

LAS CUENTAS, ESPACIO DE JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Barrios, Natalia

Profesora en Ciencias Económicas. E.P.E.T N° 2 "Eva Duarte de Perón" de la ciudad de Posadas. Docente de la Cátedra **Sistema de Información Contable I**
Correo electrónico: natara_22@hotmail.com

Resumen

El propósito principal de este trabajo es socializar la experiencia vivida y adquirida en la enseñanza de las cuentas en la materia Sistema de Información Contable I en 3° año de la modalidad Administración y Gestión de las Organizaciones en la Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 "Eva Duarte de Perón" en la ciudad de Posadas.

Enseñar las cuentas como instrumento elemental del proceso contable, requiere la puesta en escena el desarrollo de capacidades lúdicas a motivando al alumnado a ser creativos, comprender apropiarse de aprendizajes significativos, pensar con libertad imaginaria en el aula, disfrutar aprendiendo el recorrido que lleva a entender las mismas.

Elaborar estrategias de enseñanza pone en evidencia plantear y posicionar al docente en los interrogantes más abstractos de ¿cómo enseñar las cuentas?, ¿qué estrategia se implementa? ¿Con qué recursos? ¿Cómo aprenden los estudiantes? ¿Qué significado les darán a las cuentas? Estas preguntas disparadoras dieron hincapié a repensar la enseñanza de las cuentas desde el espacio del juego como herramienta didáctica. Es así que, plantear los esquemas de las clases a partir de juegos didácticos de la contabilidad permite educar no sólo los aspectos lógicos y racionales, sino también lo creativo y la autodeterminación de conductas participativa y decisiva en los estudiantes.

Palabras claves:

Cuentas - Enseñanza - Juegos didácticos.

Desarrollo

Enseñar las cuentas a los alumnos es una tarea ardua que demanda exponer en voz alta cómo y con qué estrategia se ha de enseñar. Sin embargo, enseñar utilizando el juego didáctico es desarrollar un papel fundamental como facilitador de aprendizajes porque lleva a concluir que la actividad lúdica ha de ser un elemento importante a utilizar en el aula. Para ser más precisos el juego en la enseñanza cobra sentido cuando los contenidos conceptuales son abstractos y presentan dificultades para transmitirlos.



Esa actividad lúdica y creativa del docente subyace en la idea central que expone Steiman (2007) quien expresa: el marco didáctico se vincula con el referente teórico por el que opta la cátedra con relación a los procesos de enseñar y aprender una disciplina en particular. Si bien en toda situación de clase hay alguien que enseña y alguien que aprende y esto sucede de alguna manera en particular, la concepción que subyace a las prácticas de dichos procesos puede ser distinta para cada situación-clase (Steiman, 2007, p. 13).

Ahora bien, ¿qué significa utilizar el juego didáctico como herramienta de enseñanza de las cuentas en la materia de Sistema de Información Contable I? si bien constituye contenidos conceptuales básicos es, también, un espacio de aprendizaje fundamental porque sus contenidos son pilares esenciales para la producción de los sucesos económicos, además porque representa el eje en la registración de las operaciones comerciales, a su vez, es un desafío para las prácticas áulicas. Así, lo argumenta Zabala Vidiela (1997) para quien enseñar en estos tiempos es adaptar los estilos, métodos, modos, estrategias a las circunstancias más beneficiosas para los alumnos de la nueva era (p. 21).

Siguiendo con la teoría de Zabala Vidiela (1997) ¿qué significa enseñar a los alumnos de la nueva era? En particular, los alumnos de 3 año A, son dinámicos, curiosos, estudiosos y, pierden el interés con facilidad si la clase no le genera interés. En líneas generales, Steiman (2007) plantea las preguntas que pueden guiar esta reflexión y, se corresponderían por ejemplo con las siguientes ‘¿qué tienen que ‘hacer’ en términos cognitivos los alumnos/as, para aprender esta disciplina?’; ‘¿cómo vamos/voy a intervenir en consecuencia desde la cátedra en términos de enseñanza?’ (p. 14).

Por otra parte, Zgaib (2008) plantea una lógica similar al decir que el profesor de contabilidad debe presentar un desafío apasionante “el de ayudar a revelar los signos vitales y pintar con fuertes colores a una disciplina supuestamente abstracta y gris” (p. 4).

Plantear las clases áulicas desde el juego didáctico para la enseñanza de las cuentas genera interés y curiosidad por parte de los alumnos. Esto se debe a dos razones, la primera, es algo nuevo y distinto, se tiene que hacer para resolver las actividades; y, la segunda, requiere una participación activa y motivadora. En este correlato lo argumenta Bernabeu y Goldstein (2009) es el juego una concepción creativa y activa del aprendizaje que permita al alumnado tomar decisiones, expresarse y por sobre todo aprender a tolerar al otro, desde el aprendizaje de valores (p. 79).

Juegos Didácticos

Juegos didácticos en el aula, realizados durante el ciclo lectivo 2016-2017 con Alumnos de 3 año de la modalidad Administración y Gestión de las Organizaciones.

1-Cuentas: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. (Cuentas- Clasificación)

Se inicia la actividad sentando a los alumnos en pequeños grupos en forma de círculo, mientras que uno de ellos queda en el centro con una pelota.

Se anota en el pizarrón un cuadro para completar y la acción que se debe realizar. Por ejemplo; la ecuación patrimonial estática (Activo, Pasivo, Patrimonio Neto); si dice ARRIBA: nombrar las cuentas patrimoniales. ABAJO se deberá nombrar las cuentas patrimoniales dinámica (Activo, Pasivo, Patrimonio Neto, Resultado Positivo y/o Resultado Negativo). Por el contrario, si dice DERECHA, origen de la cuenta. IZQUIERDA, deberá nombrar el respectivo Saldo de las Cuentas que integran la ecuación. El que responde correctamente obtiene (1) un punto en cada ronda. Coordina un integrante de cada grupo por ronda. Cada alumno debe contestar en no más de 1 un minuto, si no contesta o contesta en forma errónea, pasa al centro a contestar.

La puntuación obtenida será individual de acuerdo al registro e instrumento de evaluación diseñada-



do por el profesor. El profesor es el jurado del juego, califica las respuestas y el desarrollo del juego.

El siguiente cuadro se puede trabajar en el pizarrón completando con las cuentas.

ARRIBA	ABAJO	DERECHA	IZQUIERDA
Cuentas Patrimoniales	Cuentas de Resultados	Origen de Cuenta: Patrimonial (A, P, PN) Resultados: Positivo, Negativo.	SALDO: Deudor, Acreedor.

2-Identifique Cuentas: Rubros y Cuentas (Movimientos)

Para iniciar el juego, el docente entrega unas tarjetas con pistas de indicios a cada uno de los alumnos, ellos deben identificar la cuenta. Por ejemplo; en una de las tarjetas, tiene descrito la palabra cash-dinero, cheque, productos para la ventas, materiales e insumos, etc., con esos datos identifica la CUENTA y determina el RUBRO al que pertenece, ejemplo, Cuenta CAJA corresponde al rubro CAJA Y BANCOS del Activo, se debita cuando ingresa, acredita cuando egresa, su saldo es deudor.

Tiene 2 minutos para escribir en el pizarrón.

El profesor presenta el juego (objetivos) y las reglas a seguir para el desarrollo del mismo, como también la forma y criterios de puntuación (evaluación) que se aplicarán. Se podrá presentar un cuadro guía para el registro de la actividad. Observa y registra la participación de los estudiantes e interviene cuando sea conveniente, orienta y guía las distintas acciones a realizar por los estudiantes. Al finalizar la actividad realiza el cierre y el resultado de la misma.

3-Armar el Patrimonio: Clasificación de Cuentas

Cada alumno trae una lista de los bienes, deudas que tienen en sus respectivos hogares. En la clase, arman su patrimonio identificando esos mismos con la clasificación de cuentas calculando así, su patrimonio y patrimonio neto.

4- ¿Qué Cuenta soy? Hecho que representa

Para jugar de a dos. Un alumno se coloca en la frente una cuenta, el otro le debe ir dando pista, así logra identificar que cuenta es. Las pistas pueden, como, por ejemplo: nos trae las mercaderías, da fiado, puede cobrar un interés. La cuenta en cuestión es Proveedores.

Tiempo: tiene 2 (dos) minutos para adivinar la cuenta. El profesor es el guía de la actividad, presenta, coordina y aplica los criterios de puntuación (evaluación).

Conclusión

Enseñar las cuentas a través de juegos didácticos permite evidenciar que éstos otorgan a los alumnos aprender de manera activa y participativa generando un clima de ayuda mutua. Establecen un circuito comunicativo de reflexión que estimula el aprendizaje, el trabajo en grupo, despierta curiosidad. Esto tiene su correlato en lo expresado por Bernabeu y Goldstein (2009) cuando describen lo que denominan Modelo Quadraquinta; un modelo que incorpora el humor y el juego, que revaloriza la conducta lúdica, potencia la percepción; porque el cuadrado representa lo estático y definido, lo lógico y racional, mientras que el cinco se relaciona con lo dinámico e indefinido (p. 79).

La importancia de los juegos didácticos como tejido constructivo en la enseñanza de las cuentas y anima a las siguientes percepciones: fomenta el trabajo en equipo, genera espacios de reflexión y

de compromiso con el aprendizaje; favorece la actitud crítica y toma de decisiones; permite la participación activa y democrática de los alumnos en respuestas de las actividades; favorece una conducta responsable en el cumplimiento de los valores y tolerancia; fomenta la imaginación y la resolución de actividades de manera dinámica y creativa.

Enseñar cuentas no es un reto sencillo, pero tampoco representa algo difícil, todo se centra en la construcción de significado, tal lo expresa Zgaib (2008), ladrillo por ladrillo vamos levantando una pared que separa a la contabilidad del resto del mundo (p. 5).

Referencias

- Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). Creatividad y Aprendizaje. *El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Steiman, J. (2007). Los proyectos de cátedra. *En: Más Didáctica -en la educación superior- (Cap. 1, pp. 1-50)*. Buenos Aires: Miño y Dávila. Disponible en: [https://isfd78-bue.infed.edu.ar/sitio/upload/Steiman\[1\].pdf](https://isfd78-bue.infed.edu.ar/sitio/upload/Steiman[1].pdf).
- Zabala Vidiela, A. (1997). La Práctica Educativa. Como Enseñar. Barcelona: Editorial Grao. Disponible en: <https://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>.
- Zgaib, A. O. (noviembre, 2008). *Didáctica de la Contabilidad- ¡Rompan Todo!*. Trabajo presentado en la III Jornadas Internacionales de Contabilidad, Uruguay. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2860341>

Cómo citar este artículo según Normas APA 2015 (UCES)

Barrios, N. (2018). Las cuencas, espacio de juego como herramienta didáctica. *Revista Experiencias*. Posadas: Ediciones FHycS. 2(1), p17.-p20. Recuperado de: <http://edicionesfhycs.fhycs.unam.edu.ar/index.php/experiencias>.