

PERCEPCIÓN y APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO COMO METODOLOGÍA ACTIVA

Queiro-Ameijeiras, Carmen María¹, Sanchidrián-Pardo, Dra.Rosa-María²

1: Universidad Europea Valencia.
CI/ General Elio, 8 Entresuelo
e-mail: carmenmaria.queiro@uem.es

2: Universidad Europea Valencia.
CI/ General Elio, 8 Entresuelo
e-mail: rosa.sanchidrian@uem.es

Resumen.

Este trabajo tiene como objetivo describir una experiencia cooperativa basada en el juego del MONOPOLY llevada a cabo por profesores del área de contabilidad financiera y auditoría. El diseño de la actividad se realiza con intención de que el alumno desarrolle competencias y perciba una forma de aprendizaje utilizando la inteligencia cognitiva y emocional, además de la intelectual superando las barreras de la dificultad en el aprendizaje de este tipo de asignaturas. Por esa razón se ha utilizado el juego como herramienta de enseñanza de forma que el estudiante trabaja en el aula distintas competencias propias del grado en dirección de empresas como son la capacidad de organización, la capacidad de análisis, la toma de decisiones, la comunicación y la negociación. La evaluación del aprendizaje adquirido se realiza en dos fases a través de la participación de dos profesores. En una primera fase la evaluación se centra en medir las distintas competencias a través de la participación del alumno en el juego. En la segunda fase, los alumnos exponen los principales retos y los logros alcanzados individual y colectivamente por el grupo valorando el profesor tanto los conocimientos trabajados como las competencias fortalecidas.

Palabras clave: Percepción, Motivación, Experiencias docentes, Juego, Contabilidad Financiera.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como objetivo describir una experiencia cooperativa llevada a cabo por profesores de contabilidad financiera y auditoría. La contabilidad es una disciplina de naturaleza eminentemente práctica que tradicionalmente ha implicado una mayor dificultad para los alumnos. El proyecto presentado se enmarca en el área de innovación docente donde siguiendo a Brennan y Teichler (2008) se trabaja en procesos y resultados, en particular, en la enseñanza y el aprendizaje. El interés del proyecto se centra en motivar al alumno en el aprendizaje de la contabilidad desde los primeros

cursos para que afiance con mayor seguridad los conceptos aprendidos a través de las diferentes metodologías empleadas. Para ello, utilizamos un juego clásico como herramienta de aprendizaje con el objetivo de que los alumnos desarrollen competencias y perciban una forma de aprendizaje utilizando la inteligencia cognitiva y emocional, además de la intelectual superando las barreras de la dificultad en el aprendizaje de las asignaturas de contabilidad financiera I y II.

La propia dinámica del juego permite tener en cuenta las competencias generales propias del grado que cursan los alumnos: la capacidad de organización, la capacidad de análisis, la toma de decisiones, la comunicación y la negociación para resolver problemas. Las citadas competencias pueden ser desarrolladas y consolidadas por el alumno con su participación en el juego ya que su aplicación permite que el estudiante “*aprenda haciendo*”.

La elección del juego a utilizar es importante en cuanto a que su dinámica debe permitir aprender y practicar además los aspectos técnicos contables. Por este motivo, buscamos un juego que permitiera distintos tipos de operaciones, pudiera reflejar el origen, partida y contrapartida de las operaciones y permitiera además calcular un resultado, reflejar una situación económica- financiera inicial y calcular cambios sobre la misma.

Otro aspecto importante a considerar es la evaluación de la actividad. A partir de otras experiencias innovadoras hemos optado por realizar una evaluación por competencias. Entendemos que la aplicación de la misma representa doble motivación para el alumnado. Por una parte, asume, comprende y participa en el aprendizaje (motivación intrínseca) y, por otra, ve recompensado su participación (motivación extrínseca).

Nosotros esperamos que la realización de la actividad estimule el interés por la contabilidad y que este interés se refleje en la mejora de sus resultados académicos. Por ello, para medir los logros hemos considerado importante separar la fase de ejecución del juego, de la de valoración de resultados. En la primera fase, un profesor, a modo de director, expone las reglas del juego, actúa como moderador, coordina el juego y verifica el cumplimiento de las normas. El segundo profesor se ocupa de valorar si se han alcanzado las competencias y los conocimientos a partir de la evaluación de los resultados conseguidos.

El presente trabajo se estructura en los siguientes apartados: la justificación y antecedentes, planteamiento de la actividad, evaluación de la actividad e indicadores.

2. LA JUSTIFICACIÓN

El interés de los profesores del área se centra en motivar al alumno en el aprendizaje de la contabilidad desde los primeros cursos a través de la combinación de diferentes metodologías que activas. Algunos autores (Ethington, 1990; Himmel, 2002; Donoso et al, 2007) analizaron la percepción de la dificultad en el aprendizaje de esta materia con los resultados de la misma y en sus conclusiones encuentran significatividad entre ambas. La implantación del Espacio Europeo de Educación Superior ha supuesto cambios estructurales y metodológicos en el modelo de aprendizaje tradicional (Aranda Ogayar et al., 2008) que promueven generar cambios en la docencia. Por este motivo, el aprendizaje no sólo se basa en la adquisición de conocimientos sino que, como señala Delgado (2006), queda supeditado al desarrollo de competencias y a la evaluación de las mismas.

Las estrategias de aprendizaje son secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito deliberado por parte del profesor de facilitar la adquisición y la utilización de la información (Nisbet & Shucksmith, 1987). Nosotros diseñamos esta actividad a partir de estas premisas, es decir, buscamos que el alumno perciba una menor dificultad en su aprendizaje y además desarrolle capacidades y destrezas en función de su perfil académico. Barkely et al. (2007) y Escobar y Lobo (2005) destacan el papel de uso de juegos como una estrategia para “aprender haciendo”.

A través del juego los alumnos son capaces de organizar datos a la vez que enriquecen su vocabulario y su capacidad de comunicación y resuelven problemas orientados a la obtención de resultados. Elegimos el juego del MONOPOLY porque es un clásico totalmente alineado con el área financiera –el análisis de estrategias de inversión, la negociación y la orientación a la eficiencia y maximizar los recursos- que permite combinar la aplicación de conocimientos técnicos contables a la estructura del propio juego. Para el desarrollo de las capacidades y destrezas a trabajar por el alumno hemos considerado las competencias que están recogidos en el título de grado en Dirección y Creación de Empresa como son la capacidad de análisis, la resolución de problemas y la orientación a resultados así como la capacidad de gestión de la información y la comunicación. Para la definición de las mismas, nos basamos en el programa Verifica de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) y los contenidos del proyecto Tuning y el R.D. 1393/2007 de ordenación de enseñanzas oficiales.

Por tanto, la principal justificación es mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos en la materia de contabilidad financiera I y II con el objetivo de mejorar su percepción sobre la dificultad de la asignatura utilizando nuevas metodologías que son combinadas con la resolución de casos, el aprendizaje basado en problemas, el uso de recursos tecnológicos y la clase magistral.

3. PLANTEAMIENTO DE LA ACTIVIDAD

Como ya hemos comentado, la actividad se realiza a partir del juego del MONOPOLY. La actividad está diseñada para aplicarla en los primeros cursos de la carrera de forma que los estudiantes perciban que son capaces de superar la dificultad de la materia y esta percepción influya en los resultados posteriores.

Dinámica del juego

Durante el curso se forman grupos de trabajo de un máximo de tres alumnos donde cada uno tiene que asumir un rol en el juego del Monopoly. El juego se realiza durante todo el curso académico con una dedicación parcial en horario de clase. Los roles que se les asignan a cada estudiante son tres:

- un controlador de la tesorería que a la vez audita y garantiza el uso responsable.
- un jugador que asume la toma de decisiones en el tablero.
- un jugador que coordina y realiza el registro de las operaciones.

Con el objeto de compartir y fortalecer el desarrollo de competencias y el aprendizaje el rol desempeñado por cada jugador irá rotando en cada sesión de forma que todos los

alumnos desarrollen la totalidad de las competencias programadas.

Por otro lado, entre todos los alumnos se define un grupo de alumnos que asumen el papel de la banca del juego. En el caso del profesor, este actúa de auditora/ asesora y fiscalizadora ya que verifica la correcta anotación de las operaciones.

El juego se inicia con la entrega a cada grupo de una cantidad ficticia de 60.000€ y cada uno decidirá con cuántos fondos quiere constituir su empresa y cuantos fondos se reservan para posibles necesidades futuras de capital. A partir de entonces comienza para ellos el registro de esta operación en su libro diario con el asiento de constitución.

Desde ese momento el juego continúa con la tirada de dados y movimientos por el tablero de acuerdo con las reglas propias del juego del MONOPOLY. Es importante tener en cuenta que cada casilla a la que llegan les otorga la posibilidad de cosas distintas:

- Comprar la calle, la estación o compañía a la banca. En este caso le otorga el derecho posterior a recibir una cantidad en concepto de alquiler o servicio exterior a cada equipo que por azar caiga en esa casilla. La operación representa un gasto para el usuario y simultáneamente, un ingreso para el propietario. Por este motivo, son dos equipos los que realizan anotaciones contables.
- Otras anotaciones se realizan en función de la “caja de la comunidad” o de la casilla de “suerte”. En ese caso puedes desde cobrar indemnizaciones, hasta pagar multas. Estas operaciones se entienden realizadas con la banca por lo que también existirá una doble anotación.

La sesión se preparará durante el descanso de la clase. Los alumnos disponen de 20 minutos para jugar cada semana. El juego está planteado para que participen al menos tres vueltas completas aunque depende del número de grupos que se formen.

La complicación del juego a la hora de tomar decisiones surge cuando el profesor que dirige el juego decide formular preguntas que tendrán una recompensa económica variable según la dificultad planteada y la respuesta del alumno. Esta recompensa será tratada como un ingreso extraordinario o una pérdida extraordinaria y obliga a los alumnos a dominar la materia estudiada con otras metodologías.

Al final de la sesión diaria todos los equipos tienen que hacer dos operaciones. Una que supone calcular el arqueo de caja y otra el inventario de las propiedades de inmuebles. Toda esta información debe ser facilitada al profesor sin perjuicio de que este realice actividades fiscalizadoras y auditoras al azar para verificar el trabajo realizado por los alumnos durante la actividad.

Como requisito básico para participar en cada una de las sesiones se establece la obligatoriedad de presentar los documentos contables donde se han realizado las anotaciones de datos anteriores. Consideramos que esta restricción obliga a los alumnos a trabajar de una forma más organizada y cooperativa y preparar la sesión siguiente atendiendo a los resultados conseguidos en las sesiones previas.

La actividad tiene una duración media mensual en cada asignatura (contabilidad financiera I y contabilidad financiera II). La estimación de una duración de cuatro semanas, otra de fiscalización y verificación de datos y una última de evaluación favorece una gran implicación y potencia el nivel de competitividad y motivación en el

aula.

Una vez que se da por finalizado el juego según las instrucciones planteadas al comienzo de la actividad e incluidas en la guía académica que pueden consultar en el campus virtual, los alumnos deberán presentar un informe con la totalidad de los apuntes contables realizados durante el juego, así como un balance resumen de la situación económica-patrimonial de la empresa y un análisis completo del mismo, indicando fortalezas y debilidades del proceso de toma de decisiones.

4. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD E INDICADORES

La evaluación de una actividad constituye una parte esencial del proceso de aprendizaje del alumno. Por eso, para la medición de logros, seguimos la metodología propuesta por García-García et al. (2010) elaborando unas fichas específicas para la evaluación de cada una de las competencias que el juego desarrolla y fortalece. Estas fichas comprenden los indicadores a medir para cada competencia y la graduación de los logros en la consecución de las competencias.

Alonso y Montero (2001) asumen que estas actividades representan una clara motivación para el aprendizaje del alumno. Hemos querido aplicar en esta actividad una evaluación por competencias en cuanto que nos permite establecer y divulgar de forma clara los objetivos del aprendizaje y los indicadores de medición.

En esta actividad nos hemos centrado en elegir algunas de las competencias a alcanzar por los alumnos del Grado en Dirección y Creación de Empresa. Concretar las destrezas y habilidades que debe conseguir el estudiante de contabilidad financiera I y II pasa por la revisión del título VERIFICA aprobado por ANECA y fundamentado en el proyecto Tuning y el R.D. 1393/2007 de ordenación de enseñanzas oficiales. En particular, seleccionamos competencias de carácter instrumental (resolución de problemas y capacidad de análisis) y otras sistémicas o de orientación a resultados. Estas competencias son consideradas básicas para el buen desempeño del alumno en la asignatura.

Adicionalmente se ha tenido en cuenta la inteligencia emocional del alumno desarrollada en el trabajo en equipo, en concreto su capacidad relacional con el grupo y su capacidad de influencia e incorporación de la ética en la toma de decisiones.

Una vez seleccionadas las competencias a alcanzar por los estudiantes, la siguiente fase implica establecer los indicadores más adecuados para medir el logro de cada una de las competencias. Para ello se ha preferido utilizar un cuestionario con una escala de valoración que permita al profesor evaluar las competencias adquiridas y los conocimientos aplicados.

Las competencias se han dividido en función de su naturaleza y se ha medido la competencia con diferentes indicadores. En las tablas 1 y 2 que se muestran a continuación, se recogen las competencias a conseguir por los estudiantes y las rúbricas utilizadas para su medición.

Competencias generales	Indicadores	0	3	6
Resolución de problemas	Participación activa en clase aplicando perfectamente los conocimientos	No asiste o no participa en el aula	Intenta responder con criterio a las cuestiones planteadas según el rol 1.	Responde con criterio cada una de las cuestiones planteadas. (2)
Resolución de problemas	Capacidad de selección de alternativas	No es capaz de buscar más de una alternativa	Busca 2 alternativas que están justificadas	Es capaz de elegir más de 3 alternativas que solucionan un problema de recursos justificando todas ellas
Orientación a resultados	Tiempo	No se ajusta al tiempo determinado para responder las preguntas y tomar decisiones	Se ajusta al límite de tiempo para responder las preguntas y tomar decisiones	Toma las decisiones y responde las preguntas con rapidez
Orientación a resultados	Calidad del resultado	No responde adecuadamente	Responde adecuadamente	Responde adecuadamente y además hace una valoración de los motivos que le llevan a esa decisión
Orientación a resultados	Ética	No se han tenido en cuenta aspectos éticos en la toma de decisiones	Se han tenido en cuenta conceptos éticos básicos a la hora de gestionar las operaciones	Se han tenido en cuenta conceptos éticos básicos y se han comunicado a los compañeros con el
Comunicación Oral	Calidad del discurso	No utiliza un vocabulario técnico.	Utiliza un vocabulario correcto (0,5).	Su vocabulario es exacto en terminología y análisis (1).
Análisis de situación interna	Originalidad	No se aporta análisis de la situación interna.	El alumno trata de aportar un análisis original (1.5).	Se aporta un análisis original de la composición (3).

Tabla 1. Competencias genéricas e indicadores

Competencias específicas	Indicadores	0	2	4
Conocimientos contables	Informes presentados	No se han presentado informes.	Se ha presentado los informes resultantes de la actividad: Diario	Se han presentado los informes completos y perfectamente ordenados.
Conocimientos contables	Calidad de los informes	Mala calidad de los informes	Existen dos errores	No existe ningún error

Tabla 2. Competencia específica e indicadores

Para nuestra elección, hemos tenido en cuenta que queríamos valorar no sólo resultados sino también el proceso de aprendizaje. Para ello, en las competencias de resolución de problemas y orientación a resultados hemos incluido los indicadores que valoran la participación activa en clase, los resultados técnicos conseguidos y su capacidad de comunicación y presentación de resultados. Entendemos que esto supone una doble motivación para el alumno: por una parte, asume, comprende y participa en el aprendizaje (motivación intrínseca) y, por otra, ve recompensado su participación con una valoración y a la vez con el proceso competitivo que supone el juego (motivación extrínseca). Esta valoración la realiza exclusivamente el docente que dirige el juego. El resto de competencias son evaluadas por el docente que valora los resultados y que no participa en la ejecución del juego.

La elección del indicador de la competencia específica, de los informes presentados y la calidad alcanzada implica la búsqueda de una rúbrica que además de medir los conocimientos técnicos, refuerce las competencias genéricas. La calidad del informe, además de requerir conocimientos técnicos para realizarlo, complementa el análisis de la situación interna de las organizaciones.

Por otro lado, el alumno realizará una evaluación personal de su aprendizaje técnico y competencial así como la percepción de la calidad de su aprendizaje y su seguridad personal a través de la actividad. Una vez que ha realizado su evaluación personal para disponer de una valoración completa en una sesión conjunta los miembros de un equipo evalúan el grado de aprendizaje de cada compañero del grupo atendiendo al rol desempeñado en el juego en cada momento.

Al final el alumno realiza una evaluación de la actividad atendiendo a valoraciones relacionadas con el tiempo desempeñado, la planificación de la actividad, la información recibida al principio y al final y la recomendación de una actividad de juego para fortalecer el aprendizaje de una asignatura que es percibida como una de las más difíciles de la titulación.

La reflexión académica de los profesores implicados en la asignatura muestra que es una herramienta que consigue mejorar la percepción del alumno sobre la dificultad de la asignatura, exigiendo trabajar de forma continuada a lo largo de la asignatura con una implicación mayor del alumno porque existe una motivación extrínseca de competencia. Para el próximo curso nos planteamos hacer un cuestionario mayor de evaluación de competencias e incorporar un nuevo juego como es el trivial para asignaturas de contabilidad financiera I y II e incluso contabilidad de costes.

REFERENCIAS

- ALONSO, J., & MONTERO, I. (2001): "Orientación motivacional y estrategias motivadoras en el aprendizaje escolar", en C. Coll, J. Palacios, & A. Marchesi, Desarrollo psicológico y educación (vol.2) (págs. 259-283). Madrid: Alianza.
- ARANDA OGAYAR, M., PUENTES POYATOS, R., ANTEQUERA SOLÍS, J. M. (2008): "Competencias profesionales desde el punto de vista de los empleadores, ex alumnos y alumnos de la Universidad de Jaén", en Universidad, Sociedad y Mercados Globales, coord. por Emilio José de Castro. Silva, José Díaz de Castro, págs. 437-451.
- BARKLEY, Elizabeth F, CROSS, K Patricia, MAJOR, Claire Howell (2007): Técnicas de aprendizaje colaborativo: Manual para el profesorado universitario, Ediciones Morata.

- BRENNAN J. AND TEICHLER U. (2008): The future of higher education and of higher education research. *Higher education*, 56: 259-264.
- DELGADO GARCÍA, A.M. (Coord) (2006): Evaluación de las competencias en el Espacio Europeo de Educación Superior. J.M. Bosch Editor. Barcelona.
- DONOSO S. Y SCHIEFELBEIN E. (2007): “Análisis de los modelos explicativos de retención de estudiantes en la universidad: una visión desde la desigualdad social”. *Estudios Pedagógicos XXXIII*, (1): 7-27, 2007.
- ESCOBAR, B. Y LOBO, A. (2005): “Juegos de simulación empresarial como herramienta docente para la adaptación al EEES: experiencia en la diplomatura de Turismo”. *Cuadernos de Turismo*, 16, pp 85-104, 2005.
- ETHINGTON, C. A. (1990): “A psychological model of student persistence”. *Research in Higher Education* 31 (3): 266-269.
- GONZÁLEZ, Julia y WAGENAAR, Robert (Editores) (2003): “Tuning Educational Structures in Europe” [On-line]: <http://www.relint.deusto.es> [Consulta realizada con fecha abril 2012].
- HIMMEL, E. (2002): “Modelos de análisis de la deserción estudiantil en la educación superior”. *Calidad de la educación*. 2º semestre. 91-107
- ESPAÑA. Real Decreto 1393/2007 del 29 de octubre de 2007 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. BOE núm. 260, pp.44037 y ss. Martes 30 de octubre de 2007.
- GARCÍA GARCÍA, M.J., TERRÓN LÓPEZ M.J., BLANCO ARCHILLA, Y. (2010): “Desarrollo de recursos docentes para la evaluación de competencias genéricas”. *Revisión*, vol. 3 nº 2 [On line] <http://www.aenui.net/> [Consultas efectuada en primer semestre 2012].
- NISBET Y SHUCKSMITH (1987): “Estrategias de aprendizaje”. Santillana