego didáctico se logran los objetivos trazados en cada clase de la unidad, desarrollan habilidades del pensamiento lógico tales como: interpretar, analizar, definir, calcular y la habilidad rectora de la especialidad como es registrar operaciones económicas. Además, este juego permite a los educandos elevar la cultura económica, desarrollar el protagonismo estudiantil y valores tales como la laboriosidad, amistad,

responsabilidad y honestidad. Por todos estos resultados se corrobora la hipótesis de trabajo.

Conclusiones

A partir de los resultados alcanzados se concluye que los juegos didácticos se han consolidado como una estrategia pedagógica efectiva para promover el aprendizaje significativo y aumentar la motivación profesional de los estudiantes. Su implementación en el aula no solo dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también fomenta la participación activa y el interés de los educandos, elementos esenciales para el desarrollo de competencias prácticas y teóricas en diversas disciplinas académicas.

El recurso didáctico Parchís Cuenta Contador demostró ser una herramienta innovadora y eficiente para la enseñanza de contenidos específicos en la asignatura de Contabilidad, particularmente en el tema relacionado con las cuentas T. Su diseño permite simplificar conceptos complejos, facilitando la comprensión y aplicación de los mismos durante las clases prácticas. Además, su carácter interactivo fomenta un aprendizaje colaborativo, lo que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades contables esenciales en los estudiantes.

La aplicación de esta propuesta en el contexto de la práctica pedagógica evidenció su pertinencia y viabilidad, logrando resultados positivos en diversos aspectos del proceso formativo. Entre los logros alcanzados se destaca un aumento en la motivación profesional de los estudiantes, el fortalecimiento de su cultura económica y la promoción del protagonismo estudiantil. Asimismo, esta herramienta favoreció la formación en valores y el desarrollo de habilidades fundamentales, como el registro de

operaciones económicas. En síntesis, los resultados obtenidos reflejan el impacto transformador de incorporar recursos didácticos innovadores en la formación académica, contribuyendo a una preparación integral de los estudiantes para enfrentar los desafíos del ámbito profesional.

Referencias Bibliográficas

- Buenahora, R., y Millán, V. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. *Actas Odontológicas*, 8(2), 50-57.
- Chávez, D. y Ordóñez, C. (2021). Juegos y Mecánica de Juegos en la Educación Contable: Gamificación. Una revisión de la literatura. *Apuntes Contables*, 31, 173-191. <https://doi.org/10.18601/16577175.n31.10>
- González, E., Almeida, M., Torres, A. y Traba, M. (2020). “La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor”, *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>.
- Higuera, L., y Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 266-283. [DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677](https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677)
- Jover, G., y Rico, P. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 65(1), 15.
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). “Gamification in education: What, how, why bother?”, *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5, https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother.
- Luna, Á., Bagué, M. y Pérez, B. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 209-217.

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (*Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia*).

Vigotski, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Mental Processes*. Ed: *Harvard University Press*.

Zúñiga, R. (2018). Propuesta de actividades de aprendizaje de la contabilidad con apoyo de las TICs. *Universidad ICESI*, http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/84558

Ramírez, L; Expósito, M. y Coba, D. (2020). Juegos didácticos que contribuyen a elevar el aprendizaje de la contabilidad en el primer año de contador. *Innovación tecnológica*, 26(2), Abril-Junio.



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Yusleidis Pérez Estrada, Dayamis Riverón Cabrera, Esmaragda Naranjo Matamoro y Yaquelmi Benítez Reyes.

