

Juegos didácticos que contribuyen a elevar el aprendizaje de la contabilidad en el primer año de contador.



Didactic games that contribute to the raising of learning accounting in freshmen accountant students.

Ramírez Clara, Jorge Luís; Expósito Caballero, Adis Martha; Coba Suárez, Drais de la Concepción

Jorge Luís Ramírez Clara

adisec@ult.edu.cu

Universitaria Municipal Jobabo Julio Antonio Mella, Cuba

Adis Martha Expósito Caballero

adisec@ult.edu.cu

Universitaria Municipal Jobabo Julio Antonio Mella, Cuba

Drais de la Concepción Coba Suárez

adisec@ult.edu.cu

Universitaria Municipal Jobabo Julio Antonio Mella, Cuba

Innovación tecnológica (Las Tunas)

Centro de Información y Gestión Tecnológica y Ambiental de Las Tunas, Cuba

ISSN-e: 1025-6504

Periodicidad: Trimestral
vol. 26, núm. 2, 2020

yanna@ciget.lastunas.cu

Recepción: 06 Enero 2020

Aprobación: 10 Marzo 2020

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/442/4422329014/index.html>

Resumen: Este trabajo responde a uno de los problemas que enfrenta el Centro Politécnico Manifiesto de Montecristi, el aprendizaje de una especialidad que cobra plena vigencia con la crisis que vive el mundo: la "Contabilidad", por lo que el objetivo de la misma fue el diseño de juegos didácticos aplicados a las clases de contabilidad para favorecer el aprendizaje en el primer año. En su desarrollo se demuestra cómo los métodos de investigación posibilitaron la relación práctica con el objeto a investigar, la determinación de la muestra y el procesamiento de la información recopilada, y el enfoque para la búsqueda de solución y la interpretación de los datos empíricos. Su importancia consiste en que con la aplicación de los juegos didácticos se posibilita el aprendizaje desarrollador de la Contabilidad en los estudiantes de primer año de esta especialidad, logrando una mejor preparación para su futuro desempeño profesional. Se mejoraron los resultados de los estudiantes en los diferentes indicadores evaluados, lo que demuestra la factibilidad de la propuesta puesta en práctica para el desarrollo del aprendizaje desarrollador de la asignatura antes mencionada.

Palabras clave: contabilidad, juegos didácticos, cobros y pagos, finanzas, economía.

Abstract: This paper responds to one of the problems faces Manifiesto de Montecristi Polytechnic Center, the learning of a specialty that takes full effect with the crisis experienced by the world: "Accounting". The objective of this paper was to design didactic games to apply into accounting lessons to promote learning in freshmen. In its development, it was demonstrated how research methods made possible practical relationship with the object to be investigated, sample determination, collected information processing, solution search approach and empirical data interpretation. The paper was very important since the application of didactic games favored Accounting learning in freshmen of this specialty, achieving a better preparation for their future professional performance. Students' results in different evaluated indicators were improved, which showed the feasibility of the proposal for the development of the developer learning of the aforementioned subject.

This paper responds to one of the problems faces Manifiesto de Montecristi Polytechnic Center, the learning of a specialty that takes full effect with the crisis experienced by the

world: "Accounting". The objective of this paper was to design didactic games to apply into accounting lessons to promote learning in freshmen. In its development, it was demonstrated how research methods made possible practical relationship with the object to be investigated, sample determination, collected information processing, solution search approach and empirical data interpretation. The paper was very important since the application of didactic games favored Accounting learning in freshmen of this specialty, achieving a better preparation for their future professional performance. Students' results in different evaluated indicators were improved, which showed the feasibility of the proposal for the development of the developer learning of the aforementioned subject.

Keywords: accounting, didactic games, collections and payments, finances, economy.

INTRODUCCIÓN

El objeto de trabajo de los egresados de la especialidad de contabilidad, está en el Proceso Económico Empresarial, cuyo campo de acción se desarrollará en los departamentos de economía, contabilidad, sistemas contables, cobros y pagos, finanzas, planificación, en unidades y grupos básicos de abastecimiento técnico y material, cuyas esferas de actuación están en Empresas industriales, comerciales, de servicios y en unidades presupuestadas y en Organizaciones no lucrativas

El Bachiller Técnico de nivel Medio en Contabilidad, requiere ser un profesional con una mentalidad abierta, flexible, participativa que sea capaz con su preparación teórica y práctica de poder enfrentar los cambios, que se produzcan en la economía del país, por ello se debe trabajar objetivamente lo social, lo ideológico y lo cultural, para poseer una sólida preparación general integral y profesional básica en los diferentes procesos económicos, que le permita enfrentar los problemas de su profesión, analizar la solución y ejecutar las actividades con independencia y creatividad. La especialidad técnica profesional en la Contabilidad tiene como objetivos generales, formar un bachiller técnico que posea: Una cultura general e integral, para mantener una actitud consecuente ante la vida, caracterizada por su incondicionalidad con la Revolución y el Socialismo, reflejada en valores tales como: alta combatividad revolucionaria, patriotismo, solidaridad humana, colectivismo, laboriosidad, disciplina, tenacidad, independencia, responsabilidad, creatividad, valores éticos y estéticos, todo ello bajo la concepción científica del mundo y de los principios de la Revolución.

El plan de estudio de la carrera está concebido para desarrollar una formación general integral que le permita:

Incrementar el aprendizaje de los estudiantes en particular en las asignaturas de Matemática, Español e Historia, a partir de que los docentes utilicen con efectividad la televisión, el video y la computación como medios de enseñanza, eliminando el fracaso académico y la deserción escolar. Una contradicción entre las necesidades que se manifiestan externamente a pesar del empeño de investigadores y de todas las acciones orientadas por el MINED y las exigencias de el encargo social de la ETP que es formar un bachiller-técnico, competente en su capacidad, apto para las actividades laborales, en continuo desarrollo con una educación integral y comprometido con la

Revolución y la realidad existente en la escuela es otra pues se propiciaba el contenido y no se atendía la preparación y formación ideológica de los estudiantes.

Lo anterior nos permitió plantear el siguiente.

Problema científico: ¿Cómo elevar la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad del bachiller técnico en el primer año de la especialidad de contador?

Objetivo: Confeccionar juegos didácticos que contribuyen a elevar el aprendizaje de la Contabilidad del bachiller técnico en el primer año de la especialidad contador.

MATERIALES Y MÉTODOS

En el aprendizaje humano se integran tres aspectos esenciales, que constituyen sus componentes sistémicos:

- Los contenidos o resultados del aprendizaje (¿qué se aprende?)
- Los procesos o mecanismos del aprendizaje (¿cómo se aprenden esos contenidos?)
- Las condiciones del aprendizaje (¿en qué condiciones se desencadenan los procesos necesarios para aprender los contenidos esperados?)

El aprendizaje resulta ser, en realidad, un proceso complejo, diversificado, altamente condicionado por factores tales como las características evolutivas del sujeto que aprende, las situaciones y contextos socioculturales en que aprende, los tipos de contenidos o aspectos de la realidad de los cuales debe apropiarse y los recursos con que cuenta para ello, el nivel de intencionalidad, consciencia y organización con que tienen lugar estos procesos, entre otros.

Basados en la teoría de Vigostky, se prioriza un aprendizaje donde el estudiante tenga un carácter protagónico y que contribuya más a la formación integral de su personalidad, en estos momentos tiene plena vigencia, en el país, el aprendizaje desarrollador.

Para ser desarrollador, el aprendizaje tendría que cumplir con tres criterios básicos:

- Promover el desarrollo integral de la personalidad del estudiante, es decir, activar la apropiación de conocimientos, destrezas y capacidades intelectuales en estrecha armonía con la formación de sentimientos, motivaciones, cualidades, valores, convicciones e ideales. En otras palabras, tendría que garantizar la unidad y equilibrio de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en el desarrollo y crecimiento personal de los aprendices.

- Potenciar el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación, así como el desarrollo en el sujeto de la capacidad de conocer, controlar y transformar creadoramente su propia persona y su medio.

- Desarrollar la capacidad para realizar aprendizajes a lo largo de la vida, a partir del dominio de las habilidades y estrategias para aprender a aprender, y de la necesidad de una autoeducación constante.

Las formas de organización para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje desarrollador recomiendan que éstas deban ser: flexibles, dinámicas, significativas, atractivas, que garanticen la implicación del estudiante y que fomenten el trabajo independiente en estrecha relación con el grupal, entre otros aspectos desarrolladores.

En resumen, para la creación de situaciones de enseñanza – aprendizaje desarrolladoras se deben tener en cuenta los siguientes principios:

- La promoción de una construcción activa y personal del conocimiento por parte de los estudiantes.
- La unidad de afecto y cognición a través de un aprendizaje racional y afectivo-vivencial.
- Las oportunidades para trabajar en grupo y realizar un aprendizaje cooperativo.
- El respeto a la individualidad, a los intereses, particularidades y necesidades de los / las estudiantes desde la flexibilidad y diversidad en objetivos específicos, contenidos, métodos, estrategias y situaciones educativas-
- La posibilidad de aprender a través de actividades desafiantes que despierten las motivaciones intrínsecas.
- La participación y solución en problemas reales, contextualizados, que permitan explorar, descubrir y hacer por transformar la realidad.
- La transformación del (de la) estudiante de receptor en investigador y productor de la información.
- La promoción del autoconocimiento, de la autovaloración y de la reflexión acerca del proceso de aprendizaje.

- La valoración de la autodirectividad y la autoeducación como meta.
- Los medios de enseñanza influyen de manera decisiva en cualquier proceso cognoscitivo, en la concentración y atención de los estudiantes.

Esto posibilita la motivación y preparación de la actividad desde los puntos de vista psicológicos y pedagógicos. Entre los medios de enseñanza, los que se desarrollan por medio del juego orientado y dirigido pedagógicamente, permiten el logro de los objetivos propuestos, ya que por la repetición constante y variada de los juegos se logra mayor interiorización y profundización de los conocimientos.

Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados.

Dentro de los medios de enseñanza se encuentran los **juegos didácticos** que no son más que aquellos juegos en que media la planificación, acción o participación del adulto y debido a ello toman el horizonte de unos objetivos didácticos. Amelia Jiménez Valdez define **Juegos didácticos**: es el juego mediante el cual el niño adquiere desarrollo, o fija algún conocimiento con carácter de emulación, en el que siente satisfacción o interés por su realización concreta de la norma misma, la original expresiva de los hablantes.

La acertada dirección de los juegos didácticos prevé, ante todo, la selección del contenido programático de los juegos, la definición exacta de las tareas, la designación del momento, su interacción con otros juegos y formas de enseñanza, así dirige la atención de los adolescentes, los orienta, logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

1. El objetivo didáctico
2. Las acciones lúdicas
3. Las reglas del juego.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de los aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que

esta influye directamente en sus componentes estructurales, intelectual cognitivo, volitivo conductual, afectivo motivacional y las aptitudes.

Entre otros aspectos se puede señalar que el juego sirve como medio de preparación para el trabajo, permite asimilar creativamente el contenido de cualquier esfera de la vida en forma lúdica, superando así los estereotipos de sus acciones y pasando fácilmente de uno a otro tipo de actividad.

Las fases de los juegos didácticos se enuncian a continuación:

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:

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

Los profesores que se dedican a esta tarea de crear juegos didácticos profesionales deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Ortiz (96)

Requisitos para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos profesionales:

Para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos se tiene que tener presente los siguientes requisitos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad productiva o de servicios de las empresas.

- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la aplicación del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructura a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es imprescindible que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento, a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación durante su desarrollo.
- Los objetivos, características, principios y requisitos de los Juegos Didácticos Profesionales conducen a sus ventajas fundamentales.
- Garantizan al futuro especialista hábitos de elaboración colectiva de decisiones profesionales.
- Aumentan el interés profesional de los estudiantes y su motivación por las asignaturas técnicas y la especialidad.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento técnico alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades rectoras y capacidades profesionales en el orden práctico.
- Permiten adquirir, ampliar, profundizar e intercambiar conocimientos profesionales, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación por parte de los mismos del contenido técnico impartido. Ortiz (96).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Juego 1

Aprendiendo Contabilidad

I- OBJETIVO:

Identificar la situación económica que se manifiesta en cada operación, logrando la motivación y la independencia en el aprendizaje.

II- MATERIALES:

Cartulina, tarjetas, plumones.

III- DESARROLLO:

Para la aplicación de este juego, es preciso confeccionar un cuadro de cartulina que contenga 4 filas y 4 columnas, formando así 16 casillas, cada una de las cuales debe estar enumerada y representará una pregunta o situación económica que tendrá un valor de 1 a 10 puntos, en dependencia de la complejidad de la misma.

El aula se divide en dos equipos y se coloca la cartulina en el pizarrón.

En la mesa del profesor se colocan las 16 tarjetas que contienen las preguntas; por supuesto, cada tarjeta tiene en el dorso el número de la casilla a que pertenece, para facilitar su localización.

El primer equipo que intentará responder la pregunta dirá el número de la casilla que desee y deberá responder la pregunta que corresponda a esa casilla.

Si el equipo responde la pregunta correctamente, esa casilla se cubre con un cartón de color que identifique al equipo (rojo, por ejemplo), y se le anotan al equipo los puntos que vale la pregunta. Si no la responde

correctamente, entonces se le concede la oportunidad de responder al otro equipo; si éste no responde, la casilla se tapa con un cartón blanco, lo cual significa que esa casilla queda "bloqueada", y la pregunta es respondida por el profesor.

En el juego gana el equipo que logre colocar 4 cartones en forma horizontal, vertical o diagonal, es decir, el equipo que sea capaz de responder 4 preguntas en alguna de las posiciones antes mencionadas. Si ningún equipo logra esto, entonces gana el que más puntos acumule.

IV- RECOMENDACIONES: En el supuesto de que el profesor no posea la cartulina para la confección del cuadro, puede dibujar en la pizarra y trabajar en ella.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

13 14 15 16

Juego2

Aprendemos Jugando:

I- OBJETIVO:

Desarrollar el pensamiento contable a través del registro de anotaciones económicas, logrando la independencia y la motivación en el aprendizaje.

II- MATERIALES:

Pancartas con nombres de cuentas, plumones.

III- DESARROLLO:

Para la aplicación de este juego se debe dividir el aula en tres partes, una comisión de arbitraje formada por 3 estudiantes y dos equipos (A y B). Se entrega a cada estudiante una o varias pancartas con el nombre de una cuenta del Sistema Nacional de Contabilidad, con el apoyo de la comisión de arbitraje.

Una vez que los estudiantes tengan las pancartas, el profesor plantea la primera situación económica, el estudiante debe interiorizar lo que se pregunta y mentalmente reproducir la respuesta, valorando si el nombre de la cuenta que él tiene en su pancarta interviene en la solución. De ser así, debe dirigirse a la parte delantera del aula con la pancarta correspondiente, es decir, al lugar que contablemente le corresponde, o sea, al DEBE o al HABER. Cada árbitro debe controlar en este 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.

La comisión de arbitraje debe controlar la rapidez, calidad en la solución y disciplina, restando puntos al equipo y/o estudiante que no la mantenga.

De existir algún error de contenido es la encargada de aclarar y restarle puntos al equipo y/o estudiante que lo cometa, pero previamente debe preguntarle al auditorio cual es la respuesta correcta. Es por el lo que los estudiantes que conforman esta comisión deben ser los más aventajados del grupo y deben tener una preparación superior a la del resto de los estudiantes, por cuanto el los desempeñan las funciones del profesor en el aula, y actúan como sustitutos de éste, que pasa a ser un eslabón organizador y coordinador en el juego.

Para motivar a los estudiantes, e impulsarlos a realizar la actividad con el máximo de calidad, el resultado por equipo debe ser reflejado en el pizarrón; esto es, cantidad de intervenciones realizadas, y de el las, cuántas correctas y cuántas incorrectas, determinando así el por ciento de aciertos. De esta forma podemos determinar el equipo ganador, que en todo caso será el que mayor % posea.

El hecho de que el profesor planifique previamente las situaciones a resolver en la clase y las pancartas que entregará, trae consigo un mejor aprovechamiento de estos recursos para determinar la participación del alumno que él necesita en la situación económica que él estime conveniente, por cuanto le entregará, por supuesto, la pancarta que interviene en esa solución. Esto también permite el incremento del nivel de preparación independiente de los estudiantes ya que ellos no saben en qué situación económica intervendrán, por otro lado le permite al profesor analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del estudiante.

Juego 3 Cartas del Saber:

I- OBJETIVO:

Desarrollar el pensamiento contable de los estudiantes, identificando el grupo a que pertenecen las cuentas logrando la motivación y la independencia en el aprendizaje.

II- MATERIALES:

Cartulina para la confección de las cartas, plumones.

III- DESARROLLO:

Este juego de cartas del saber como su nombre lo indica, consiste en un juego de cartas concebido para ser empleado en la asignatura Contabilidad, el mismo consta de 40 cartas, cada una de las cuales tiene un nombre de una cuenta, grupo de cuentas o naturaleza del saldo, y un valor en puntos que aparece en la parte superior derecha de la carta. La suma total de los puntos es de 150.

Puede jugarse de forma similar a cualquier juego de cartas, es decir, acumulando puntos, encontrando parejas u otras variantes. Hay 30 cartas que tienen nombres de cuentas de activo, pasivo, ingresos o gastos, cada una de ellas vale 1 punto. Cada cuenta de activo vence a la cuenta de pasivo que esté relacionada con ella, cada cuenta de ingreso vence a la cuenta de gasto que esté relacionada con ella; la carta Activos (5 puntos) vence a todas las cuentas de activo, pasivo y a la carta Pasivos (5 puntos), la cual vence a todas las cuentas de pasivo. La carta Ingresos (5 puntos) vence a todas las cuentas de ingreso, gasto y a la carta Gastos (5 puntos), la cual vence a todas las cuentas de gasto (aquí se parte del criterio de que con mi activo debo hacerle frente a mi pasivo y que con mis ingresos debo sufragar los gastos).

La carta Deudoras (10 puntos) vence a las cartas Activos, Gastos, y a todas las cuentas deudoras; la carta Acreedoras (10 puntos) vence a las cartas Pasivos, Ingresos, y a todas las cuentas acreedoras. La carta Reales (15 puntos) vence a las cartas Deudoras, Acreedoras, Activos, Pasivos, y a todas las cuentas reales. La carta Nominales (15 puntos) vence a las cartas Deudoras, Acreedoras, Gastos, Ingresos, y a todas las cuentas nominales.

La carta Capital (20 puntos) vence a todas las cartas mencionadas anteriormente. La carta Utilidades vence a la carta Capital y a todas las demás, por eso es la que más puntos vale (30).

RELACION DE NOMBRES QUE CONTIENE CADA CARTA CONTABLE Y LA PUNTUACION QUE LE CORRESPONDE:

BANCO 1, BONOS 1, EDIFICIOS 1, MERCANCIAS 1, ACCIONES 1, CUENTAS POR COBRAR 1, LETRAS POR COBRAR 1, PAGARES POR COBRAR 1, INTERESES POR COBRAR 1, COMISIONES POR COBRAR 1, SUELDOS POR PAGAR 1, BONOS POR PAGAR 1, HIPOTECAS POR PAGAR 1, PIGNORACIONES A PAGAR 1, DIVIDENDOS POR PAGAR 1, CUENTAS POR PAGAR 1, LETRAS POR PAGAR 1, PAGARES POR PAGAR 1, INTERESES POR PAGAR 1, COMISIONES POR PAGAR 1, VENTAS 1, INTERESES GANADOS 1, COMISIONES GANADAS 1, DESCUENTOS OBTENIDOS 1, DEVOLUCIONES DE COMPRAS 1, COMPRAS 1, INTERESES PAGADOS 1, COMISIONES PAGADAS 1, DESCUENTOS CONCEDIDOS 1, DEVOLUCIONES DE VENTAS 1, ACTIVOS 5, PASIVOS 5, INGRESOS 5, GASTOS 5, DEUDORAS 10, ACREEDORAS 10, REALES 15, NOMINALES 15, CAPITAL 20, UTILIDADES 30.

1 BANCO	1 BONOS	1 EDIFICIOS
1 MERCANCIAS	1 ACCIONES	1 CUENTAS POR COBRAR
1 LETRAS POR COBRAR	1 PAGARES POR COBRAR	1 INTERESES POR COBRAR
1 INTERESES POR PAGAR	1 COMISIONES POR PAGAR	1 VENTAS
1 INTERESES GANADOS	1 COMISIONES GANADAS	1 DESCUENTOS OBTENIDOS
5 ACTIVOS	5 PASIVOS	5 INGRESOS

JUEGO 4
Jugando al resultado

I-OBJETIVO:

Desarrollar el pensamiento contable de los estudiantes, en la confección del estado de resultado, logrando la independencia y la motivación en el aprendizaje.

III- MATERIALES:

Cartulina para la confección de las cartas, plumones.

IV DESARROLLO

Este juego consta de cartas, la cantidad depende del tipo de ejercicio para la confección del estado de resultado, el profesor en dependencia del tipo de empresa (servicio, comercial, industrial), actividad a que se dedique variará las cartas, cada carta contiene una pregunta de forma tal que en la medida que se vayan respondiendo las cartas va a ir quedando conformado el estado de resultado, o sea, al final del ejercicio se determinará el resultado y se corresponde con la última carta que sea respondida.

El aula se divide en dos equipos y se reparten las cartas previamente enumeradas en el mismo orden en que debe quedar conformado el estado de ganancias y pérdidas si algún equipo no sabe la pregunta se pasa al otro equipo, en el caso que ninguno de los dos equipos sepa la respuesta, entonces es respondida por el profesor. Gana el equipo que mayor cantidad de puntos acumulen al final gana el equipo que más preguntas haya respondido.

En el análisis comparativo de la independencia del estudiante en el trabajo docente, la motivación de los estudiantes hacia la actividad a realizar y la apropiación del contenido por el estudiante, el análisis cuantitativo de los indicadores, arrojaron los siguientes resultados.

En el indicador independencia del estudiante en el trabajo docente se observaron avances significativos en el diagnóstico inicial ningún estudiante alcanzaba la condición de alto en el diagnóstico final tenemos 6 estudiantes con esta categoría para un avance de un 25 %, en un inicio 8 estudiantes se encontraban en el nivel medio, en estos momentos se ubican 13 avanzando 5 estudiantes que representan 20.8 %, en el nivel bajo de 16 estudiantes solamente se encuentran en estos momentos 5 estudiante, lo que evidencia un avance de un 45.7 %.

En el indicador motivación de los estudiantes hacia la actividad a realizar se observó avances significativos que demuestran que las clases de contabilidad en estos momentos se realizan de forma más eficiente logrando en los estudiantes resultados positivos, inicialmente no se ubicaba ningún estudiante en el nivel alto, después de aplicada la propuesta 7 estudiantes se ubican en el nivel alto para un 29.1 % de avance, 14 estudiantes se ubicaban en el nivel medio en el diagnóstico inicial para un 58.3 %, después de aplicada la propuesta 13 estudiantes se ubican en este nivel, 4 estudiantes se ubican en el nivel bajo para 25 % de avance.

En el indicador apropiación del contenido por el estudiante se evidenció avances significativos lo que se traduce que en estos momentos los estudiantes identifican las cuentas con más claridad, al igual que el saldo, poseen una mejor preparación en la anotación de los asientos de las cuentas T, y en el registro de los sucesos económicos los realizan con algoritmos más elaborados. En el diagnóstico inicial ningún estudiante se encontraba en el nivel alto y el 58.3 % se ubicaban en el nivel bajo, después de instrumentada la propuesta 9 se ubican en el nivel alto para un 37.5 % de avance, 13 en el nivel medio y 2 en el nivel bajo.

De forma general se aprecian avances significativos en el aumento de los estudiantes que han pasado de un nivel a otro, inicialmente ningún estudiante se ubicaba en el nivel alto, después de instrumentado la propuesta 6 estudiante se ubican en el nivel alto, 14

en nivel medio y 4 en el bajo, lo que evidencia la efectividad de la propuesta de los juegos didácticos aplicados en el desarrollo del aprendizaje de la contabilidad.

CONCLUSIONES

1- Las insuficiencias detectas en los indicadores fundamentales del aprendizaje de la contabilidad, constatadas como resultado de la aplicación de diferentes métodos e instrumentos de investigación tiene entre sus causas el desinterés y la desmotivación hacia el estudio de la contabilidad.

2- Los juegos didácticos elaborados para la utilización en las clases de contabilidad, es una de las vías para dirigir el proceso educativo, vinculando el juego con la adquisición de conocimientos.

3- Los juegos didácticos diseñados demostró funcionalidad para su aplicación.

4- La puesta en práctica de los juegos didácticos permitió avances significativos en el aprendizaje de la contabilidad, aumentó la independencia y la motivación hacia el estudio de la contabilidad aspectos importantes para el proceso cognoscitivo.

BIBLIOGRAFÍA

1. ADDINE, F. (1997). Didáctica y Optimización del proceso enseñanza aprendizaje. La Habana: IPLAC.
2. ÁLVAREZ, C. (1996). Hacia una escuela de excelencia. La Habana.
3. BARRERAS, F. (2003). Modelo pedagógico para la formación y desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades. La Habana: IPLAC.
4. BERMUDEZ, R., & RODRÍGUEZ, M. (1996). Teoría y Metodología del Aprendizaje. Ciudad de la Habana: Editorial. Pueblo y Educación.
5. CANER, A. (1999). Formación de Habilidades Profesionales. Metodología de la Enseñanza. La Habana: Editorial Academia.

6. CARRERO, N. (1997). Juegos didácticos y capacidad profesional. Revista con Luz propia.
7. CASTELLANO, D. (2002). Aprender y enseñar en la escuela. Una concepción desarrolladora. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
8. COLLAZO, B. (1992). La orientación de la actividad pedagógica. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
9. CRATTY, J. Juegos Didácticos. S/F: DF. 10.Educación.
11. GONZALEZ, F. (1995). Comunicación personalidad y desarrollo. La habana: Editorial Pueblo y educación.
12. GONZÁLEZ, V. (1995). Profesión comunicador. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
13. GONZÁLEZ, V. (1995). Psicología para educadores. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
14. Habana: Editorial Pueblo y Educación.
15. LUZ, O. T. D. L. (2004). Contabilidad General. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
16. MARTINEZ, M. (1995). Creatividad y Enseñanza problémica. La
17. PÉREZ, G. (1996). Metodología de la Investigación educacional. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
18. TABLADA, C. (1987). El pensamiento económico de Ernesto Che Guevara. La Habana Casa de las América.
19. TORRAS, O. (2004). Contabilidad General. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
20. VARELA, O. (1995). ¿Qué hacer antes de hacer? Temas de psicología pedagógica para maestros (Vol. IV). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
21. VARELA, O. (2002). Hacia una didáctica desarrolladora La Habana: Editorial Pueblo y
22. ZILBERTIEN, J. (2002). Una didáctica para una enseñanza y un aprendizaje desarrollador