

TREN TRIBUTARIO: UN APORTE A LA NUEVA CULTURA TRIBUTARIA VENEZOLANA**TAX TRAIN: DISSEMINATION OF BASIC CONCEPTS IN TAXATION****Gladys Maribel Guillén Sánchez**revistarje@uc.edu.ve**Leonardo Ernesto Villalba González**revistarje@uc.edu.ve**Rafael Camacaro**revistarje@uc.edu.ve

Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela

Recibido: 06/12/2018 - Aprobado: 13/06/2019

Resumen

El objetivo de esta investigación es difundir el conocimiento básico de los conceptos más utilizados en el área tributaria, mediante la utilización de un juego didáctico novedoso y pertinente creado para este fin denominado: Tren Tributario. Se aplicó una metodología cuantitativa. La muestra la conformaron quince alumnos de 5to y 6to grado, y una docente bibliotecaria de la Unidad Educativa Sebastián Echeverría Lozano del Estado Carabobo, a quienes se les aplicó: 1. Un cuestionario como instrumento de recolección de datos, 2. El "tren tributario" como juego didáctico a fin de crear en los estudiantes, una sana curiosidad acerca de lo que rodea a esta temática y posteriormente 3. Una encuesta final, para así medir el impacto del juego y el conocimiento general obtenido. Entre los resultados se encuentran la respuesta positiva de los estudiantes a adquirir conocimientos básicos de cultura tributaria, la motivación hacia el uso de la herramienta, y el aprendizaje que tuvo el grupo de estudio con la aplicación práctica del juego.

Palabras clave: Tren tributario, conceptos, tributación

Abstract

The objective of this research is to disseminate the basic knowledge of the most used concepts in the tax area, through the use of a novel and pertinent didactic set up for this purpose called: Tax Train. A quantitative methodology was applied. The sample consisted of fifteen students of 5th and 6th grade, and a library teacher of the Educational Unit Sebastián Echeverría Lozano of Carabobo State, to whom they were applied: 1. A questionnaire as instrument of data collection, 2. The "tributary train ". As a didactic game in order to create in the students a healthy curiosity about what surrounds this subject and later 3. A final survey, in order to measure the impact of the game and the general knowledge obtained. Among the results are: the positive response of the students to acquire basic knowledge of tax culture, motivation towards the use of the tool, and learning that had the study group with the practical application of the game.

Keywords: Tax train, concepts, taxation.

Introducción

Se ofrece el juego didáctico como hilo conductor del tema tributario. Es una herramienta con una amplia visión social, que agrega valor en función que se estaría beneficiando en primera instancia al estudiante, debido que al tener a las bibliotecas como espacio de apoyo para el desarrollo del tema, mejoraría su conocimiento general de los tributos; en segundo lugar, al docente bibliotecario porque contaría con un instrumento pedagógico, guiándolo en la enseñanza propia y la de sus estudiantes; y en tercer y último término, a los entes fiscales.

Los objetivos han sido los siguientes: Proponer un plan de acción, a través de la Biblioteca Escolar “Don Andrés Bello” para la difusión de conocimientos tributarios en los estudiantes de quinto y sexto grado de educación básica en la Unidad Educativa Sebastián Echeverría Lozano, mediante la aplicación de un juego didáctico, denominado: Tren Tributario, realizar un diagnóstico inicial en los alumnos del quinto y sexto grado, sobre los juegos de mesa y su incidencia en el aprendizaje de los niños en la Unidad Educativa Sebastián Echeverría Lozano (pretest), determinar la factibilidad de la implementación y desarrollo de la cultura tributaria, dirigida a la docente bibliotecaria y alumnos de quinto y sexto grado para que adquieran conocimientos básicos tributarios, a través de una actividad lúdica, diseñar un juego didáctico y aplicarlo, con el objetivo de causar interés en los estudiantes respecto al tema tributario, y realizar un diagnóstico final en los estudiantes de quinto y sexto grado, sobre el interés y el impacto causado, después de jugar y conocer el juego Tren Tributario, así como en general, el aprendizaje de términos básicos tributarios en la Unidad Educativa Sebastián Echeverría Lozano (postest).

Resultados

Tren Tributario

El Tren Tributario es una herramienta de apoyo al docente para asumir planificaciones relacionadas con el fomento y la difusión de la cultura tributaria en los estudiantes de 5to y 6to grados de educación básica de la Unidad Educativa Sebastián Echeverría Lozano. En este juego didáctico, novedoso y original, se esbozan definiciones y palabras que, en la medida que los niños desarrollen el juego, conocerán su significado, lográndose de esta forma la curiosidad y el interés por el tema tributario como base fundamental para el desarrollo de la cultura tributaria en el país.

Con respecto a los fines pedagógicos que persigue este juego, se encuentra en la necesidad de proveer al docente bibliotecario, de un instrumento significativo que le permita abordar esta temática de manera atractiva y divertida para el estudiante. La escuela debe fungir como uno de los principales entes encargados de reforzar la cultura tributaria, debido a que es a partir de allí, que se irán formando ciudadanos con compromisos sociales y se atacarán algunas de las deficiencias presentes en la actualidad. El Tren Tributario, plantea preguntas y respuestas dirigidas a los participantes, convirtiéndolos, en los principales protagonistas del proceso de enseñanza, catalogándose como un juego de mesa en forma de trivia.

Objetivo General

-) Crear en los niños, a través del juego, la suficiente curiosidad para que orientados por el docente bibliotecario, quieran conocer y saber más del tema tributario y cómo éste influye en nuestra sociedad.

Objetivos Específicos

-) Estimular en los niños la curiosidad por conocer nuevas palabras que contengan significado tributario.
-) Fijar a través de la repetición del juego, términos básicos tributarios.
-) Motivar al docente y a los niños en la búsqueda de nuevas palabras y definiciones que no están en el juego.
-) Proporcionar al docente una herramienta atractiva para el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias en los niños, en lo que se refiere a impartir el conocimiento del tema tributario.
-) Lograr sensibilizar al docente y al alumno, en la importancia de la tributación en Venezuela y los beneficios que estos generan al redistribuirlos en la colectividad.

Elaboración de la Estrategia

La estrategia está basada en la creación de un juego de mesa novedoso en forma de trivia, de preguntas y respuestas bautizadas con el nombre de Tren Tributario, en él se encuentran casillas que contienen palabras referidas al tema tributario, así como premios para los participantes denominados Bonificación y sanciones o penas denominadas Penalización.

Además de estar acompañado de un instructivo general para los participantes, se creó un instructivo especial para el docente bibliotecario que es la persona que va a ser el hilo conductor entre los alumnos y el juego.

Materiales Utilizados

Se utilizó el diseño de un tren o locomotora con sus vagones impresos sobre una lámina de cartón, de un tamaño aproximado de 42 ctms por 42 ctms, acompañado de un tríptico de instrucciones, impreso en papel bond Base 20 por ambas caras, así como un instructivo para el docente totalmente encuadernado, en papel glasé 150 y 200, todo dentro de una caja de cartón del tamaño del juego, para su presentación.

Procedimiento

Para poner en práctica la implementación del juego se llevaron a cabo los siguientes pasos:

1. Encuentro Preliminar con la Docente Bibliotecaria

En primera instancia, se sostuvo una reunión, con la docente bibliotecaria haciéndole entrega del juego, sus accesorios y los instructivos. Se le manifestó la importancia de leer el Instructivo para el Docente, para el conocimiento de los términos que posiblemente despertarían interés en los estudiantes.

La docente se mostró entusiasmada ante la posibilidad de suministrar un nuevo material educativo, ya que manifestó que los juegos representan uno de los mayores atractivos para la visita a biblioteca por parte de los estudiantes. Una vez leído los instructivos y observado el juego, se suscitó una conversación con la docente, en la cual se comentaron algunos aspectos y se reafirmó la importancia de ella, dentro del proceso de aplicación del mismo.

2. Aplicación del Pre test

La auxiliar de biblioteca acudió a los salones en busca de los quince estudiantes seleccionados. Después de saludarlos y explicarles la actividad que se iba a llevar a cabo, la auxiliar procedió a repartir los diagnósticos (uno por cada estudiante). Seguidamente, la docente empezó a leer detenidamente la instrucción, explicar el vaciado de datos y nombrar las preguntas una a una. Los alumnos procedieron a llenar las encuestas y a medida que iban terminando, se iban retirando al salón de clases. Cabe destacar que para el cumplimiento de esta fase, el investigador se mantuvo sólo como observador.

3. Presentación del Juego

La docente procedió a dividir a los estudiantes seleccionados en tres grupos, el primero integrado por los cinco alumnos de 5to grado, el segundo por cinco alumnos de 6to grado y el tercero igualmente por cinco de 6to grado. Esta división fue realizada con la finalidad de que los tres grupos asistieran en secuencias de tiempo distintas, siendo que el juego es para un máximo de cinco jugadores. Asimismo, la docente de acuerdo con el investigador, dispuso un primer encuentro para explicarle a cada grupo la finalidad y funcionalidad del juego. En los tres casos, la docente inició la actividad presentando al investigador y explicándole los motivos por los cuales él les estaba haciendo ese acompañamiento.

Igualmente, la docente de manera proactiva les hizo saber a los estudiantes, la importancia de sus opiniones para la investigación en curso, logrando despertar en ellos gran interés y expectativas con respecto al juego. Seguidamente, realizó una charla corta leyendo el contenido del Instructivo General a los participantes del juego, en donde mencionó en orden de

aparición: la filosofía del juego, la finalidad del juego, composición o kit del juego, instrucciones del juego y reglamento, además leyó la definición de quince términos, que se encuentran distribuidos en los vagones o casillas del tren y que él la señalaba, con el objetivo de que los alumnos se fueran familiarizando anticipadamente con los términos. Luego, les indicó que el día siguiente asistirían para empezar a jugar. Los estudiantes preguntaban con incertidumbre a qué hora los iban a buscar y que si podían jugar varias veces.

4. Aplicación del Juego

En cada uno de los grupos, la docente permitió que fueran los alumnos quienes organizaran el tablero y las tarjetas, debido a que como ella misma les indicaba, y a ese paso les había sido explicado con anterioridad. Una vez lanzado el dado y dispuesto el orden de jugadas, los niños dieron inicio al juego. Es importante destacar, que para un mayor aprovechamiento del juego, se acordó con la docente bibliotecaria, proporcionarles pistas verbales a los niños, que les ayudaran al descubrimiento y rápido aprendizaje de los términos. Dicha medida fue de gran provecho, debido a que los estudiantes lograban acertar las respuestas a través de las pistas. Tanto docente como investigador realizaban intervenciones complementarias para aportar y reafirmar diferentes contenidos.

La docente hacía énfasis en que dichas ayudas o pistas serían sólo en esta primera partida, siendo de gran sorpresa para el investigador que a medida que avanzaba el juego, en ocasiones no fue necesario terminar de leer las preguntas, pues algunos estudiantes decían las respuestas precipitadamente. Entre preguntas, respuestas correctas e incorrectas, bonificaciones y penalizaciones se fue desarrollando el juego aménamente, sin que el ánimo

inicial de los estudiantes decayera, hasta que cada uno –en los tres casos– fue entrando a la casilla final o llegada. Cabe destacar, que por sugerencia de los niños se realizó un torneo con el ganador de cada uno de los tres grupos, efectuándose éste con gran entusiasmo.

5. Aplicación del Postest

Se ubicaron a los quince estudiantes de la muestra escogida en el área de biblioteca. La docente procedió a repartir los postest (uno por cada estudiante). Seguidamente, la docente empezó a leer detenidamente la instrucción, explicar el vaciado de datos y nombrar las preguntas una a una. Los alumnos procedieron a llenar las encuestas y una vez que terminaron, la auxiliar los llevó al salón de clases y con este paso, se dio cierre a las fases de la propuesta.

Justificación del Juego

Pertinente: La creación de un juego didáctico para niños como se dijo anteriormente es una tarea ardua y difícil porque en el no está implícito que dicho juego, genere principalmente gran interés y curiosidad en los participantes, en este caso en particular, además de tener en cuenta esta premisa, se consideró de suma importancia ayudar a llenar un gran vacío que existe en nuestros escolares con respecto al conocimiento del significado de términos básicos tributarios.

Necesario: La ausencia por parte del Estado y la administración tributaria en la creación de políticas y estrategias que orienten a los jóvenes en el conocimiento básico de conceptos y términos tributarios es suficiente

motivación para sembrar una semilla en el terreno fértil que es la curiosidad de nuestros niños.

Atractivo: Como se confirmó en el pretest, los niños se sienten atraídos por los juegos de mesa, por lo que esta consideración, fue la que dio origen y orientó al investigador a crear y desarrollar la idea de un juego de este tipo con términos básicos tributarios en forma de trivia. Además el colorido y diseño del juego, resultó de gran vistosidad para los estudiantes, añadiéndose así el factor motivacional.

Referencias

- Administración Federal de Ingresos Públicos. AFIP. (2007). **Cultura Tributaria en los Niños**. Buenos Aires, Argentina.
- Biquerra, R. (2000). **Introducción a la Estadística aplicada a la Investigación Educativa**. Promociones Publicaciones Universitarias, Barcelona, España.
- Bolívar, M. (2001). **Enseñanza de la Lengua dentro del contexto Sociolingüístico**. Predios Estudios. Caracas, Venezuela.
- Bruner, J. (1988). **Desarrollo Cognitivo y Educación**. Morata. Madrid. España.
- Cázares, L. (2000). **Técnicas Actuales de Investigación Documental**. 3era Edición. Trillas.
- Coll, C. (2007). **Constructivismo y educación escolar**. Barcelona. España.
- Código Orgánico Tributario. (2001). Gaceta Oficial N°4.727. Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela.
- Constitución de La República Bolivariana de Venezuela. (1999). Asamblea Constituyente de Venezuela. Gaceta Oficial No.5.453. Marzo 24, 2000.
- Deobold, B. Van Dalen. (2006). **Manual de Técnica de la Investigación Educacional** Ciudad de México.
- Devore, L. (2000). **Probabilidad y Estadística para Ingeniería y Ciencia**. Edit.

- Thomson Editores. California (Impreso en México).
- Esaa, V. (2009). **Formación como elemento forjador Venezolano de la Cultura Tributaria**. Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo. Bárbula.
- Ferrer, C. (2000). **Derecho Tributario, Dogmática General de la Tributación**. Ed. Gaceta Jurídica.
- Freud, S. (1920). **Más allá del principio del Placer**. Ed. Amorrortu.
- González, L. (2003). **Teoría de la motivación y práctica profesional**. Ciudad de la Habana.
- Guaquirima, C. (2004). **Cultura Aduanera y Tributaria**. Servicio Nacional Integrado Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT). Caracas. Ponencia.
- Hernández, B. (2000). **Una Visión Moderna de la Administración Tributaria**. Brasil.
- Hernández, R. (2000). **Metodología de la Investigación**. Editorial McGraw-Hill. México-D.F.
- Huizinga, J. (1972). **Homoludens**. Alianza Editorial. Madrid, España.
- Ivem, A. (2002). **Juegos Didácticos. El Número, la medida y el Espacio**. Edit. Crecer Creando.
- Meliá, L. (2001). **Teoría de la Fiabilidad y la Validez**. Valencia. España.
- Méndez, M. Morales, N. y Aguilera, O. (2005). **Cultura Tributaria y Contribuyentes...** Revista Fermentum Mérida-Venezuela-issn0798-3069-año15-nº44-septiembre-diciembre.
- Motta, C. (2004). **Fundamentos de la Educación**. Colombia: Cerlibre. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1982). Consulta: Noviembre 2009. Disponible en: http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf.
- Ortega, R. (1992). **El juego infantil y la construcción social del conocimiento**. Sevilla. ALFAR.

- Piaget, J. (1945). **Le Jeu et la Formation du Symbole chez l'enfant**. París. De la chauxet Niestlé.
- Piaget, J. (1989), **La teoría de Piaget**, en: Infancia y Aprendizaje, Barcelona.
- Poggioli, L. (2000). **Estrategias Cognoscitivas. Una perspectiva Teórica**. Fundación Polar. Venezuela.
- Reyes, P. (2003). **Motivación y Aprendizaje**. Potosí. México.
- Rivera y Sojo, (2002). **El Sistema Tributario Costarricense**. Cap.7 Cultura tributaria.
- Ruiz, B. (2002). **Instrumento de Investigación Educativa**. Barquisimeto. IDEG.
- Sabino, C. (2004). *Proceso de Investigación*. Editorial. Panapo, Caracas.
- Sánchez, E. (2004). **Estudio de la Factibilidad**. Universidad Tecnológica de México.
- Sánchez, J. (2005). **Construyendo y Aprendiendo**. Tecnología Visible e Invisible. Editorial Dolmen.
- Saturno, C. (2002). **Desarrollo de un Prototipo para fomentar la Cultura Tributaria desde el Nivel Escolar**. (8vogrado) Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo. Bárbula.
- Seminario Internacional sobre Educación Cívico – Tributaria (2007). Madrid. España. Servicio Nacional Integrado de Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT). (2003). VII Jornada Nacional de Divulgación Tributaria.
- Soto, N. (2004). **La Cultura Tributaria en los Currículos de Pregrado**. Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo. Bárbula.
- Tamayo y Tamayo, M. (2000). **El Proceso de la Investigación Científica. Fundamentos de la Investigación**. Limusa. México.
- Torres, L. (2004). **Tres enfoques teórico-práctico**. México: Trillas.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003). **Manual de Trabajos de Grados de Especialización, Maestrías y Tesis Doctorales**. UPEL. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. FEDUPEL.

- Villalba, L. (2008) Propuesta de Modelo de Cultura Tributaria en el Contexto del Paradigma Emergente. Tesis doctoral. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Caracas Venezuela.
- Vigostky, L. (1985). **El papel del juego en el desarrollo del niño**. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijal.
- Waichman, A. (2000). **Herramientas de Pensamiento**. España: Siglo XXI.