



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

La Aplicación de La Lúdica y su influencia en el Aprendizaje de la Contabilidad
en los Estudiantes del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica

Rosa Nely López de la Cruz

Asesora:
Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna

Guatemala, octubre de 2014



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

La Aplicación de La Lúdica y su influencia en el Aprendizaje de la Contabilidad
en los Estudiantes del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica

Tesis presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de
Profesores de Enseñanza Media de la Universidad San Carlos de Guatemala

Rosa Nely López de la Cruz

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables

Guatemala, octubre de 2014

Autoridades Generales

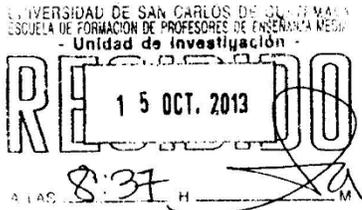
Dr. Carlos Guillermo Alvarado Cerezo	Rector Magnífico de la USAC
Dr. Carlos Enrique Camey Rodas	Secretario General de la USAC
MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Saúl Duarte Beza	Secretario Académico en funciones de la EFPEM

Consejo Directivo

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Saúl Duarte Beza	Secretario Académico en funciones de la EFPEM
Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo	Representante de Profesores
Lic. Saúl Duarte Beza	Representante de Profesores
Dra. Dora Isabel Águila de Estrada	Representante de Profesionales Graduados
PEM Ewin Estuardo Losley Johnson	Representante de Estudiantes
PEM José Vicente Velasco Camey	Representante de Estudiantes

Tribunal Examinador

MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Presidente
Dr. Miguel Ángel Chacón Arrollo	Secretario
Lic. Héctor Edmundo Morales Chacón	Vocal



Guatemala, 14 de octubre del 2013

Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo
Coordinador de la Unidad de Investigación
EFPEM

Estimado Dr. Chacón:

Por medio de la presente le informo que he asesorado a la estudiante Rosa Nely López de la Cruz, carné 199918772, en la ejecución y elaboración del informe final de la investigación titulada "EL EFECTO DE LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DE LA CONTABILIDAD EN EL GRADO DE TERCERO BÁSICO", la cual ha sido finalizada con éxito y se ha constatado que el informe final cumple con los requerimientos estipulados por EFPEM, por lo que doy dictamen favorable a este informe y solicito se autorice que la citada estudiante pueda continuar con el proceso para culminar sus estudios de la Licenciatura en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables.

Agradeciendo la confianza al haberme nombrado asesora, me suscribo de usted

Atentamente



Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna

Asesora



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores
de Enseñanza Media
-EFPEM-

El infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala

CONSIDERANDO

Que el trabajo de graduación denominado *“La aplicación de la lúdica y su influencia en el aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes de tercer grado del ciclo de educación básica”*, presentado por el(la) estudiante **ROSA NELY LÓPEZ DE LA CRUZ**, carné No. **199918772**, de la Licenciatura en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables.

CONSIDERANDO

Que la Unidad de Investigación ha dictaminado favorablemente sobre el mismo, por este medio

AUTORIZA

La impresión de la tesis indicada, debiendo para ello proceder conforme el normativo correspondiente.

Dado en la ciudad de Guatemala a los **catorce** días del mes de **octubre** del año dos mil **catorce**.

“ID YENSEÑAD A TODOS”


Lic. Saúl Duarte Beza
Secretario Académico EFPEM



c.c. Archivo
SDB/caum

DEDICATORIA

- A Dios mi Padre:** Porque siempre ha estado a mi lado, me ha dado sabiduría, los conocimientos, su presencia en momentos de tristeza o cansancio, pero también en las alegrías y sobre todo su amor eterno. Gracias Padre es para ti este triunfo.
- A mis Padres:** Armando López y Marta de la Cruz por su amor y ejemplo de perseverancia, disciplina y entusiasmo en todo lo que realizan. Sobre todo a mi mamá por sus oraciones y bendiciones que siempre ha hecho para mí.
- A mi Esposo:** Juan Antonio Norato, por su amor y apoyo incondicional, por confiar en mí y ser un hombre de bien para mi vida.
- A mis Hijos:** Juan Andrés y Nely Belén quienes han sido mi motivo de superación y realización personal.
- A mis Hermanos:** Victorino, Miguel, Lilian, Esvin, Martita, Edy, Mario y Velter por su cariño y fraternidad.
- A mis sobrinos:** En especial a Nancy, Víctor y Lilibeth, quienes me han apoyado con sus oraciones y palabras motivadoras.
- A mi cuñada:** Vilma Aimé quien siempre estuvo dispuesta a cuidar a mis hijos mientras realicé el trabajo de campo de esta investigación.

AGRADECIMIENTOS

- A Dios mi Padre:** Por abrirme puertas que nadie podrá cerrar.
- A la Doctora Geraldine Grajeda Bradna** Por el tiempo que dedicó en compartir sus valiosos conocimientos para la realización del presente estudio.
- Al Tribunal Examinador:** Por sus observaciones y sugerencias para mejorar el estudio realizado, especialmente al Dr. Miguel Ángel Chacón
- A los Docentes:** Quienes me guiaron en este camino de preparación y adquisición de conocimientos tanto pedagógicos como contables: Especialmente a: Lic. Ernesto Cuyún, Licda. Norma Chinchilla, Licda. Zoila de Ovalle, Licda. Verónica Brenes y a la Licda. Nohemí Arenales
- A las Instituciones Educativas:** Instituto de Educación Básica
Colonia Maya Zona 18
Instituto de Educación Básica
INEB Santa Elena III
- A mi Hermano:** Victorino López por el cuidado que le brindó a mis hijos mientras trabajé la presente investigación.
- A Usted:** Por ser parte importante en mi vida por ese motivo está presente en mis tristezas pero también en mis triunfos.

ABSTRACT

El Juego forma parte de la Técnica Lúdica ya que como técnica es activa y participativa del aprendizaje, mediante actividades de diversión y el disfrute de los participantes. Por ello se buscó con esta investigación establecer La Aplicación de La Lúdica y su influencia en el Aprendizaje de la Contabilidad en los Estudiantes del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica.

En el proceso de investigación se utilizó el método inductivo, observaciones y se aplicó cuestionarios individuales a los estudiantes, los cuales permitieron establecer conclusiones generales sobre el problema investigado, utilizando para ello una muestra de ciento veintidós estudiantes del Tercer Grado del ciclo de Educación Básica. Se les observó mediante una escala nominal de observación durante el aprendizaje de la contabilidad y se les aplicó un cuestionario con preguntas cerradas sobre la Lúdica y el Aprendizaje de la Contabilidad, además se evaluó de manera escrita y práctica los temas: Las Cuentas y El Inventario.

Los resultados obtenidos durante la investigación establecen la necesidad de buscar estrategias diferentes al juego que incluyan adecuaciones metodológicas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes aprovechando con ello la conducta positiva de los mismos para mejorar el aprendizaje de la Contabilidad. Como producto de la investigación se presenta una propuesta Lúdica con actividades diversas que pueden coadyuvar con el alumno en cuanto al mejoramiento del aprendizaje de la Contabilidad.

Palabras Claves:

Técnica Lúdica

Aprendizaje de la Contabilidad

Propuesta Lúdica

ABSTRACT

The game is part of entertaining and participatory technic, for that reason the technic is active and participative of the learning by means of enjoy and participative of people. The expectative of this investigation is to keep the application of participatory technic to the learning of accountant in students of secondary level.

In the investigation process it was used the inductive method and applied individual questionnaires to the students. They permitted to establishment general conclusions on the investigated problems using for that show of one hundred twenty one students of secondary level. Saw them by means of a process during the accountant learning and applied them a questionnaire with closed_asks about the participatory technic and learning of the accountant; perhaps the evaluation gave them of a form written and practice, the themes were taken of the studied in class.

The result obtain during the investigation establishment necessity to look for different forms to the game that include methods to be agree to the necessities of students and seeing like is his/her attitude to improvement the accountant learning.

Like product of investigation give a of participatory technic with several o activities that they can help to the pupil to improvement or progress of the accountant learning.

Keywords

Technic of Playful learning

Accountant Learning

A playful learning option

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
PLAN DE INVESTIGACIÓN	
A. Antecedentes	3
B. Planteamiento Y Definición Del Problema	6
C. Objetivos	9
1. General	9
2. Específicos	9
D. Justificación	9
E. Tipo De Investigación	10
F. Hipótesis	11
G. Variables	11
H. Metodología	14
1. Método de Investigación	14
2. Técnicas	14
3. Instrumentos	15
I. Población Y Muestra	15
1. Población	15
2. Muestra	15
CAPÍTULO II	
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
A. Teorías Del Aprendizaje	16

1. El Conductismo	16
B. Tipos De Aprendizaje	18
1. Memorístico o Repetitivo	19
2. Receptivo	19
3. Por Descubrimiento	19
4. Significativo	19
5. De Mantenimiento	19
6. Visual	19
7. Auditivo	19
8. Kinestésico	20
C. Metodología Didáctica	20
1. Juego	20
2. Juego Didáctico	21
3. Breve Historia de los Juegos	22
4. Fases de los Juegos Didácticos	23
5. Clasificación de los Juegos Didácticos	24
D. Inteligencias Múltiples	25
1. Lingüística	25
2. Lógica Matemática	25
3. Corporal y Cinética	25
4. Visual y Espacial	25
5. Musical	26
6. Interpersonal	26
7. Intrapersonal	26
E. Enfoques Educativos	27
1. Conductista	27
2. Cognitivo	27
3. Ecológico Contextual	27
F. Técnicas De Aprendizaje	27
1. Aprendizaje Basado en Problemas	28
2. Método del caso	28

3. Proyectos	28
4. Técnica Lúdica	29
5. Precursores de la Técnica Lúdica	29
G. La Técnica Lúdica Y Aprendizaje De La Contabilidad	32
H. Ventajas Y Desventajas De La Técnica Lúdica Y La Aplicación Al Aprendizaje De La Contabilidad	34

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

A. La Técnica De La Lúdica	35
B. El Aprendizaje De La Contabilidad	40

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A. La Técnica De La Lúdica	49
B. El Aprendizaje De La Contabilidad	50
C. Conclusiones	54
D. Recomendaciones	54
E. Referencias	55
1. Bibliográficas	55
2. Documental	55
3. E-grafía	56
F. ANEXOS	60

INTRODUCCIÓN

La presente investigación “La Aplicación de la Lúdica y su Influencia en el Aprendizaje de la Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica”, cuyo informe plantea el problema ¿Cuál es la influencia de la aplicación de la Lúdica en el Aprendizaje de la Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica?, como objetivo general pretende: Contribuir con la formación del alumno a través de la Aplicación de la Lúdica durante el Aprendizaje de la Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica. Los objetivos específicos son: Definir qué actitudes muestran los alumnos durante el aprendizaje de la Contabilidad y Determinar si la aplicación de la Lúdica es parte durante el aprendizaje de la Contabilidad.

En la realización de la investigación de campo se utilizó una muestra de ciento veintiún estudiantes del Tercer Grado Básico de dos institutos: Instituto Nacional de Educación Básica de la Colonia Maya e Instituto Nacional de Educación Básica de la Colonia Santa Elena III, ambas ubicadas en la zona dieciocho del Municipio de Guatemala. Se les observó mediante una escala nominal de observación durante el aprendizaje de la contabilidad y se les aplicó un cuestionario con preguntas cerradas sobre la Lúdica y el Aprendizaje de la Contabilidad, además se evaluó de manera escrita y práctica los temas: Las Cuentas Patrimoniales y El Inventario.

Se utilizó el método inductivo, se realizaron observaciones y se aplicó cuestionarios individuales a los estudiantes, los cuales permitieron establecer conclusiones generales sobre el problema investigado. Se trabajaron dos variables: La Técnica de la Lúdica y El Aprendizaje de la Contabilidad. Los temas de la fundamentación teórica tienen relación con las teorías que dieron origen a las dos variables, entre ellos están: Teorías del Aprendizaje, Tipos de

Aprendizaje, Metodología Didáctica, Inteligencias Múltiples, Técnicas de Aprendizaje, Precursores de la Lúdica, La Lúdica y El Aprendizaje de la Contabilidad, entre otros.

En el Capítulo III se presentan los resultados obtenidos durante la investigación por medio de gráficas de barras simples y compuestas; así como las medidas de tendencia central: La Mediana y La Moda, en las cuales se dan a conocer tanto individualmente como comparativos los resultados del estudio realizado de los dos institutos.

El Capítulo IV muestra la discusión y análisis de resultados respaldados tanto por los datos obtenidos durante la investigación, como por la opinión de autores teóricos relacionados con las variables; así como las conclusiones, recomendaciones, referencias, para finalizar los Anexos y la Propuesta Metodológica dirigida a Profesores de Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica.

CAPÍTULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

A. ANTECEDENTES

Alvarez L. y Otros (2011), en su tesis titulada “Programa de Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Contabilidad en la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Dr. Perera Barquisimeto Edo-Lara”, Tesis de Profesorado de Educación Comercial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico Luis Beltrán Prieto Figueroa, Venezuela, expone que para dar respuesta a las interrogantes: ¿Cuáles son las necesidades que presentan los docentes en cuanto al uso de estrategias lúdicas? ¿Ponen en práctica las estrategias Lúdicas los Docentes para desarrollar sus clases? ¿Es posible el diseño de un programa de estrategias Lúdicas? Desarrolló un estudio de investigación dentro del paradigma cuantitativo, basado en una investigación de campo de carácter descriptivo, ubicado en la modalidad Proyecto Factible, teniendo como sujetos de estudio a seis docentes de contabilidad y como propósito fundamental, diseñar un programa de estrategias lúdicas para la enseñanza de la contabilidad en la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Dr. “Ambrosio Perera” ubicada en la urbanización Capanaparo Barquisimeto Edo-Lara. Diseñado para veintisiete (27) estudiantes del cuarto año de Educación Básica, Mención Comercio, (en Guatemala se refiere a Cuarto Perito Contador con Orientación Comercial) cursante del año escolar 2010-2011, utilizando la técnica de la observación con la finalidad de diagnosticar las estrategias utilizadas por los docentes para la explicación de sus clases de contabilidad, las cuales dieron como resultado, deficiencia en los aprendizajes de los contenidos, inseguridad en sus conocimientos y temor a intervenir en clase. Si bien la contabilidad ha sido una materia formal la cual por muchos años atrás se venía trabajando con una metodología tradicional trasladando contenidos

mecánicamente, hoy en día los estudios sobre cómo mejorar la enseñanza-aprendizaje ha avanzado.

Guillen, B. (2008), en su tesis titulada “Los Juegos Didácticos como Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje En la Asignatura de Contabilidad para Mejorar el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Segundo Año Sección A de la Tercera Etapa de Educación Básica”, (en Guatemala se refiere a Segundo Grado del Ciclo de Educación Básica) como requisito para obtener el título de Profesor en Educación Técnica Mención Comercial, Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Rafael Arias Blanco”, Caracas. Planteó el siguiente problema a investigar: El Efecto de los Juegos Didácticos como Herramienta de Refuerzo en el Aprendizaje y Rendimiento Académico de los y las Estudiantes del segundo año de la Tercera Etapa de Educación Básica del Liceo Bolivariano “Augusto D’ Aubeterre” de Boca de Uchire Estado Anzoátegui. Estudio Descriptivo, realizado con treinta y cinco (35) estudiantes del Segundo Año Básico Sección A y seis (6) docentes del área de Contabilidad. Obteniendo como resultado que: En el proceso de educar utilizando los juegos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje en las y los estudiantes del segundo año en el Liceo Bolivariano “Augusto D’Aubeterre” los docentes no propician estrategias innovadoras que estimulen la iniciativa, la creatividad y la integración del estudiante con el área, que permitan la posibilidad de integrar los juegos didácticos con la realidad y con otras áreas del saber; por lo que, el uso de materiales atractivos y estimulantes para las y los estudiantes debe ser condición necesaria para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Lo significativo del uso de esta estrategia debe ser para fomentar el interés y deseo de cambio que debe operarse en el docente, es una herramienta importante para enseñar esta disciplina de manera novedosa. Una enseñanza bajo un enfoque constructivista genera motivación en las y los estudiantes para aprender la contabilidad con gusto y placer.

Sánchez R. (2006), en su tesis “Juegos como Estrategia Lúdica para mejorar el Aprendizaje Significativo de la Contabilidad en los Alumnos del Noveno Grado Sección D de la Escuela Eulalia Buroz, Barcelona” Proyecto de Licenciatura en Pedagogía, Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco Extensión Puerto La Cruz, investigó el problema: La necesidad de aplicar los juegos como estrategias estimulantes de un aprendizaje significativo de la Contabilidad en los alumnos del Noveno Grado, (en Guatemala corresponde al Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica) sección “D”, de la Escuela Básica “Eulalia Buroz”,. Estudio Método de Investigación Acción de la modalidad participativa aplicado a 26 alumnos de la Escuela Básica “Eulalia Buroz” Barcelona, los resultados obtenidos luego de aplicar el proyecto fueron: Una de las dificultades permitidas para la ejecución del plan de acción que el tiempo con el que disponen tanto alumnos como docentes es muy escaso por diversos compromisos, lo anterior crea un obstáculo para el desempeño idóneo de ejecutar tareas, lograr metas y objetivos, lo cual al final se tradujo en mayor esfuerzo para todos, lográndose así satisfactoriamente. La ejecución del plan de acción proporcionó nuevas estrategias a los docentes y produjo en ellos aceptación y disposición al cambio.

Da Silva D. (2004), tituló su proyecto “Estrategia Lúdicas Para la Enseñanza de la Contabilidad a Los Alumnos del Octavo Grado “A” (en Guatemala corresponde a Segundo Grado del Ciclo de Educación Básica) De La Unidad Educativa DR. Leopoldo Yanes de Fe Y Alegría, Proyecto de Investigación Acción Participativa de Profesor de Educación Comercial, Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Rafael Arias Blanco, Valencia Estado Carabobo Venezuela. Investigando el problema: La Escases de Estrategia Innovadoras para trabajar el área de Contabilidad con los alumnos del Octavo Grado Sección “A” de la Unidad Educativa “Dr. Leopoldo Yanes”, Utilizó el Método de Investigación Acción, aplicado a cuarenta y tres (43) alumnos entre las edades de doce y quince años en la asignatura de Contabilidad. Al aplicar el proyecto encontró que existe: Aburrimiento por la metodología de enseñar contabilidad, indiferencia a la

asignatura, deficiencia en ortografía y redacción, no siguen instrucciones, carencia de ayuda en el hogar, dificultad en operaciones básicas matemáticas, escasez de estrategias innovadoras para trabajar en clase. Para la solución de dicha problemática se planteó el objetivo general: Diseñar estrategias lúdicas para mejorar los conocimientos contables en los alumnos de Octavo Grado Sección "A" de la Unidad Educativa " Dr. Leopoldo Yanes" y como objetivo de acción: Aplicar estrategias lúdicas y metodologías destinadas a estimular la comprensión de la contabilidad; Dentro de las estrategias que aplicaron se encuentran juegos profesionales, juegos didácticos, talleres grupales, en donde prevaleció el interés del grupo y la motivación por participar en las actividades realizadas. En los resultados obtenidos se evidenció que luego de la ejecución del Plan Acción los alumnos lograron desarrollar mayores destrezas en la comprensión de la contabilidad tanto a nivel literal como a nivel interpretativo: esto se hizo evidente en las diferentes técnicas aplicadas superando en algunas de ellas, los índices de control estimados en la planificación; así mismo se observó un alto nivel de motivación y participación ante las estrategias desarrolladas dado el carácter lúdico de las mismas, lo que permite confirmar que la poca motivación encontrada en el diagnóstico inicial está explicada por las técnicas tradicionales utilizadas por el docente. Por otra parte, el que los alumnos tuvieron participación en la creación de sus propias estrategias de aprendizaje acordes con sus intereses, los motivó a desarrollar cada día mejores estrategias que complementadas con las que traía el profesor los estimuló a darle la importancia que tiene la asignatura Contabilidad para su vida diaria.

B. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La base del aprendizaje de las técnicas para impartir el curso de Contabilidad en el grado de Tercero Básico, está en la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media (EFPEM) ya que es allí donde los profesores de Enseñanza Media de las Ciencias Económico Contables adquieren la formación que

aplicarán en las distintas instituciones educativas donde laboren, los cuales si son conscientes de la importancia de aplicar un aprendizaje dinámico y motivador en el estudiante obtendrán el beneficio de la satisfacción.

El profesor es un agente para activar en el alumno la creatividad interna. Pocas dudas existen sobre la necesidad de formar al profesor para mejorar la calidad del aprendizaje en el alumno y para optimizar el proceso educativo, introduciendo cambios valiosos que permitan la formación personal y desarrollo institucional y social; ya que si el profesor egresa de la universidad con ideas innovadoras le será aún más fácil entablar una relación agradable con los alumnos inquietos y desesperados de acción.

En muchas ocasiones se ha escuchado a alumnos quejarse y alegar de lo difícil que es aprender contabilidad; ya que es muy difícil memorizarse muchas cuentas y los procesos de los libros contables, otros hacen mención de que la contabilidad es aburrida. Sin embargo también hay alumnos que entusiasmados porque quieren seguir la carrera de Perito Contador se esfuerzan en aprender los contenidos proporcionados por el profesor y participan en clase activamente.

En la antigüedad aprender contabilidad no era tan necesario, pues con el hecho de que la persona pudiera sumar, restar, dividir y multiplicar era suficiente, los libros eran pocos y memorísticos. No existían tantas empresas que necesitaran servicios contables como hoy en día, la competencia empresarial ha venido a obligar a las personas a estar al día con los asuntos contables; pero no solamente conocerlos sino saber analizarlos, de lo contrario se tornará en aburridos.

Según la Biblia Dios fue el primero que aplicó el aprendizaje de la Contabilidad en forma creativa y didáctica, cuando le dijo a Adán “cuenta todos los animales que hay y ponles un nombre” (Génesis 1:19-20). De igual manera hoy en día es necesario conocer y ponerles nombre a todos los bienes para poder contabilizarlos.

Seltzer (2005), afirma que en muchos países existe la preocupación de la forma como se está enseñando la Contabilidad y que son manifiestas las dificultades para lograr que quienes deben aprender Contabilidad realmente aprendan los contenidos contables desde la base, en su propia vida diaria, es decir, desde la vivencia de los mismos.

El aprendizaje de la contabilidad de los alumnos en las Instituciones Oficiales de zonas marginadas como la zona dieciocho en Guatemala es bastante difícil; ya que asisten muchos alumnos que aún o tienen claros sus objetivos para la vida, mucho menos les interesa aprender contabilidad; por tanto al ver que es una materia difícil y aburrida solamente llegan a interrumpir a los demás y a pasar el tiempo, incluso algunos profesores se quejan de amenazas que sufren a diario de parte de estudiantes si no les hacen ganar la clase; sin embargo también hay alumnos que están dispuestos a aprender y llegan con la expectativa sobre qué actividades tiene preparadas el profesor para ellos durante el tiempo de aprendizaje de la materia y están dispuestos a participar y cooperar con entusiasmo y alegría.

Por lo anterior se considera que el problema de investigación es: ¿Cuál es la influencia de la aplicación de la Lúdica en el Aprendizaje de la Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica?

De donde se originan las siguientes interrogantes:

- a. ¿Es parte la aplicación de La Lúdica durante el aprendizaje de la Contabilidad?
- b. ¿Qué actitudes muestran los alumnos durante el aprendizaje de la Contabilidad?

C. OBJETIVOS

1. Objetivo General:

Contribuir con la formación del estudiante mediante la Aplicación de la Lúdica durante el Aprendizaje de la Contabilidad en el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica

2. Objetivos Específicos:

- a. Determinar si la aplicación de la Lúdica es parte durante el aprendizaje de la Contabilidad
- b. Definir qué actitudes muestran los estudiantes durante el aprendizaje de la Contabilidad

D. JUSTIFICACIÓN

Los problemas que se presentan en el aprendizaje de la Contabilidad regularmente están vinculados al desinterés y aburrimiento que la materia llega a causar entre los estudiantes del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica, debido a diversas situaciones individuales en el alumnado.

Fundamentalmente debe reconocerse la importancia de aplicar técnicas dinámicas donde involucren actividades lúdicas que despierten el interés y entusiasmo por el aprendizaje de dicha materia, donde el alumno esté motivado a involucrarse en su propio aprendizaje.

La mayoría de estudios relacionados con la lúdica y el juego están enfocados en el nivel parvulario y primario; sin embargo como afirma Montaigne (1571), que a los juegos de los muchachos se les debe considerar como sus acciones más serias. En vista de ello se puede deducir que también los muchachos juegan y

cuando juegan demuestran toda su creatividad y entusiasmo tomando tanta seriedad en su participación, al igual que cuando eran niños pequeños.

No cabe duda que aún en la materia de Contabilidad que es una materia muy formal debido a sus leyes y principios, también puede ser tomada en cuenta la técnica lúdica como una herramienta para motivar e involucrar a los estudiantes. Según dice Winnicott (1971) que es precisamente en el juego donde el niño o el adulto como persona es capaz de descubrir su creatividad utilizando toda su personalidad. Según Ortiz (1999), afirma que las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad en el alumno, a través de los sistemas educativos.

De tal manera que esta investigación beneficiará al educando que es el centro del aprendizaje ya que describe las dificultades y presenta sugerencias sobre el uso de la técnica lúdica, la cual le facilitarán el contenido contable, mejorarán su nivel de retención memorística y la lógica; pero lo principal para él, se divertirá aprendiendo pues motivado estará presto para opinar y colaborar en la clase, consecutivamente al educador de Contabilidad ya que mantendrá la atención del educando y obtendrá mejores resultados en su labor, al padre de familia ya que si el alumno está motivado en el aprendizaje de la Contabilidad, le será más fácil ganar la materia y esto implica a que no tendrá que pagar por reforzamientos de aprendizaje extras.

Es importante para otros educadores pues será una guía de consulta para facilitar el aprendizaje de la Contabilidad General a sus alumnos.

E. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo Descriptiva ya que con dicha investigación se buscó describir, organizar, resumir interpretar los resultados de la investigación específicamente sobre las actitudes de los alumnos durante el aprendizaje de la

contabilidad en consecuencia de la técnica lúdica aplicada por el profesor, verificando así el aprendizaje de la Contabilidad.

F. HIPÓTESIS

Por ser la investigación de tipo descriptivo no requiere de Hipótesis “Pero cabe comentar que no en todas las investigaciones descriptivas se formulan hipótesis o que éstas son afirmaciones más generales” (Hernández, 1991: 82).

G. VARIABLES

1. Aprendizaje de la Contabilidad
2. La Técnica de la Lúdica

Ver cuadros de definición de variables en la siguiente página

Definición de Variables						
Variable	Definición Teórica	Definición Operativa	Indicadores	Escala	Técnicas	Instrumento
Técnica de la Lúdica	Lúdica proviene del Latín Ludere, del griego Lúdica Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. No referenciado únicamente como actividad sino como actitud para la vida que propone movimiento, inquietud, jugueteo, hacia los proyectos que emprenden. Como técnica es activa y participativa del aprendizaje mediante actividades de diversión y el disfrute de los participantes.	Son las actividades dinámicas usando el juego como base que el profesor de contabilidad realiza donde los alumnos se divierten, se comunican unos con otros y aprenden de manera entretenida, participativa y alegre	El alumno disfruta de la técnica de la lúdica participando en actividades tales como: Trabajar en grupos, hablando con otro compañero sobre un tema contable asignado, y participando en los juegos tales como: Lotería, Competencias, Proyectos grupales, Dados, ahorcado, jugando al emperario, papa caliente, rompecabezas, básquet de las cuentas, dominó contable, crucigramas, cuadro del saber, entre otros.	Nominal Nominal Nominal	Observación Entrevistas	Guía Nominal de Observación Encuesta Cuestionario

H. METODOLOGÍA

1. Método de investigación

Se utilizó el método inductivo ya que se partió de las observaciones sobre las actitudes de los alumnos durante la clase de contabilidad, guías nominales, guías de grupo focal, cuestionarios, fichas y prueba individual escrita la cual trabajaron en hojas de dos columnas sobre las cuentas y el inventario, lo anterior permitió establecer conclusiones generales sobre Aplicación de la Lúdica y su influencia de la en el Aprendizaje de la Contabilidad.

2. Técnicas

a. Observación

Se utilizó la observación en las actitudes de los alumnos durante el desarrollo de una clase de contabilidad para determinar si muestran una conducta positiva y participan en su aprendizaje.

b. Entrevistas

Se entrevistaron a alumnos sobre el uso de la lúdica durante aprendizaje de la Contabilidad para verificar si participan o no en juegos relacionados con el tema y sobre cómo consideran la clase de Contabilidad y cómo les gustaría que se les impartieran. Además se entrevistó a la Licenciada Brenda Carolina Morales quien ha aplicado la técnica lúdica durante las clases que imparte, para determinar que enfoque le da ella a la aplicación de la Lúdica en la Contabilidad por ser una materia formal y con reglas muy estrictas

c. Investigación documental

Sirvió para registrar datos relevantes que se fueron obteniendo durante la investigación los cuales contienen la recopilación de la información necesaria para la fundamentación del estudio.

3. Instrumentos

a. Guía nominal de observación

Instrumentos que se utilizaron para conocer actitudes de los alumnos y opiniones de los mismos durante el desarrollo de la clase.

b. Cuestionarios, fichas

Se utilizaron cuestionarios y fichas para recabar información importante tanto bibliográfica en las fichas como de los alumnos y profesores en los cuestionarios durante entrevistas realizadas.

c. Pruebas Individuales

Se trabajó prueba escrita con los estudiantes sobre el inventario y la clasificación de las cuentas, las cuales fueron resueltas por los mismos en hojas de dos columnas.

I. POBLACIÓN Y MUESTRA

4. La población

Para la recopilación de la información sobre las variables: La Técnica de la Lúdica y el Aprendizaje de la Contabilidad se tomó la totalidad de estudiantes de dos instituciones educativas de la zona dieciocho haciendo un total de ciento veintiún estudiantes que cursan el Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica en la materia de Contabilidad.

Profesores de Tercero Básico que imparten Contabilidad	2
Alumnos de Tercero Básico	121

5. Muestra

En el caso de la muestra se trabajó con la población total en vista de que sus elementos a investigar fueron limitados.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

1. El Conductismo

La enseñanza de la Contabilidad en el grado de Tercero Básico ha sido un dilema entre los profesores que imparten dicho curso, en vista de lo difícil que es mantener a un grupo de alumnos sentados y atentos escuchando el contenido de la materia y sobre todo lo difícil que es la aplicación de técnicas que mantengan al alumnado interesado en la materia.

En la antigüedad a pesar de que el contenido en sí era el mismo de hoy en día, era un poco más fácil trasladar los contenidos de dicha materia; ya que los alumnos traían una única forma de recibir conocimientos del profesor los cuales simplemente anotaban y copiaban ejemplos usando simplemente la memorización de contenidos, es más con solo que el profesor les mencionara que si no copiaban o estudiaban perdería la materia los alumnos trabajaban con tal de no perder.

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y comparar la forma de enseñanza de la contabilidad tanto en la antigüedad como hoy en día.

Según uno de los autores del conductismo Watson (1916) hace énfasis sobre la conducta observable tanto humana como animal sobre estímulo-respuesta, más que en el estado mental interno de la gente. Se hacía hincapié en que el individuo como organismo se adapta al medio o ambiente.

En la antigüedad posiblemente haya funcionado la aplicación de dicha teoría ya que no había tanta información y tecnología que distrajera la mente de alumnado. Hoy en día los jóvenes adolescentes viven en un mundo distinto donde son bombardeados todo el tiempo por tecnología, amistades variadas y son otros sus intereses, son personas inquietas por lo que les aburre pensar que pasarán 30 a 40 minutos sentados escuchando a un profesor que explica en el pizarrón o que simplemente les traslada conocimientos.

- Igualmente se puede hacer mención del experimento de Pavlov (1904) el cual también tiene que ver con estímulo-respuesta al hacer experimentos con perros su experimento consistía en hacer sonar una campana y al colocar comida frente al perro hacía que este comenzara a babear.
- Durante el condicionamiento con el sonido de la campana, esta se hacía sonar minutos antes de poner el alimento frente al perro.
- Después del condicionamiento, con sólo escuchar el sonido de la campana el perro comenzaba a salivar.

Al igual que Pavlov y Watson, Skinner creía en los patrones estímulo-respuesta de la conducta condicionada. Su historia tiene que ver con cambios observables de conducta ignorando la posibilidad de cualquier proceso que pudiera tener lugar en la mente de las personas. El libro de Skinner publicado en 1948, *Walden Two*, presenta una sociedad utópica basada en el condicionamiento operante.

Sin embargo como se hacía mención anteriormente los adolescentes del siglo XIX son personas que no viven bajo condiciones ya que siempre quieren estar experimentando acciones nuevas, por lo que el uso de la técnica lúdica sería de gran beneficio en el aprendizaje de la contabilidad si el alumno toma la decisión de involucrarse en su propio aprendizaje siendo el docente el que proporcione las herramientas necesarias lo demás dependerá de la actitud del alumno.

Jiménez (1998) hace mención que es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana.

Galindo (2000) resalta que la vida es el conjunto de cosas que nos pasan. Así expresado puede dar la sensación de que podemos ejercer poco control sobre esas cosas y sin embargo ese control puede ser extremadamente grande, pues podemos en gran parte elegir nuestro destino cada instante de nuestra vida. La vida está llena de decisiones. Esas actitudes, esas decisiones y esos sentimientos hacia las cosas que nos pasan forjarán nuestro éxito en la vida Pero este éxito no sólo es medido desde el punto de vista social o profesional, sino también y principalmente desde el punto de vista personal. Refiriéndose a la actitud de las personas en cuanto a la vida diaria.

Según Snyder, "los estudiantes con un alto nivel de expectativas se proponen objetivos elevados y saben lo que deben hacer para alcanzarlos. El único factor responsable del distinto rendimiento académico de estudiantes con similar aptitud intelectual parece ser su nivel de expectativas". (Galindo 2000:2)

B. TIPOS DE APRENDIZAJE

Anteriormente se hizo mención del Conductismo el cual hoy en día solamente debería de ser una teoría como ejemplo de lo que no se debe hacer con los alumnos. Hay diversas maneras de enseñar las cuales hacen que el aprendizaje sea el esperado, tomando en cuenta la forma de aprendizaje de cada alumno. A continuación se presentan diversos tipos de aprendizaje que el profesor puede tomar en cuenta a la hora de planificar sus contenidos contables, dándole importancia al carácter de los alumnos ya que como se hizo mención anteriormente son personas que siempre preguntan el por qué de las situaciones y ya no se conforman con aprender mecánicamente rechazando los contenidos donde no encuentran sentido alguno.

1. Aprendizaje Memorístico o Repetitivo

Se ha considerado que el Aprendizaje memorístico o repetitivo es el más fácil ya que simplemente se memoriza de manera textual el contenido sin permitir su análisis, mucho menos la comprensión del mismo.

2. Aprendizaje Receptivo

Se basa en la comprensión del contenido no así en su descubrimiento. Este tipo de aprendizaje es muy similar al Aprendizaje Memorístico ya que el alumno es solamente recibe la información de manera pasiva, sin involucrarse en el mismo.

3. Aprendizaje por Descubrimiento:

Bruner (1960) Se recibe la información de manera activa y así descubre los conceptos y sus relaciones que le ayudará a reordenarlos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Se enfoca principalmente en la solución de problemas.

4. Aprendizaje Significativo

Ausubel (1960) El sujeto relaciona los conocimientos previos con los nuevos comprendiendo de manera coherente su significado.

5. Aprendizaje de Mantenimiento

Kuhn (1962) Su objetivo es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

6. Aprendizaje Visual

Se enfoca en la manera visual de representar el contenido a través de imágenes o gráficos que ayuden a recordar y aprender.

7. Aprendizaje Auditivo

Se puede aprovechar al máximo en los debates en grupo y la interacción social durante el aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para el alumno auditivo.

8. Aprendizaje Kinestésico

Basado a través de la percepción del cuerpo y de la experimentación. Se involucra directamente a la persona valorando especialmente el ambiente y la participación; ya que para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren destrezas o se modifican habilidades, conocimientos, conductas o valores. Anteriormente se describieron a grandes rasgos diferentes tipos de aprendizaje en los cuales se puede observar que el fin de cada uno de ellos es el cambio en la persona de una u otra forma.

En el aprendizaje de la Contabilidad a través de la lúdica se puede involucrar todos los tipos de aprendizaje vistos con anterioridad tanto los memorísticos como los visuales, auditivos, kinestésicos entre otros. Ya que en esta técnica se pueden distribuir los contenidos contables en juegos tanto de mesa como de movimiento.

C. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Consiste en la relación e involucramiento de los métodos, técnicas, recursos y formas de enseñanza que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación se muestra el juego y sus subtemas que es una técnica para lograr tanto la adquisición como la fijación y el análisis de los contenidos contables.

1. Juego

Según el diccionario de la Real Academia Española el juego es una simple acción de jugar. Es un pasatiempo, recreación, ejercicio recreativo sometido a reglas; es decir que el juego es simplemente una recreación en la cual hay que seguir reglas para su desarrollo.

Hoy en día el juego es mucho más que recreación o una forma de pasar el tiempo, ya que puede ser utilizado para el aprendizaje de contenidos en este caso contables adaptado a cada tema dependiendo el caso.

Jiménez (1998) resalta que por otra parte para que exista el juego en el niño, tiene que haber interacción y manipulación del entorno físico. De esta forma el juego surge como fruto de nuestra acción o de nuestra actividad cognitiva. En este sentido, el cerebro del niño y toda su corporalidad está continuamente en procesos de auto modificación de su actividad celular, y no de hacer representaciones del mundo externo como muchos autores lo plantean.

Recordemos, que cada segundo existen más de cien mil millones de reacciones químicas que transforman todos nuestros tejidos y en especial nuestras neuronas, originando plasticidad cerebral. Desde estas perspectivas, es a través del juego que se establecen vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen en el juego social. Lo anterior es determinante no solo para los procesos cerebrales sino que inciden en la construcción y en la regulación celular de procesos de expresión génica (Epigenéticos). De esta forma, el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego.

2. Juego Didáctico

Por ser una técnica participativa de la enseñanza-aprendizaje donde se desarrolla en los estudiantes métodos de dirección estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisiones el juego didáctico puede ser utilizado en cualquier materia de estudio. Es preciso mencionar que en la materia de Contabilidad la cual es vista por los estudiantes como una materia aburrida es importante involucrar a estos a través del juego didáctico ya que este logra ser una motivación

por las asignaturas y contribuye con la formación de hábitos de conducta y seguimiento de reglas.

Dávila (1987), A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los estudiantes la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares realizadas.

Lucena, M (1998), en su trabajo “Los Juegos Didácticos como Estrategia Instruccional de Aplicación para Mejorar el Rendimiento Académico” expuso que las estrategias de enseñanza, tiene un efecto positivo en cuanto a la motivación, interés y aprendizaje, proporcionando así un cambio persistente en conocimientos, capacidades, actitudes y valores.

El juego didáctico además de ser una satisfacción de ciertas necesidades psicológicas, sociales o pedagógicas es una actividad fundamental para el comportamiento escolar y personal del alumno ya que le permite desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje; pues a medida en que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conocimientos y habilidades de manera casi inconsciente ya que no está pensando en la asimilación del conocimiento sino en la propia dinámica del juego.

3. Breve historia de los juegos didácticos

El juego didáctico ha sido utilizado desde tiempos remotos, por ejemplo en la comunidad primitiva ya se venía aplicando los juegos como método de enseñanza de manera vivencial, recordemos que antes de leer y escribir el hombre ya era capaz de pescar, cazar y cultivar, tales habilidades eran transmitidas de generación en generación. Sembrar, era una enseñanza práctica pues aprendían los trucos del arte que ellos desarrollaban de manera fácil los procedimientos de las actividades diarias. De igual manera en la Biblia menciona que David, a su corta edad antes de poder derrotar al guerrero Goliat, ya había aprendido a ser valiente matando osos, leones y defendiendo a sus ovejas en el campo. (1ª. Samuel 17:34-37).

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica dando importancia y significado al juego didáctico.

Según Groos (1902), define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias, ve el juego como una preparación para la vida adulta y supervivencia.

Además Silva (1995) refiere que la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con experiencia puede ser modelo, dar pistas, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Todo lo anteriormente citado demuestra que el juego es importante en el desarrollo integral del ser humano ya que no es solo un pasatiempo y se debe aprovechar al máximo todo el potencial de educar a través de lo lúdico. Sin pasar por alto que los alumnos son verdaderos especialistas tanto en juego como en modificar conductas y actitudes por este medio.

4. Fases de los juegos didácticos

Como toda disciplina los juegos llevan ciertas fases que hay que seguir para que su desarrollo sea ordenado y se cumpla con el fin propuesto. Estas fases son las siguientes:

a. Introducción

Agrupar los pasos y lineamientos a seguir, la forma en que se estará jugando y se establece el límite y tiempo de desarrollo

b. Desarrollo:

Comprende la participación dinámica de todos los estudiantes cumpliendo con las reglas y pasos explicados en la introducción. Asimismo en esta fase los estudiantes desarrollan su creatividad y aumenta su comprensión y aprendizaje.

c. Culminación:

Concluye cuando se llega al límite requerido según las reglas o lineamientos establecidos, en ésta fase se establece a los ganadores.

d. Reglas

- ✓ Se debe dar participación a todos los integrantes del grupo.
- ✓ Se debe trabajar de manera conjunta y en forma no agresiva.
- ✓ Debe aceptarse el ganar o perder.
- ✓ Respeto a todas las instrucciones.

De seguirse todo este proceso será más fácil controlar el orden y lograr los fines del contenido a aprender.

5. Clasificación de los juegos didácticos

Han sido escasos, y se podría decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos Profesionales. El docente, a partir de la experiencia y la práctica de su estructuración y utilización, se considera dos clases de juegos:

- ✓ Juegos para el desarrollo de habilidades profesionales.
- ✓ Juegos para la consolidación de conocimientos técnicos.

Estos dos tipos de Juegos Didácticos Profesionales se dividen, a su vez, en tres grupos:

- ✓ Juegos aplicables en todas las asignaturas técnicas de la especialidad en cuestión. (Ej. Caracol Económico).
- ✓ Juegos aplicables en una asignatura técnica específica de la especialidad. (Ej. A Jugar Contablemente).
- ✓ Juegos aplicables en cualquier asignatura, ya sea técnica o de formación básica y general. (Ej. Cuadro del Saber).

D. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Enfocados con anterioridad en la escuela abierta colaborativa y haciendo mención del rol del profesor según Tebar (2003), tenemos claridad en que la enseñanza-aprendizaje ya no está centrada en el profesor mucho menos busca simplemente la memorización. Por lo tanto es importante conocer las diferentes inteligencias múltiples ya que en los salones de clases se reúnen variedad de individuos con diferente clase de inteligencia que se debe tener presente para poder planificar considerando cada una de ellas.

1. Inteligencia lingüística.

En los niños y niñas se aprecia en su facilidad para escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

2. Inteligencia Lógica-matemática

Se aprecia en los menores por su interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos.

3. Inteligencia Corporal y Cinética

Facilidad para procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales. Deportistas, bailarines o manualidades como la costura, los trabajos en madera, etc.

4. Inteligencia Visual y espacial

Los niños y niñas piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver rompecabezas, dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos, etc.

5. Inteligencia Musical

Los menores se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos. Identifican con facilidad los sonidos.

6. Inteligencia Interpersonal

Se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden bien los sentimientos de los demás y proyectan con facilidad las relaciones interpersonales.

7. Inteligencia Intrapersonal

Relacionada con la capacidad de un sujeto de conocerse a sí mismo: sus reacciones, emociones y vida interior.

A estas siete líneas de inteligencia, inicialmente descritas por Gardner (1983), añadió posteriormente una octava, la inteligencia naturalista o de facilidad de comunicación con la naturaleza; que consiste en el entendimiento del entorno natural y la observación científica de la naturaleza como la biología, geología o astronomía.

Es evidente que, sabiendo lo que se sabe sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que se siga insistiendo en que todos los alumnos aprendan de la misma manera. La misma materia se podría presentar de formas muy diversas, permitiendo al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes, de tal manera que la técnica lúdica puede ser aplicada en la materia de contabilidad ya que se puede elaborar juegos didácticos involucrando diversos tipos de inteligencia. Por ejemplo. Memorias, rompecabezas, dominó contable, básquet de las cuentas, relevo de las cuentas, dramatizaciones, porras, entre otros.

E. ENFOQUES EDUCATIVOS

La mayoría de profesores de todos los niveles educativos sienten la necesidad de identificarse y convertir sus conocimientos en acciones; sin embargo muchas veces trabajan sin tomar en cuenta ningún modelo educativo. A pesar de ello emplean variedad de técnicas, estrategias, actividades y recursos que algunas veces no funcionan de igual manera con todas las secciones o grupos a su cargo.

Conductista	Cognitivo	Ecológico contextual
<p>El alumno es un receptor de conceptos y contenidos, cuya única pretensión es aprender lo que se enseña.</p> <p>Una concepción mecanicista de la realidad</p>	<p>El Currículo es definido como abierto y flexible, se aplican redes, esquemas, mapas mentales. La evaluación estará orientada a valorar los procesos y productos, será permanente, formativa y con criterio</p>	<p>El modelo de enseñanza está centrado en la vida y el contexto socio-cultural y natural, con el fin de favorecer el aprendizaje significativo a partir de la experiencia.</p> <p>El Currículo es flexible, contextual y abierto.</p>

F. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE

Anteriormente se hizo mención de algunas Técnicas de Enseñanza que hoy en día al saber utilizarlas serán de beneficio para el alumno sin embargo no hay que dejar a un lado las técnicas de aprendizaje ya que al unir ambas técnicas el aprendizaje de la contabilidad será eficaz. A continuación se presentan algunas de ellas:

1. Aprendizaje Basado en Problemas

Su objetivo principal es estimular en el alumno el auto aprendizaje, desarrollo de habilidades cognitivas como la crítica, el análisis y el aprendizaje significativo, al mismo tiempo fomentar la responsabilidad, el compromiso, la toma de decisiones y el trabajo en colaborativo. Esta técnica consiste en plantear un problema e implicar al alumno a resolverlo siguiendo los pasos ordenados para resolverlo.

2. Método del Caso

Su objetivo principal es que el alumno sea capaz elaborar sus propias conclusiones y aporte nuevas ideas y estrategias para solucionar el caso proporcionado. El trabajo de un caso propone a los alumnos el análisis y toma de decisiones respecto a una situación concreta. Para ello se les provee la información concerniente al tema de estudio para que la investigue, defina los problemas y compare ideas.

3. Proyectos

Su finalidad es que el estudiante aprenda los contenidos curriculares a través de su propia investigación y experiencia durante el desarrollo del proyecto, ya que debe aplicarlos para lograr su conclusión. El aprendizaje por proyectos se basa en la aplicación de conocimientos del mundo real, el profesor debe describir detalladamente los objetivos del trabajo colaborativo y establecer las pautas principales que los alumnos deben seguir para desarrollarlo tanto de las actividades previas; es decir funciones de cada integrante del equipo como del material costos y gastos a cubrir, ya que por ser un trabajo en equipo se debe dejar bien claro el objetivo que se pretende cumplir, principalmente la manera de evaluar el proceso, los resultados y conclusiones finales.

4. Técnica de La Lúdica

El término Lúdica proviene del latín “ludo” que significa juego. La técnica lúdica es la aplicación del juego a determinada actividad. Hoy en día la educación debe ser dinámica, alegre y recreativa. La Lúdica como recreación y al mismo tiempo aprendizaje puede generar valores, en la medida en que el juego sea socializado con buena orientación para que toda actividad sea alegre y placentera, principalmente en los adolescentes por estar en la etapa en la cual necesitan ser vistos y recompensados.

5. Precursores de la Técnica Lúdica

Aunque Pedagogos, Psicoanalistas, Filósofos, entre otros precursores de la Lúdica se enfocan a la niñez, no se puede desunir de una sola vez la secuencia que posiblemente se trae en el nivel primario, donde los niños aprenden jugando; y que a la hora de pasar al Ciclo Básico se les reciba con tanta formalidad; ya que aún en la edad adulta la persona es capaz de reír a carcajadas al momento de participar en actividades lúdicas.

A continuación se presenta un listado de algunos precursores que influyeron en la Pedagogía Lúdica.

a. Johann Einrich Pestalozzi

Reformador de la pedagogía tradicional.

La Pedagogía de Pestalozzi es una de las más importantes referente a educación infantil, ya que para él su objetivo como aporte a la educación era lograr la inclusión de una formación integral donde uno de los factores importantes es el juego ya que mediante la experiencia directa y la explotación el niño aprende más significativamente.

Su mayor ilusión fue formar a los niños, de allí surgen escuelas Pestalozzianas, con tres ideas fundamentales dentro de las cuales está: seguir un método natural que convierta al niño en el centro de su propio aprendizaje, variando el estudio con actividades y juegos. Ya que hacia énfasis en que “La actividad es una ley de la niñez”

b. **Juan Jacobo Rousseau**

La gran idea de Rousseau fue, que no se puede entender el alma infantil sin saber hasta qué punto el juego forma parte de su esencia. El niño requiere de juegos bien escogidos, mucha libertad y sentimiento de dependencia de las cosas. También ejercicios al aire libre.

Entre sus cinco grandes ideas están:

- ✓ La bondad define el estado infantil y la educación debe cultivarla mediante el juego y tratar de que no se marchite.
- ✓ La infancia es una etapa de la vida que requiere un tratamiento educativo lúdico específico para desarrollar sus potencialidades y recursos.

Rousseau 1712. “Cuando los niños están convencidos de que los juegos en que participan son simplemente juegos sufren sin quejarse, aun riéndose lo que nunca sufrirían de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas”

c. **Frederic Froebel**

Para Froebel la educación integral está basada en que el hombre comienza desde la niñez a formar sus valores, por lo cual es allí donde se debe introducir a los niños al mundo de la cultura, la creatividad, el servicio a los demás, el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y paz, siendo el juego el medio más adecuado para guiar a los niños a estos valores.

Según Froebe, la educación de la infancia toma un decisivo impulso en la vida del ser humano, en particular la segunda infancia que se centra en tres vertientes de interacción indiscutibles: la acción, el juego y el trabajo. Como refiere “Capullos del trabajo, son los juegos de la infancia”

Hace relevancia a que “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en la niñez”

d. **María Montessori**

Daba mucha importancia al aprendizaje por medio de juegos como estrategia, para lo cual implementó material didáctico. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje.

Basó sus ideas en que los niños tienen la capacidad impresionante de aprender dándoles la libertad necesaria para experimentar el placer de descubrir ideas propias.

«Nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad el niño pueda estar en condiciones para llegar a la independencia»

Montessori (1940) afirma que el alumno no debe estar pasivo recibiendo y memorizando la información que le proporcionan el profesor y el libro de texto.

e. **Ovide Decroly**

Decroly, implementa el juego en la educación respetando el carácter de la actividad lúdica, le confiere una dimensión nueva al considerarlo el medio fundamental de la autoeducación del niño.

Hace mención de que el juego puede ser un medio más directo entre los ejercicios escolares propiamente dichos y como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables, merced a procedimientos de autoeducación y de individualización (Decroly, 2010:27)

f. **Donald Winnicott**

Enfatiza que es en el juego y solamente en el juego donde el niño o el adulto es capaz de descubrir toda su creatividad, usando su propia personalidad.

g. **José Martí**

(1889) en su revista No. 1 "La Edad de Oro" hace mención de la importancia actividad lúdica que le llamamos juego para la formación de la sociedad, el cual

hoy en día no es importante en la materia de Contabilidad que de por sí se considera como aburrida.

"Los pueblos, lo mismo que los niños necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura." (Martí, 1889:1)

G. LA TÉCNICA DE LA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD

La Lúdica es una técnica considerada como dinámica y divertida donde la cooperación y trabajo en equipo es indispensable en algunos juegos, en otros juegos la concentración y el liderazgo toma ventajas. La Contabilidad en una materia formal y considerada como aburrida por sus principios y normas a las que está regida, siendo la Lúdica y Contabilidad dos procesos contrarios se adaptan con facilidad ya que pueden ser bien combinados tomando la alegría y dinamismo de la lúdica considerando que deben seguirse normas y reglas claras en el desarrollo de cada actividad, sin perder la formalidad que la Contabilidad exige en su proceso.

Jiménez (1998) refiriéndose al proceso de la lúdica afirma que podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como "mirar vitrinas", "pararse en las esquinas",

“sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Álvarez L. y Otros (2012) Fundamenta “La importancia de la aplicación de Estrategias lúdicas en el área de contabilidad radica en que en la actualidad el docente debe poseer conocimientos, habilidades o destrezas que permitan poner en práctica las tendencias motivacionales y estrategias lúdicas, con el fin de lograr un trabajo mancomunado en el logro de una educación altamente efectiva. Ya que Las estrategias lúdicas utilizadas por el docente, representan una alternativa que permita promover cambios educativos aunados a las exigencias del proceso lo cual fortalecerá sus conocimientos y enriquecerá la formación del educando y dejara de ser un trasmisor de información para asumir el rol que le corresponde, específicamente desarrollar funciones como planificar, organizar, controlar y evaluar los contenidos programáticos del currículo, desarrollados mediante actividades sencillas de aula abierta al aprendizaje. (p.7)

Se viene haciendo mención de la importancia de crear un ambiente agradable, dinámico y divertido en el salón de clases donde el alumno sea el autor de su propio aprendizaje, no se puede obviar la aplicación de la lúdica en el aprendizaje de la contabilidad mayormente en el tema de la cuenta ya que es la base de todo el proceso contable.

H. VENTAJAS Y DESVENTAJAS LA TÉCNICA LÚDICA Y EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD

1. Las ventajas

- Ambiente divertido y dinámico
- Interés por el aprendizaje de la materia
- El profesor coordina y da instrucciones
- El alumno ejecuta y aprende
- Ambiente de cooperación y entusiasmo

2. Las desventajas

Si no hay una instrucción y reglas claras del juego el salón se convertirá en un desorden y no se lograrán los objetivos

Si no se enlazan o integran los contenidos con los juegos no se cumplirá el proceso de aprendizaje deseado.

CAPÍTULO III

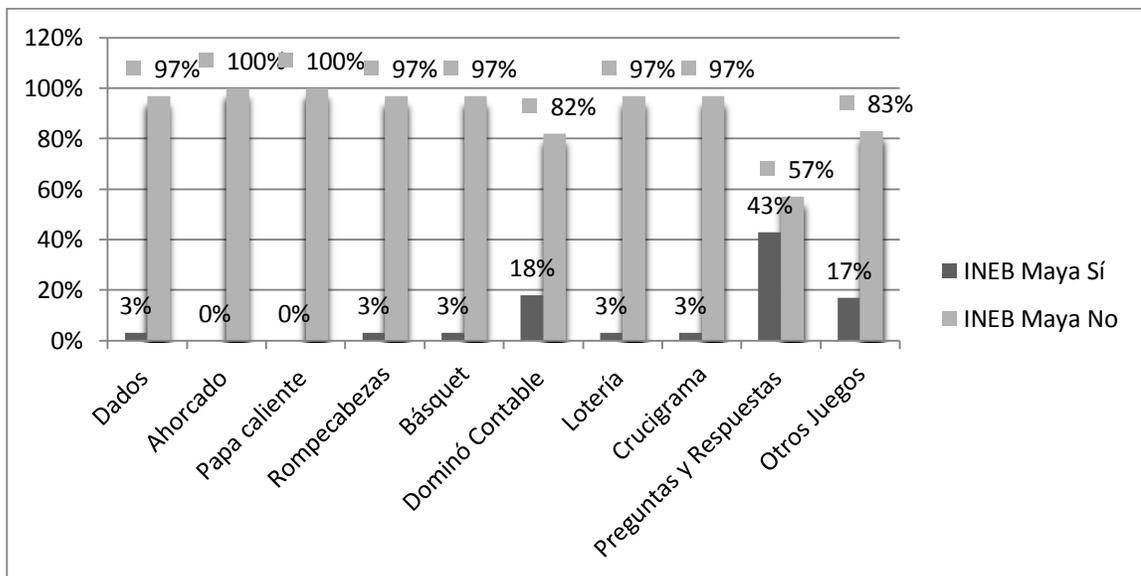
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados se presentan primeramente de manera individual luego se realizaron comparaciones entre los resultados de ambas instituciones.

A. LA TÉCNICA DE LA LÚDICA

GRÁFICA No. 1

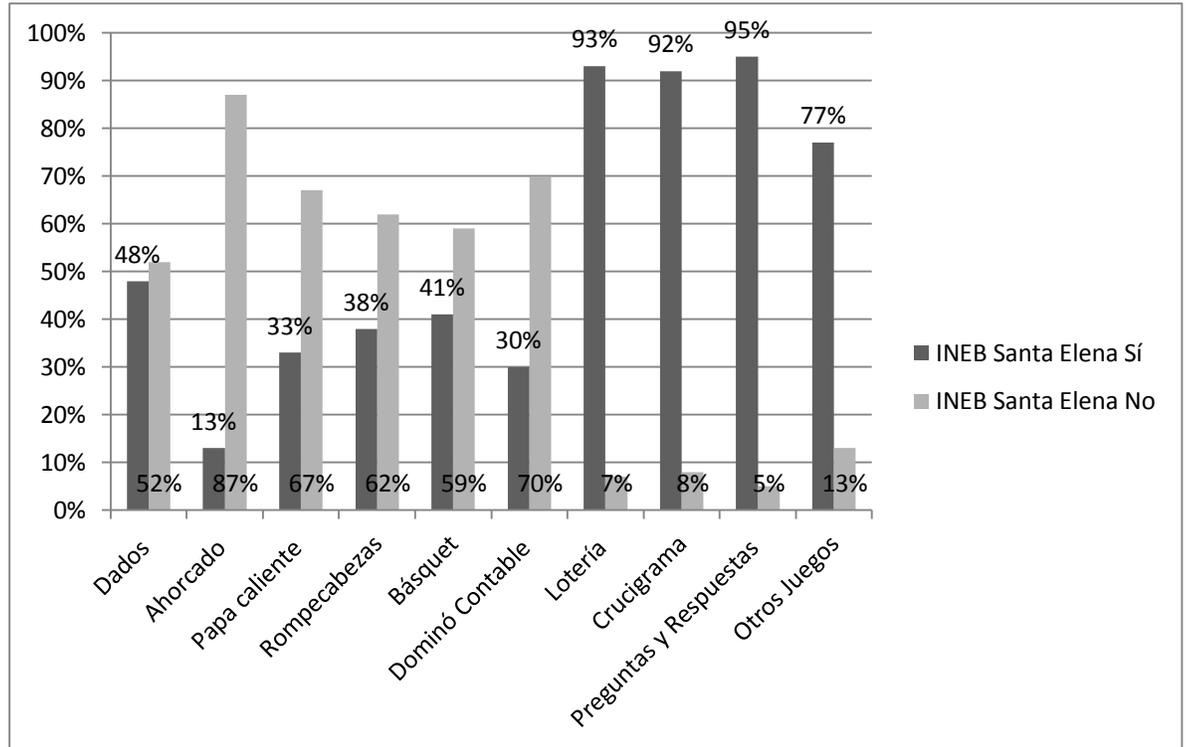
Juegos aplicados durante el desarrollo de la clase de Contabilidad en INEB Maya Zona 18



Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de cuestionario utilizado para obtener información

Según las respuestas del cuestionario aplicado a los estudiantes de las secciones B y C con relación a los juegos en los que ha participado indican que la participación es categórica, ya que solamente el juego preguntas y respuestas mencionaron que han jugado el 43% de los estudiantes.

GRÁFICA No. 2
Juegos utilizados durante el desarrollo de la clase de
Contabilidad en INEB Santa Elena III zona 18

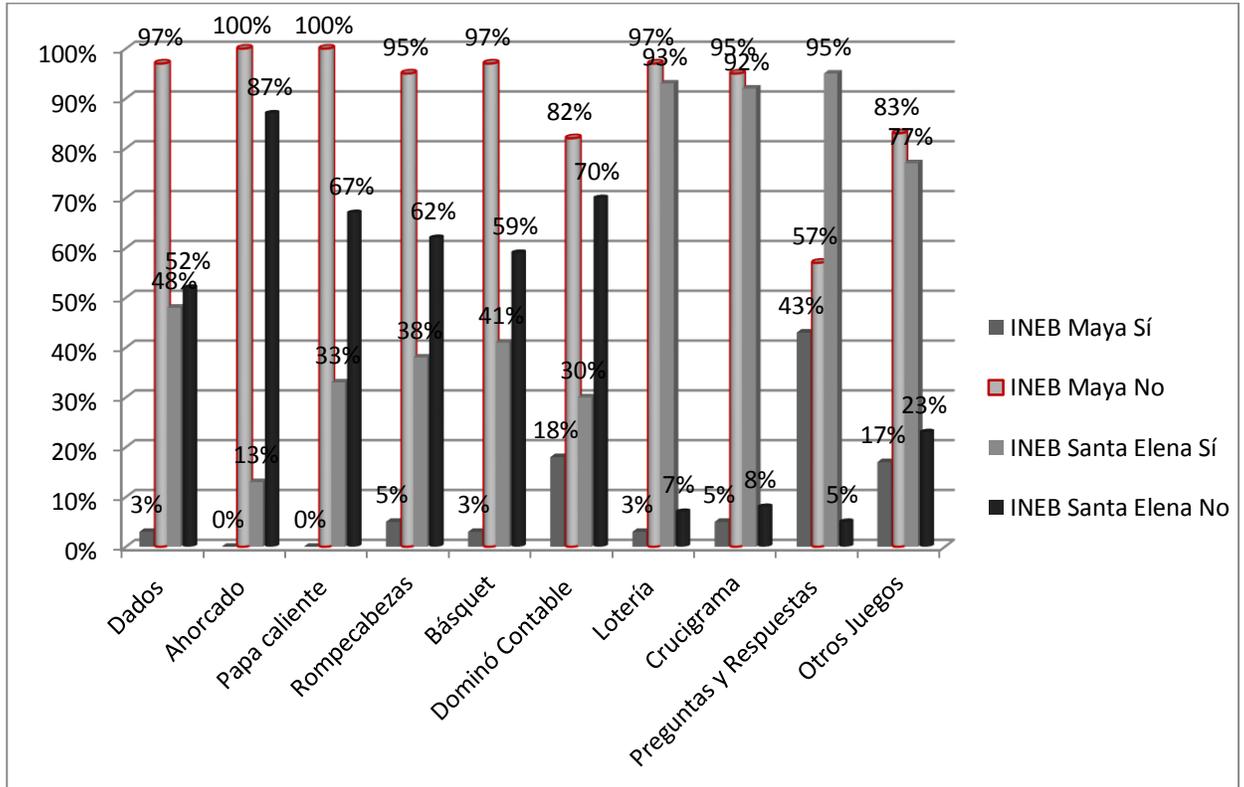


Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de cuestionario utilizado para obtener información

Las respuestas del cuestionario aplicado a los estudiantes de las secciones B y C del Instituto de Educación Básica Colonia Maya Zona 18 con relación a los juegos en que ha participado durante las clases de contabilidad, expresan que el 40% de los juegos sí han practicado, por lo cual no es una participación significativa en cuanto a la aplicación de los juegos.

GRÁFICA No. 3

Juegos utilizados durante el desarrollo de la clase de Contabilidad



Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de cuestionario utilizado para obtener información

Al realizar las comparaciones entre las respuestas del cuestionario aplicado a los alumnos de las dos instituciones educativas, con relación a los juegos en que han participado durante las clases de contabilidad, se puede observar que no hay una diferencia significativa entre ambos establecimientos ya que en INEB MAYA solamente han participado en un juego el 43% de los estudiantes y en INEB Santa Elena solamente en cuatro juegos lo que hace un 40% del total de los juegos.

Entrevista

Al entrevistar a la licenciada Brenda Carolina Morales

En la pregunta realizada sobre los beneficios encuentra en la aplicación de la lúdica respecto al aprendizaje en los jóvenes mencionó:

“Primeramente que en la actualidad se ha perdido el sentido que el aprendizaje es algo que debe emocionar a la persona, que esté complacida y alegre de aprender. La lúdica se percibe no solamente como un juego sino crear ambientes placenteros, donde el maestro se relacione con los estudiantes que pueda contarles algo cómico, que pueda narrar en forma agradable lo que está explicando, que el estudiante se sienta cómodo, que se sienta confiado contento de poder participar en el aprendizaje. No es solamente de ponerlos a jugar a la lotería a tirar el dado o que salten, eso podría servir como motivación para que el estudiante rompa esquemas pero no simplemente mantenerlo jugando, a no ser que después de jugar a la lotería haga una integración de conocimientos como hacerles preguntas sobre qué relación encontró con el juego y la contabilidad ya que de lo contrario el estudiante se pierde.”

Sobre la pregunta que algunos profesores consideran la lúdica como una pérdida de tiempo, opinó:

“Al contrario, cuando uno logra crear un ambiente placentero con el estudiante el estudiante se emociona de poder trabajar y hacer, de participar y hacer las actividades que se están haciendo con ellos, la lúdica es un rompimiento de paradigmas tradicionales que el maestro solo llega a copiar o dictar, mientras que el alumno esta bostezando, comiendo o medio tomando nota, mientras que con la lúdica el maestro está lúdico, ya que la lúdica transmite placer, permite romper esquemas. Una pérdida de tiempo es ser memorístico porque el estudiante lo aprende para hoy y lo olvida para mañana mientras que cuando él se siente parte del aprendizaje lo va siguiendo, formando y creando parte de su vida y sobre todo va teniendo lo fundamental el deseo de aprender.”

Cuando se le preguntó si considera que para crear el ambiente lúdico se requiere demasiado tiempo en la preparación, dijo:

“Es como todo aún el maestro que es memorístico tuvo que tomar ciertas experiencias que al principio le costó tiempo. Cuando alguien empieza también no sabe qué hacer ya que está con la idea de que quiere hacer mucho y se da cuenta que el tiempo no alcanza o que está consumiendo demasiado tiempo en hacerlo pero es cuestión de práctica y de encontrar uno la manera de poder hacerlo.”

“El mayor problema no es el tiempo en que debe dedicarle sino en romper sus propios paradigmas, en que se tiene que estar seguro de que lo que está haciendo le gusta hacerlo. Primero que hay una gran cantidad de maestros que no tienen el deseo ni el placer de dar clases entonces para ellos todo es trabajo, mientras que la persona que está haciendo lo que le gusta no lo ve como pérdida de tiempo.”

“Al principio pensaba como muchos que la lúdica era hacer muchos juegos, pero algo importante es que tienen que acompañarse con la reflexión. Ya que muchas veces el estudiante participa en el juego pero no tiene claro el para qué, ella hacen mención de que cuando empezó a hacer uso de la lúdica muchas veces tenía claro en la mente lo que quería lograr en el estudiante pero el estudiante no, entonces empecé a bajar la cantidad de juegos que realizaba ya que descubrí que la lúdica no es solo juego, sino el crear placer, crear ambientes de placer, crear gusto por el aprendizaje, y esto se puede lograr de distintas maneras, ya cuando se tiene práctica lo va cambiando de una manera más pausada y realmente no implica mucho mayor tiempo que el que tendría que hacer cualquier persona para preparar una clase tradicional, el problema que veo es que si el profesor no cambia su forma de pensar difícilmente va querer algo así pero los resultados serán los mismos, que los estudiantes no aprenden y los resultados no son los requeridos.”

“La lúdica es crear la empatía con lo que uno va explicar, eso lo puede hacer con algo tan sencillo como crear una pequeña figura y hacer que el estudiante piense qué debe hacer, porqué o como hacer lo que se le pide; es decir crear ese pensamiento, ya que el estudiante está acostumbrado a la certidumbre, a lo tradicional que los maestros hacen y cuando se le presenta algo distinto a veces se siente inseguro pero es parte de que ellos aprendan a crear y a pensar de acuerdo a su capacidad.”

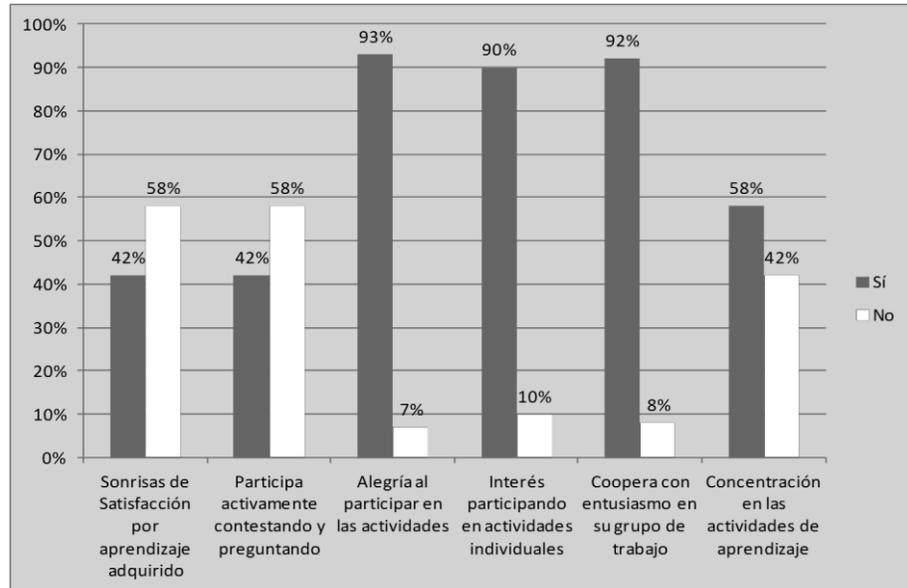
B. EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD

Se presenciaron dos períodos de clase de treinta minutos cada uno, para observar las actitudes de los alumnos durante el desarrollo de las mismas. Con las cuales se pudo obtener los datos de la Guía nominal de observación, de donde se presentan las siguientes gráficas para efecto de análisis y discusión de resultados:

GRÁFICA No. 4

Actitudes observadas en los alumnos durante el aprendizaje de la Contabilidad en Instituto Nacional de Educación Básica Colonia Maya Zona

18

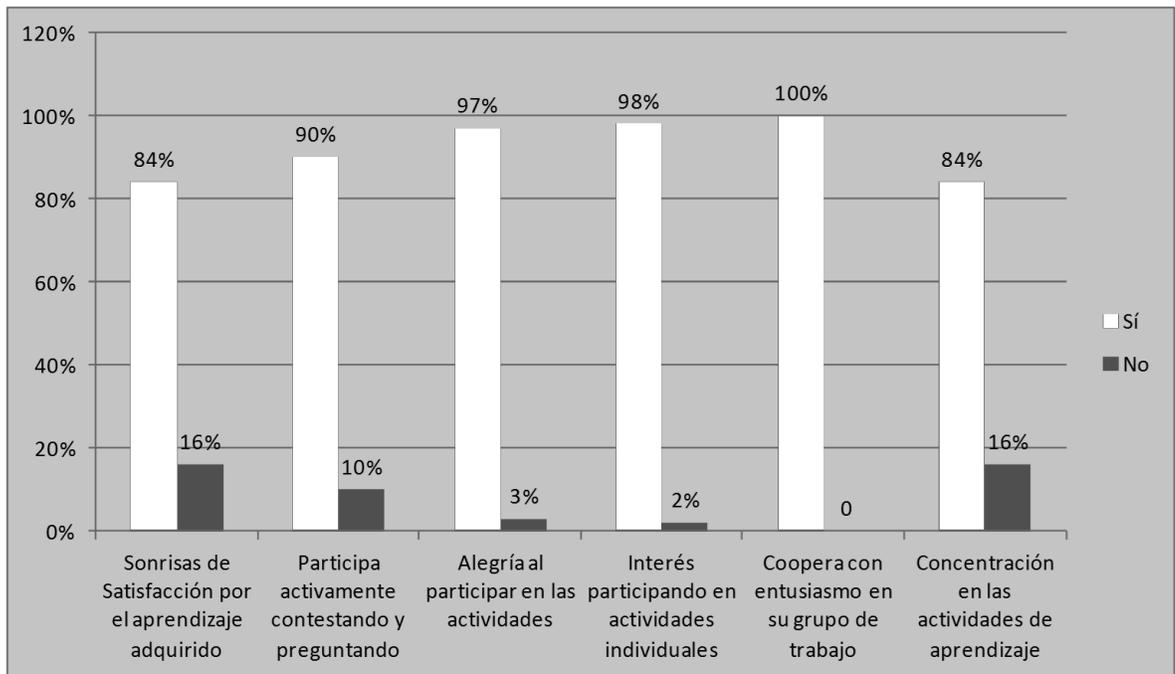


Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de Guía Nominal de Observación utilizada para obtener la información

La Guía Nominal de Observación sobre actitudes de los estudiantes, muestra que el 62% practica una conducta positiva durante el aprendizaje de la contabilidad.

GRÁFICA No. 5

Actitudes observadas en los alumnos durante el aprendizaje de la Contabilidad en Instituto Nacional de Educación Básica Santa Elena III Zona 18

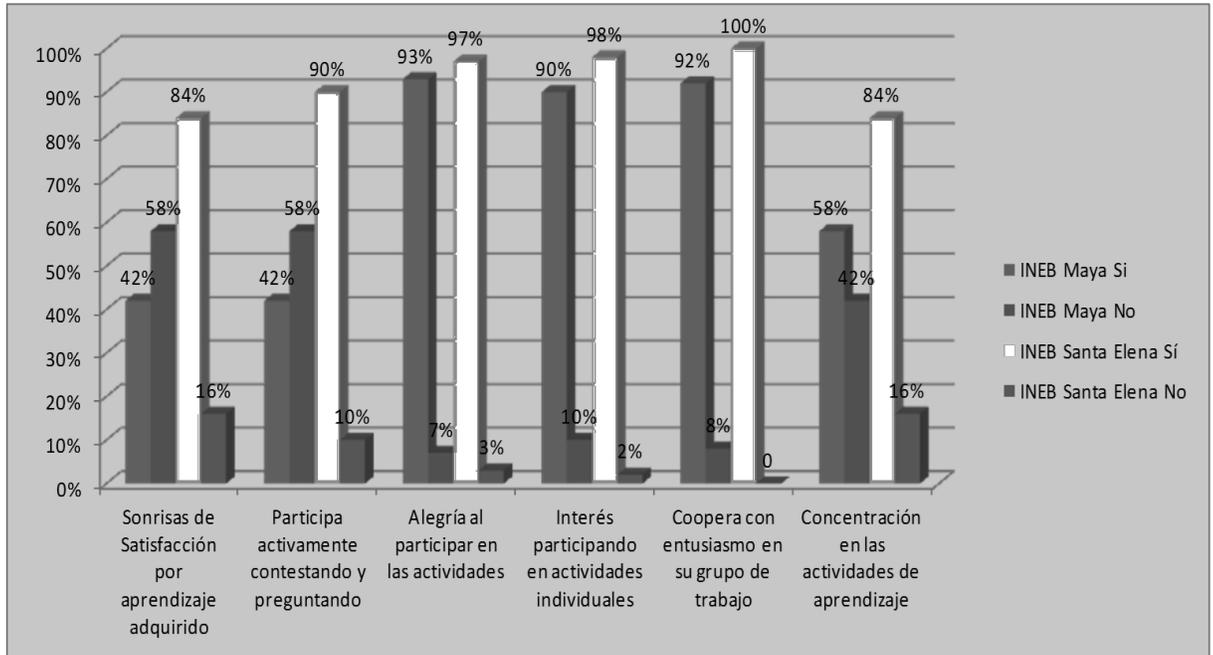


Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de Guía Nominal de Observación utilizada para Obtener la información

La Guía Nominal de Observación sobre actitudes de los estudiantes, muestra que el 92% practica una conducta positiva durante el aprendizaje de la contabilidad.

GRÁFICA No. 6

Comparación sobre las actitudes observadas entre los alumnos de los dos institutos, durante una clase de Contabilidad



Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de Guía Nominal de Observación utilizada para Obtener la información

La comparación entre los resultados de la Guía Nominal de Observación sobre actitudes de los estudiantes, muestra el 92% de INEB Santa Elena III practica una conducta positiva durante el aprendizaje de la contabilidad, mientras que en INEB Maya el 62%.

Tabulación de resultados obtenidos en la prueba corta de Contabilidad, realizada a 54 estudiantes de Tercero Básico secciones B y C del Instituto Nacional de Educación Básica Colonia Maya zona 18

Datos ordenados de la nota menor a la mayor

3	35	47	59	75	90
14	35	50	62	76	90
20	38	53	62	80	92
24	40	54	63	80	98
25	40	55	64	81	
25	40	55	64	82	
28	40	57	66	82	
29	43	58	66	83	
32	44	58	68	88	
34	46	58	72	90	

Tabulación de resultados en datos agrupados
con frecuencia simple

1 Encontrar el rango

Dato Mayor Menos dato menor

+ 1

$$98-3 = 95 + 1 = \mathbf{96}$$

Encontrar el intervalo entre cada grupo

2 de datos

(Elegí 7 porque son 7 los grupos
de intervalo que necesito trabajar)

$$96/7 = 12$$

El intervalo entre cada grupo será de 12

Notas	alumnos	Xi	xf	fa
3____14	1	8.5	8.5	1
15____26	5	20.5	102.5	6
27____38	7	32.5	227.5	13
39____50	9	44.5	400.5	22
51____62	11	56.5	621.5	33
63____74	7	68.5	479.5	40
75____86	8	80.5	644	48
87____98	6	92.5	555	54
Σ	54	Σ	3039	

Media Aritmética o promedio

$$3039/54$$

$$= \quad \mathbf{56.28}$$

Con los resultados de la media aritmética podemos demostrar que el promedio de las notas de 54 estudiantes es de 56 puntos

Mediana

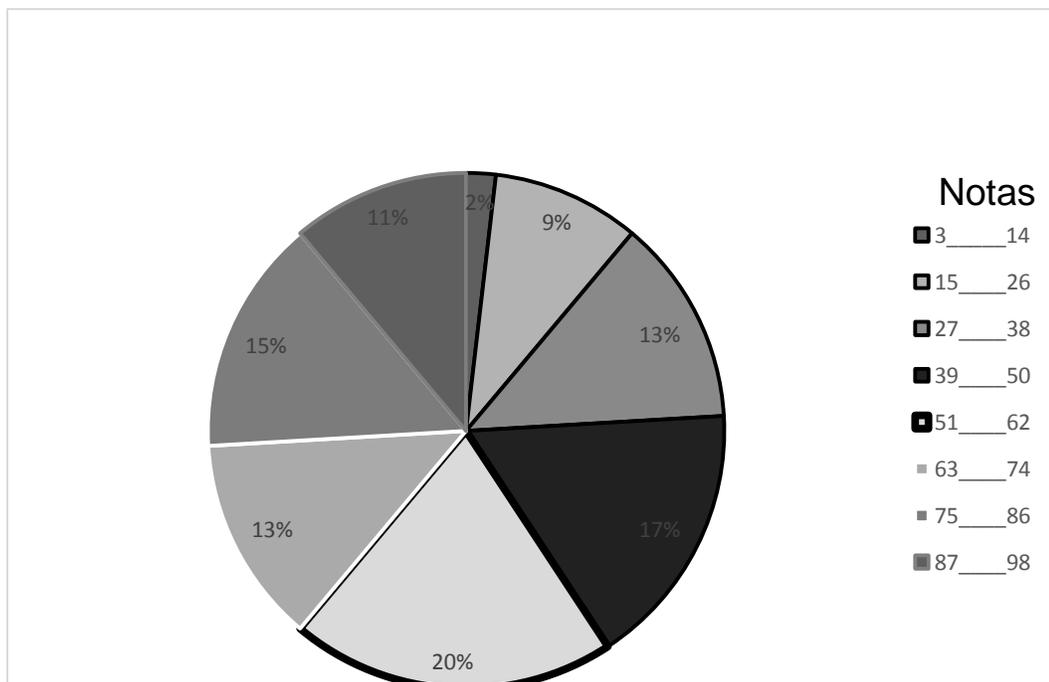
$$54/2= \mathbf{27}$$

$$51 + \frac{(27-22)12}{11}$$

$$= \mathbf{56.45}$$

Con los resultados de la mediana se muestra que el promedio de las notas de 54 estudiantes es de 56 puntos

GRÁFICA No. 7
Resultados de Prueba de Contabilidad, realizada a los estudiantes del INEB Maya zona 18



Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de Prueba Escrita utilizada para obtener la información

Según los resultados de la prueba realizada a los estudiantes el 61% obtuvo una nota entre 3 y 62 puntos mientras que el resto obtuvo una nota entre 63 y 98.

Tabulación de resultados obtenidos en la prueba corta de Contabilidad, realizada a 65 estudiantes de Tercero Básico secciones A y B del Instituto Nacional de Educación Básica Santa Elena III zona 18

Datos ordenados de la nota menor a la mayor

9	22	36	48	54	61	78
9	25	37	49	55	63	80
14	27	37	50	55	64	80
15	28	38	50	58	69	90
18	31	41	51	59	69	100
19	31	43	51	59	71	
19	31	44	52	59	71	
21	32	44	52	60	73	
21	32	47	53	60	75	
22	36	47	54	60	77	

Tabulación de resultados en datos agrupados con frecuencia simple

Notas	alumnos	X_i	xif	fa
3____14	3	8.5	25.5	3
15____26	9	20.5	184.5	12
27____38	12	32.5	390	24
39____50	10	44.5	445	34
51____62	17	56.5	960.5	51
63____74	7	68.5	479.5	58
75____86	5	80.5	402.5	63
87____98	1	92.5	92.5	64
99____108	1	101.5	101.5	65
Σ	65	Σ	3081.5	

Media Aritmética o Promedio

$$3081.5/65$$

$$= \quad \quad \quad \mathbf{47.41}$$

Con los resultados de la Media Aritmética

podemos demostrar

que el promedio de las notas de los 65 estudiantes

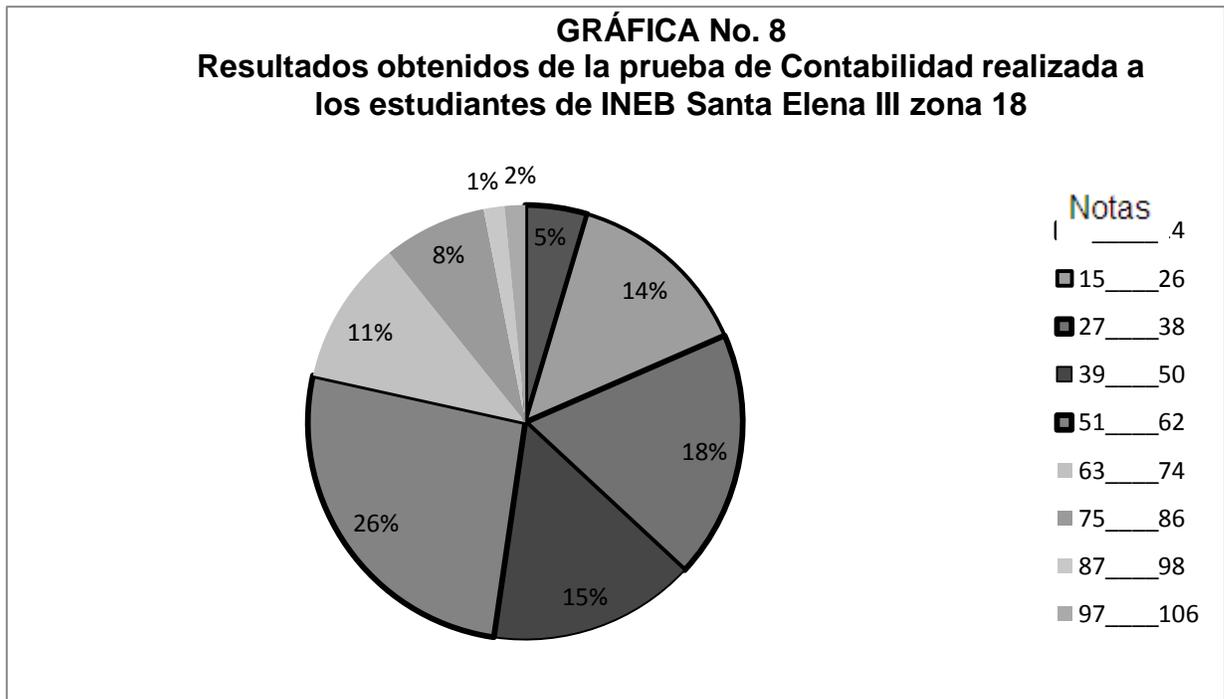
es de 47 puntos

Mediana

$$65/2 = \mathbf{32.5}$$

$$39 + \frac{(32.5 - 24) \cdot 12}{2} =$$

$$\mathbf{49}$$



Fuente: Elaboración personal con datos obtenidos de la prueba escrita para obtener la información

Según los resultados de la prueba realizada a los estudiantes el 78% obtuvo una nota entre 3 y 62 puntos mientras que el resto obtuvo una nota entre 63 y 100

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A. LA TÉCNICA DE LA LÚDICA

Al realizar las comparaciones entre ambas instituciones educativas con respecto a la aplicación de la Lúdica durante el aprendizaje de la Contabilidad, es evidente la diferencia que se encuentra entre una y otra. Es más notorio que en INEB Santa Elena III los alumnos participan en juegos durante el aprendizaje mientras que en INEB Maya es mínima la participación. (Ver gráfica No. 3).

Silva (1995) refiere que la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con experiencia puede ser modelo, dar pistas, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabía hacer solo.

Aunque se debe considerar que la técnica lúdica no es un juego simplemente sino que implica el crear el ambiente placentero y que el alumno esté motivado a construir su propio aprendizaje, es decir que el profesor también esté motivado y transmita esa motivación a sus estudiantes.

Jiménez (1998) refiriéndose al proceso de la lúdica afirma que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden todo el cuerpo y producen una serie de afectaciones cuando se interactúa espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las

ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Morales (2013) afirma que la lúdica es crear ambientes placenteros, que el estudiante se sienta cómodo y contento de participar en su propio aprendizaje, los juegos sirven como parte de la motivación pero la lúdica va más allá de jugar. La lúdica es crear empatía con el aprendizaje y muchos maestros tradicionales no quieren romper los paradigmas tradicionales.

B. APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD

Con relación a la Aplicación de la Lúdica y su influencia en el aprendizaje de la contabilidad se realizó comparaciones entre los resultados de las Actitudes de los Alumnos durante el Aprendizaje. Y se obtuvo que en ambos establecimientos hay alumnos participativos y dispuestos a aprender que cooperan con el profesor durante el desarrollo de la clase. Ver gráfica No.6

Según uno de los autores del conductismo Watson (1916) hace énfasis sobre la conducta observable tanto humana como animal sobre estímulo-respuesta, más que en el estado mental interno de la gente. Se hacía hincapié en que el individuo como organismo se adapta al medio o ambiente; cabe mencionar que en la institución donde a pesar de que no hay muchos juegos la mayoría de estudiantes están dispuestos a participar y son pocos los que demuestran aburrimiento durante la clase. (Ver gráfica numero 5), notándose de que los alumnos están

adaptados ya al ambiente de clases que por mucho tiempo han tenido, por lo que se comprueba que el estímulo-respuesta en los alumnos está presente.

Jiménez, refiriéndose a las actitudes y a la lúdica dice: “Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana.” (Jiménez C. 1998:1).

Refiriéndose a que depende de la actitud del alumno así será la predisposición de querer aprender o no. También Galindo (2000) resalta que la vida es el conjunto de cosas que nos pasan. Así expresado puede dar la sensación de que podemos ejercer poco control sobre esas cosas y sin embargo ese control puede ser extremadamente grande, pues podemos en gran parte elegir nuestro destino cada instante de nuestra vida. La vida está llena de decisiones. Esas actitudes, esas decisiones y esos sentimientos hacia las cosas que nos pasan forjarán nuestro éxito en la vida Pero este éxito no sólo es medido desde el punto de vista social o profesional, sino también y principalmente desde el punto de vista personal.

En la segunda institución investigada la mayoría de alumnos ha tenido la experiencia de jugar durante el aprendizaje de la contabilidad y como resultado la mayoría está dispuesto a participar en clase, muy pocos están distraídos o realizando actividades fuera de la materia (ver gráfica No. 5).

“De esta forma, el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego.” (Jiménez C. 1998:2)

Con respecto al Efecto de la Aplicación de la lúdica con relación al Aprendizaje de las cuentas y su clasificación, y el inventario. Los estudiantes de ambos

establecimientos educativos demuestran una deficiente preparación académica; ya que en su mayoría no conocen el nombre de las cuentas mucho menos el orden en el cual se anotan las cuentas y sus valores en el libro de inventario. Por lo que esto provoca bajas notas (ver gráficas No. 7 y 8).

A pesar de que según los resultados observados sobre las actitudes de los alumnos es muy aceptable, en la práctica contable que es donde los alumnos muestran los conocimientos adquiridos durante largo tiempo no es la esperada por los profesores.

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren destrezas o se modifican habilidades, conocimientos, conductas o valores por lo que según los resultados la el Aprendizaje de la Contabilidad no está cumpliendo en alto porcentaje su objetivo.

Seltzer (2005), afirma que en otros países existe la preocupación de la forma como se está enseñando la contabilidad y que son manifiestas las dificultades para lograr que quienes deben aprender Contabilidad realmente aprendan los contenidos contables desde la base, en su propia vida diaria, es decir, desde la vivencia de los alumnos.

Cabe hacer mención de lo que en 1968, David Ausubel, en el prólogo de su libro decía la siguiente frase: “Si tuviera que reducir toda la Psicología educativa a un solo principio enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”. Es decir que posiblemente el maestro no esté partiendo de lo que el estudiante ya sabe y conoce para reforzar dichos conocimientos y en cierta manera el aprendizaje queda ambiguo por lo que el alumno se confunde a la hora de trasladar las cuentas al inventario.

Llama mucho la atención de que en ambas instituciones la forma de aprendizaje es muy distinta ya que en una ha habido juegos y en la otra no; sin embargo los resultados son muy deficientes en ambas. Podría ser que los juegos no están siendo enlazados o reforzados con otra actividad sino que el aprendizaje de las cuentas queda ambiguo o no son los juegos desarrollados aptos para el tema. Según Jiménez C. menciona “Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego”, por lo que aparte de pensar en solamente juego también hay que pensar en la preparación del ambiente (Jiménez 2001 p. 80).

Enfocados con anterioridad en los resultados obtenidos en ambas instituciones, Tebar (2003) haciendo mención del rol del profesor afirma que, tenemos claridad en que la enseñanza-aprendizaje ya no está centrada en el profesor mucho menos buscar simplemente la memorización. Por lo tanto es importante conocer las diferentes inteligencias múltiples que según Garner (1983) propuso: Inteligencia lingüística, Inteligencia Lógica-matemática, Inteligencia Corporal y Cinética, Inteligencia Visual y espacial, Inteligencia Musical, Inteligencia Interpersonal, entre otras, por lo que en los salones de clases se reúnen variedad de individuos con diferente clase de inteligencia que se debe tener presente para poder planificar considerando cada una de ellas, debiendo haber diversas actividades dentro del proceso de enseñanza.

La individualización, el tratamiento de la diversidad (estilos cognitivos, ritmo personal de aprendizaje, conocimientos previos...), son aspectos esenciales de una buena docencia, y se suele realizar mediante adecuaciones metodológicas: de los objetivos y contenidos, de las secuencias instructivas y el ritmo de trabajo, de la metodología y los recursos adecuaciones organizativas, organización de los espacios, distribución del alumnado, agrupamientos, distribución de las tareas.

C. CONCLUSIONES

1. Para este estudio no es necesaria la aplicación de la Lúdica para mejorar el Aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes, ya que según los resultados obtenidos durante el proceso de investigación, no hay una relación directamente proporcional entre el juego y el aprendizaje. Dado que aunque los juegos no se han aplicado en la proporción que se esperaba para que se cumpla el aprendizaje sí hay evidencia de participación en menor grado.
2. Se determinó que las actitudes demostradas por parte de los alumnos durante el aprendizaje de la contabilidad son positivas en ambos establecimientos demostrando entusiasmo y cooperación durante el aprendizaje; sin embargo los resultados de las pruebas realizadas sobre Las Cuentas y El Inventario demuestran un aprendizaje deficiente en el contenido evaluado.

D. RECOMENDACIONES

1. Definir estrategias diferentes al juego para mejorar el aprendizaje de la Contabilidad, donde se incluya una adecuación metodológica de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.
2. Aprovechar la conducta positiva de los estudiantes para aplicar diferentes estrategias de aprendizaje, donde haya participación directa entre los estudiantes y el aprendizaje de la Contabilidad.

E. REFERENCIAS

1. Bibliográficas

Aragón M. (1997). *Técnicas de Enseñanza para la Educación Superior*.
Guatemala: Editorial PROFASR U.R.L.

Decroly O. y otros, (2002). *El Juego Educativo*. España: Editorial Morata. Cuarta Edición.

De Reyna C. (1960). *La Santa Biblia*. Corea: Sociedades Bíblicas Unidas

Hernández S. y Otros. (1997). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial Mcgraw-hill.

Jiménez C. (2001). *Pedagogía de la Creatividad y la Lúdica*. Colombia: Editorial Kinesis.

Paya F. (2012). *Técnicas del aprendizaje*. España: Editorial el Manantial
Primera Edición. Impreso en España.

2. Documental

Alvarez L. y Otros (2011). *Programa de Estrategia Lúdicas para la Enseñanza de la Contabilidad en la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana Dr. Perera Barquisimeto Edo-Lara*. Tesis de Profesorado de Educación Comercial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico Luis Beltrán Prieto Figueroa, Venezuela

- Da Silva D. (2004) *Estrategia Lúdicas Para la Enseñanza de la Contabilidad a Los Alumnos Del Octavo Grado "A" De La Unidad Educativa DR. Leopoldo Yanes de Fe Y Alegría*. Proyecto de Investigación Acción Participativa de Profesor de Educación Comercial. Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco, Valencia Estado Carabobo Venezuela
- Guillen, B. (2008). *Los Juegos Didácticos como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje en la Asignatura de Contabilidad para Mejorar el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Segundo Año Sección A*. Tesis de Profesor en Educación Técnica Mención Comercial. Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco. Caracas.
- Sánchez R. (2006). *Juegos como Estrategia Lúdica para mejorar el Aprendizaje Significativo de la Contabilidad en los Alumnos del Noveno Grado Sección D de la Escuela Eulalia Buroz, Barcelona*. Proyecto de Licenciatura en Pedagogía, Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias Blanco Extensión Puerto La Cruz
- Sosa H. (1995). *Actividad Lúdica para mejorar el Aprendizaje*. Tesis de Licenciatura en Psicología, Facultad Escuela de Ciencias Psicológicas. Universidad de San Carlos de Guatemala.

3. E-Grafía

- Creative Commons (2014, 14 de abril). Montaigne M. La colección Libre de Citas y Frases Célebres, Recuperado de http://es.wikiquote.org/wiki/Michel_de_Montaigne
- Creative Commons. (2013, 15 de enero). Definiciones sobre Lúdica. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Creative Commons. (2013, 31 de mayo). Tipos de Aprendizaje. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje

Creative Commons. (2013, 15 de mayo). Juego. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Creative Commons. (2013, 10 de mayo). Teoría de Las Inteligencias Múltiples. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiple

Creative Commons (2014, 28 de agosto). Johann Heinrich Pestalozzi. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi

Creative Commons (2014, 09 de septiembre). María Montessori. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Maria_Montessori

Creative Commons (2014, 08 de octubre). Jean Jacques Rousseau. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Jean-Jacques_Rousseau

Definición. De (2008-2014). Definición de Aprendizaje. WordPress. Recuperado de <http://definicion.de/aprendizaje/>

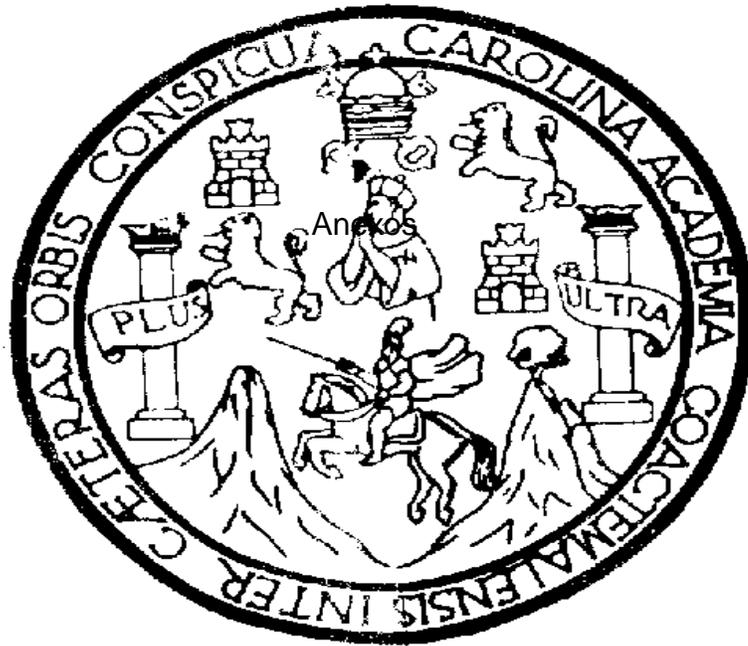
Definición. De (2008-2014). Definición de Enseñanza. WordPress. Recuperado de <http://definicion.de/aprendizaje/>

Galindo J. (1995). Actitud Positiva ante la Vida y su Influencia en el Éxito y la Felicidad. Recuperado de <http://www.lcc.uma.es/~ppgg/html/exito.html>

- Guerra R. (2009, 27 de noviembre). La Edad de Oro La Revista de Martí. Recuperado de [ttp://blogs.monografias.com/marti-otra-vision/2009/11/27/%E2%80%99Cla-edad-de-oro%E2%80%9D-la-revista-de-marti/](http://blogs.monografias.com/marti-otra-vision/2009/11/27/%E2%80%99Cla-edad-de-oro%E2%80%9D-la-revista-de-marti/)
- Jiménez C. (2014). La lúdica un universo de posibilidades. Recuperado de <http://www.ludica.com.co/>
- Medina C. (2004). Metodología de la Investigación para estudiantes de Contabilidad. Recuperado de http://investigacion.contabilidad.unmsm.edu.pe/archivospdf/metodologia_investigacion/METODOLOGIA_INVESTIGACION_CONTABILIDAD.pdf
- Medina J. (2011, 11 de julio). Jugando con la Contabilidad. Recuperado de <http://jugandoalacontabilidad.blogspot.com/>
- Montalvo C. (2010, 23 de abril). Enfoques Educativos. Recuperado de <http://educadoractualizado.blogspot.com/2010/04/enfoques-educativos.html>
- Ortiz. A. (2004). Didáctica Lúdica. Jugando también se Aprende. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Seltzer J. (2005, 24 de febrero). Contabilidad y Creatividad. Recuperado de <http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/CONTABILIDAD%20Y%20CREATIVIDADSELZER.pdf>
- Transcritique (2009, 28 de marzo). Watson J. ¿Qué es el conductismo? Recuperado de [ttp://es.scribd.com/doc/13721984/Que-Es-El-Conductismo-Watson](http://es.scribd.com/doc/13721984/Que-Es-El-Conductismo-Watson)

Ulises T. (2011,27 de abril). Teoría del aprendizaje significativo-David Ausubel.
Recuperado de <http://www.elpsicoseesor.com/2011/04/teoria-del-Aprendizaje-significativo.html>

Vásquez M. (2010 5 de noviembre). Técnicas de Aprendizaje significativo Activo. Recuperado de <http://www.consumer.es/web/es/educacion/universidad/2010/11/05/196949.php>



ANEXOS

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media- EFPEM-
 Licenciatura de la Enseñanza de las Ciencias Económico Contable
 Estudiante: Rosa Nely López de la Cruz

Guía Nominal de Observación

Variable: Técnica Lúdica

Grado: Tercero Básico

Materia: Contabilidad

Instrucciones: Marque con una X donde corresponda

Durante el desarrollo de la clase de Contabilidad ha jugado:

Aspectos a Evaluar	Sí	No
Dados		
Ahorcado		
Papa Caliente		
Rompecabezas		
Básquet		
Dominó Contable		
Lotería		
Crucigrama		
Preguntas y Respuestas		
Otros juegos		

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media- EFPEM-
Licenciatura de la Enseñanza de las Ciencias Económico Contable
Estudiante: Rosa Nely López de la Cruz

Entrevista a Experta en Lúdica

Variable: Técnica Lúdica

1. ¿Qué beneficios encuentra en la aplicación de la lúdica al aprendizaje en los jóvenes?
2. ¿Considera que la lúdica no es una pérdida de tiempo al desarrollar una materia?
3. ¿Cree que para aplicar la lúdica en las clases se requiere de demasiado tiempo para su preparación?
4. ¿Cuál sería su comentario final en cuanto al uso de la lúdica hoy en día?

Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media- EFPEM-

Licenciatura de la Enseñanza de las Ciencias Económico Contable

Estudiante: Rosa Nely López de la Cruz

Guía Nominal de Observación

Variable: Aprendizaje de la Contabilidad

Observación al grado de Tercero Básico

Cantidad de alumnos _____

Al observar las actitudes de los alumnos durante el aprendizaje de la Contabilidad demuestran:

Aspectos a evaluar	Si	No
Sonrisas de satisfacción por el aprendizaje adquirido		
Participa activamente contestando y preguntado		
Alegría al participar en las actividades		
Interés participando en actividades individuales		
Coopera con entusiasmo en su grupo de trabajo		
Concentración en las actividades de aprendizaje		

Observaciones: _____

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media- EFPEM-
Licenciatura de la Enseñanza de las Ciencias Económico Contable

Estudiante: Rosa Nely López de la Cruz

Prueba Escrita para alumnos

Variable: Aprendizaje de la Contabilidad

Grado: Tercero Básico

Nombre: _____

Fecha: _____ Lugar: _____

Instrucciones: Con la información dada a continuación trabaje lo siguiente:

- Clasifique las cuentas en las líneas en blanco
- De las siguiente empresa elabore el libro de inventarios en hojas de columnas

Vea Ejemplo 0

a. Empresa "Regreso a Clases" al mes de abril del Año 2013

Información

	Efectivo		
60	Billetes de Q. 100.00		
40	Monedas de Q. 1.00		
0	<u>Caja</u>	<u>Activo</u>	<u>Corriente</u>

Una Cuenta en el Banco "Don Quijote", en la cual tiene un total de Q. 12,000.00

Le deben por mercaderías las Siguietes empresas:

Topogigio S.A. Q.300.00

Markitas de Guate Q.500.00

Mercaderías (Incluye IVA.)

100 Pares de botas Código 12 para mujer a Q. 100.80 Cada uno

100 Pares de botines 34 para hombre a Q. 168.00 Cada uno

De esta mercadería se debe 1,000.00 al almacén El Último Zapato, S.A.

Posee para uso de la empresa:

1 Motocicleta BMW color negro placa 0DT34 Q.1,200.00

1 Mostrador de madera color negro Q.6,000.00

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media (EFPOEM)



PROPUESTA METODOLÓGICA DIRIGIDA A PROFESORES DE
CONTABILIDAD DEL TERCER GRADO DEL CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Introducida por: Rosa Nely López de la Cruz

Guatemala, octubre de 2014

ÍNDICE

	Pág.
A. Introducción	1
B. Objetivos	1
1. General	1
2. Específicos	2
C. Justificación	2
D. Propuesta Lúdica	3
1. Casos de la vida real	3
2. Ahorcado con las cuentas	4
3. Dados	4
4. Lotería con las cuentas	5
5. Cuadro del saber	6
6. Relevé contable	7
7. Juego de mesa	8
8. Historietas elaboradas por los alumnos	10
9. Dominó contable	10
10. Crucigramas	15
11. Jugando al empresario	17
E. Referencias	18
1. Bibliográficas	18
2. E-Grafía	18

A. INTRODUCCIÓN

La propuesta presentada en este espacio está dirigida a docentes de Contabilidad del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica. En la cual se presentan actividades lúdicas diversas los cuales le ayudarán al docente a crear el ambiente lúdico y placentero durante el desarrollo de su clase.

También se presenta el análisis de un caso real para que el alumno haga conciencia de la importancia de la contabilidad en la vida diaria, el o la docente podría inventarse otros casos y permitirles a los alumnos dramatizarlos para que quede más impregnado en sus mentes y hagan conciencia de la importancia de la Contabilidad en su vida. Ya que si el alumno ve la Contabilidad como parte de su vida diaria se le hará más fácil su aprendizaje

La mayoría de las actividades están direccionadas al tema “La cuenta y su clasificación” por ser uno de los temas que presentan mayor dificultad en la enseñanza.

Cada actividad lúdica trae una imagen de muestra sugerida para que el profesor tenga una idea un poco más clara sobre lo que se pretende explicar en cada una de ellas.

B. OBJETIVOS

1. General

Contribuir con los profesores del Tercer Grado del Ciclo de Educación Básica que imparten la materia de contabilidad, a través de diferentes actividades lúdicas propuestas para mejorar el Aprendizaje.

2. Específicos:

1. Coadyuvar con los profesores a crear un ambiente lúdico y participativo en el desarrollo de la materia.
2. Proveer a los profesores de contabilidad una guía de actividades lúdicas prácticas, fáciles de aplicar y que los propios alumnos pueden construir.

C. JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta está direccionada facilitar el aprendizaje de las cuentas ya que es uno de los temas en el cual los alumnos tienen el mayor grado de dificultad en su aprendizaje. Y cuando únicamente se utiliza la memoria mecánicamente el alumno solamente aprende el contenido para un momento y luego lo olvida, causando serios problemas a la hora de aplicarlas en los libros contables.

Las cuentas tienen un significado propio pero para que el alumno lo aprenda el profesor debe permitir incluso enamorarse de ellas y por ser alumnos inquietos se necesita adaptar el ambiente a su forma de aprendizaje, a través del juego el profesor se ayudará grandemente a despertar en el alumno la motivación y la participación en su propio aprendizaje.

“La lúdica es crear la empatía con el aprendizaje, eso lo puede hacer con algo tan sencillo como crear una pequeña figura y hacer que el estudiante piense qué debe hacer, por qué o como hacer lo que se le pide; es decir crear ese pensamiento, ya que el estudiante está acostumbrado a la certidumbre, a lo tradicional que los maestros hacen y cuando se le presenta algo distinto a veces se siente inseguro pero es parte de que ellos aprendan a crear y a pensar de acuerdo a su capacidad y sobretodo el maestro debe integrar el aprendizaje con los juegos” Licda. Brenda Carolina Morales

D. PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

1. Casos de la Vida Real

Cuenta la historia que Doña Chonita tenía su tienda la cual hoy en día solo queda el nombre como recuerdo de lo que un día fue la famosa y prestigiosa abarrotería, llamada “Abarrotería Doña Chonita” ubicada en un barrio de la zona 6

Pero ¿Qué sucedió? ¿Cuál fue el motivo de su quiebra?

Doña Chonita cuenta que su abarrotería era muy famosa por el servicio, calidad y frescura de sus productos. Por tener mucha clientela no se alcanzaba para atender sola ella el negocio por lo que se vio en la necesidad de contratar a Carmelina

“Ella era una persona sencilla y amable” decía doña Chonita, “sin embargo por confiar mucho en ella nunca tuve cuidado del producto que realmente entraba y salía de mi abarrotería” confiesa con tristeza y decepción.

Según ella veía que llegaba a comprar mucha gente y las ganancias no se veían, lo que sí veía era que poco a poco tenía menos mercadería y la caja no aumentaba.

Así poco a poco el negocio empezó a venirse abajo hasta que ella reaccionó pero fue demasiado tarde Carmelina se había estado robando la mercadería y Doña Chonita muy confiada nunca realizó un inventario de su mercadería para saber cuánto había en existencia

Pensemos un Momento

Si usted estuviera en lugar de doña Chonita

- ¿Qué hubiera hecho para controlar su mercadería?
- ¿Qué hubiera hecho para controlar su caja?
- Si Doña Chonita hubiera llevado un control de su negocio; ¿Cómo sería hoy en día el negocio? Descríbalo



2. Ahorcado de las cuentas

I- Objetivo: Habilidad en recordar el contenido estudiado.

II- Materiales: Hojas de papel, lapiceros

III- Desarrollo: Para esta actividad necesita a otro compañero o compañera para jugar. Su maestro(a) le indicará el tiempo para esta actividad.

1. El otro compañero selecciona de todas las cuentas una, luego raya en una hoja tantos espacios como letras tenga la cuenta seleccionada.
2. Usted deberá averiguar de qué cuenta se trata diciendo al azar una letra del alfabeto tras otra.
3. Si la letra existe en la palabra su compañero la anota en la línea que corresponda una o varias veces.
4. Si no, él dibujará cada una de las partes del ahorcado con cada error que usted cometa, hasta formar toda la figura, gana su compañero si usted no logra completar la palabra.
5. Luego se invierten los papeles, usted elige una cuenta y su compañero la averigua.

IV- Culminación: Ganará el que haya ahorcado con más cuentas

Ejemplo del ahorcado:



3. Dados

I- Objetivo: Habilidad en recordar el contenido estudiado.

II- Materiales: Pliegos de papel construcción, dibujos o recortes, goma.

III- Desarrollo

1. Se dividirá la clase en varios grupos calculando abarcar todas las cuentas con el total de grupos.
2. Cada grupo deberá construir dos dados grandes decorados a su creatividad en cada parte de un dado se ilustrará una cuenta y se escribirá el nombre de la misma y a qué grupo pertenece. En el otro dado se escribirá en nombre de la cuenta a qué grupo pertenece y el concepto de la cuenta.

3. Se colocará al grupo general en círculo, luego se pasará al primer grupo que debe elegir un representante para tirar los dos dados si en ambos dados cae la misma cuenta, lleva los puntos totales, pero si en un dado cae una cuenta y en el otro el concepto de otra, el grupo participante deberá decir el concepto de la cuenta ilustrada y el nombre de la cuenta del lado del dado que le cayó el concepto.

IV- Culminación: Ganará el grupo que acumule más puntos. Tomando en cuenta que si el alumno sólo contesta una de los dos dados tiene la mitad del punteo.



4. Lotería de las cuentas

I- Objetivo: Memorizar el contenido desarrollado.

II- Materiales: Hoja de papel construcción tamaño carta, dibujos o recortes, goma y bolitas de papel.

III- Desarrollo: Cada alumno deberá construir su propio cartón de lotería con 9 cuentas, las que más le gusten siempre y cuando involucre cuentas de activo, pasivo pérdida y ganancias. Para desarrollar el juego se elegirá a un narrador el cual tendrá en una cajita todas las cuentas de activo, pasivo, pérdida y ganancias sin faltar ni una de ellas, luego irá sacando una por una para que los jugadores vayan señalando con bolitas de papel las que tengan en su cartón respectivo.

IV- Culminación: Ganará el que primero complete todo el cartón.

Lotería

 Gastos Generales	 Compras	 Depreciaciones
 Reb. s/compras	 Sueldos pagados	 Mas Igual a Reb. s/ventas
 Aquileres cobrados	 Publicidad	 Ventas

5. Cuadro del saber

I- Objetivo: Desarrollar habilidades en la solución de problemas económicos a partir de alternativas.

II- Materiales: Cartulina, tarjetas, marcadores, Masking Tape.

III- Desarrollo:

1. Para la aplicación de este juego, es preciso confeccionar un cuadro de cartulina que tenga 5 filas y 5 columnas, formando así 25 casillas, cada una de las cuales debe estar numerada y representará una pregunta o situación de las cuentas que tendrá un valor de 1 a 10 puntos, en dependencia de la complejidad de la misma. El valor de cada pregunta debe consignarse en la esquina inferior derecha de la casilla que corresponda.
2. El aula se divide en dos equipos y se coloca la cartulina en la pizarra. En la mesa del profesor se colocan las 25 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.
3. 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.

IV- Culminación: En el juego gana el equipo que logre colocar 5 cartones en forma horizontal, vertical o diagonal, es decir, el equipo que sea capaz de responder 5 preguntas en alguna de las posiciones antes mencionadas. Si ningún equipo logra esto, entonces gana el que más puntos acumule

V- Recomendaciones: Si el profesor no posee la cartulina para la confección del cuadro, puede dibujar este en la pizarra y trabajar en ella. También se pueden formar 10 equipos y hacer 10 preguntas nada más.

Frente	Detrás
Agrupa las computadoras, impresoras y scanner que la empresa tiene para su uso	5 puntos

6. Juego Relevos Contable

I- Objetivo: Reforzar el dominio de la clasificación de cuenta.

II- Materiales: Marcar una pista con estaciones, dados con las cuatro clasificaciones de la cuenta

III- Desarrollo:

1. Se divide la clase en seis grupos, o dependiendo de la cantidad de alumnos que haya en la clase.
2. En cada estación habrá un alumno el cual espera que su compañero lo llegue a relevar, se pone una meta.
3. El primer participante del primer grupo a través de un dado selecciona la cuenta que le indique la cara superior del mismo (Activo, Pasivo, Capital, Ingreso y Egreso).
4. Avanza a la otra estación si logra decir una cuenta del grupo que le salga en el dado, si no logra recordar ninguna, vuelve a tirar si contesta correctamente avanza a la otra estación, pero si no responde, avanza pero se le resta un punto al grupo.

IV- Culminación: Gana el grupo que haya hecho menos tiempo o que se le hayan restado menos puntos



7. Juego de mesa

I- Objetivo: Divertirse y repasar las cuentas en todas sus clasificaciones

II- Materiales: Un dado y un papelito de diferente color (uno para cada compañero.)

III- Desarrollo:

1. Únase con uno o dos compañeros.
2. Tiren el dado uno por uno y al que le caiga el mayor número inicia el juego, quedando de último el que le haya salido menor número.
3. Tirar nuevamente el dado y avanzar el número de casillas que le indique.
4. Realizar los que se le pida en cada casilla y ceda el turno al compañero que le corresponde.

IV- Culminación: Gana el que llegue primero a la meta.

V- Recomendaciones: Todos deben estar en el punto de salida, no se puede mencionar las cuentas que ya se hayan dicho anteriormente en el juego.

Salida

Solamente esfuérzate y sé muy valiente.

Avanza 1 casilla

Mencione una cuenta de gasto y avance 2 casillas de lo contrario retrocede 1

Mencione una cuenta de producto y avance 1 casilla si no Acierta retrocede 1

¿Producto comprado para la venta? Contestó correctamente, avance una casilla de lo contrario, retrocede 2

¿Dinero pagado por Servicios publicitarios anticipados? acertó avance 2 de lo contrario retrocede 1

Jer. 29:11 Porque yo sé los pensamientos que tengo acerca de de vosotros dice

Jehová, pensamientos de bien y no de mal. Súbase a la Bicicleta y avance 2 casillas



Defina Vehículos y avance 2 casillas de lo contrario retrocede 2

Me buscaréis y me hallaréis, porque me buscaréis de todo



Vuestro

Si cree esta promesa avance 1 de lo contrario retrocede 3

Mencione una cuenta de pasivo si acierta avance 1 casilla, de lo contrario retrocede 3 casillas

Pagó agua, luz y tel. por cumplir con sus Gastos Generales, avanza una casilla.

Dinero que paga anticipado por el alquiler de su casa responde correcto? Avanza 1 incorrecto retrocede 1

¿Un momento su hermanita está llorando! Pierde un turno Para cuidarla

¿Dinero pagado a los empleados por sus Servicios Prestados a la empresa? acertó avance 1 casilla de lo contrario pierde un turno

Dad gracias en todo.

Retrocede 1 casilla

8. Historietas Elaboradas por los Alumnos

I- **Objetivo:** Afianzar el conocimiento sobre las cuentas contables, participando de manera grupal.

II- **Materiales:** Cartulina, marcadores o crayones, lápiz

III- **Desarrollo:**

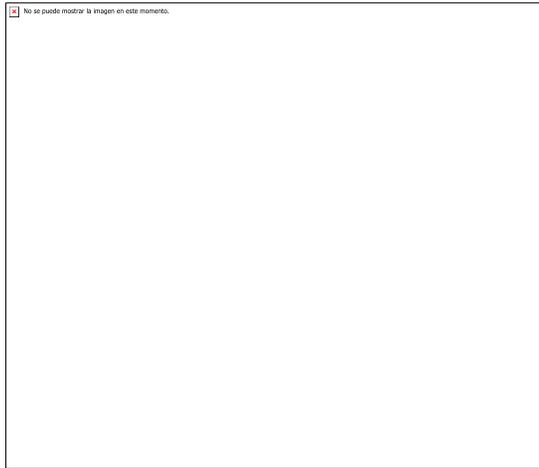
1. Se distribuyen las cuentas en tríos y se les explica en qué consiste una historieta.

2. En tríos deberán formar una historieta tomando en cuenta las cuentas asignadas explicando cada una de ellas por medio de la historieta.

IV- **Culminación:** Al terminar su historieta debe presentarla ante toda la clase.

VI- **Recomendaciones:**

Es importante no distribuirles más de cuatro cuentas para que les sea más fácil elaborar la historieta y se cumpla el objetivo planteado.



9. Dominó Contable

I- **Objetivo:** Desarrollar el pensamiento contable de los estudiantes.

II- **Materiales:** Cartulina o madera para la confección de las fichas de dominó.

III- **Desarrollo:** Este juego, como su nombre lo indica, es similar al dominó comúnmente empleado por nosotros, la diferencia estriba en que, en vez de huecos, las fichas tienen el nombre de una cuenta, un grupo de cuentas, la

naturaleza del saldo o una regla para debitar o acreditar. La combinación entre activo, pasivo, gasto, ingreso, deudora, acreedora, + debe, - haber, - debe, + haber, y cuentas de cada uno de los grupos, permite obtener por selección, 70 fichas.

IV- Variantes: Las variantes de juego son establecidas por los jugadores, es por ello que no nos limitaremos aquí a brindarles recetas para jugar sino a presentarles el contenido de cada una de las 70 fichas, a las cuales se les puede dar una puntuación con el fin de poder determinar los ganadores en cualquier momento del juego.

FICHAS DEL DOMINÓ CONTABLE

PRODUCTO	COMPRAS
SUELDOS COBRADOS	GASTO
PASIVO	MOBILIARIO Y EQUIPO
ACTIVO	VEHICULOS

AUMENTA EN EL DEBE	DISMINUYE EN EL HABER
DISMINUYE EN EL HABER	AUMENTA EN EL DEBE
MERCADERÍAS	PAPELERÍA Y ÚTILES
ACREEDORES	DEUDORES
IVA DEBITO FISCAL	ACTIVO
PASIVO	IVA CRÉDITO FISCAL
PRESTAMOS BANCARIOS	ACTIVO
PASIVO	DOCUMENTOS POR PAGAR
AUMENTA EN EL HABER	HIPOTECAS

ACTIVO	CLIENTES
CLIENTES	PASIVO
ACTIVO	PRODUCTO
SERVICIOS PRESTADOS	GASTO
REBAJAS S/VENTAS	REBAJAS S/COMPRAS
PRODUCTO	AUMENTA EN EL DEBE
TERRENOS	AUMENTA EN EL DEBE
DISMINUYE EN EL HABER	AUMENTA EN EL HABER
SUELDOS POR PAGAR	SUELDOS POR COBRAR

SUELDOS PAGADOS	SUELDOS COBRADOS
PASIVO	ACTIVO
ACTIVO	PASIVO
PROVEEDORES	DOCUMENTOS POR COBRAR
DISMINUYE EN EL HABER	AUMENTA EN EL HABER
EQUIPO DE CÓMPUTO	PASIVO
IGSS POR PAGAR	AUMENTA EN EL DEBE
OTROS INGRESOS	AUMENTA EN EL HABER

10. Crucigramas

I- Objetivo: Desarrollar habilidad para analizar y recordar el contenido.

II- Materiales: Fotocopias con crucigramas para ser llenados por los estudiantes.

III- Desarrollo:

1. Se entregará el material a cada estudiante se puede trabajar individual, en parejas o grupal no mayor de 4 alumnos.
2. Cada uno procederá a llenar tanto vertical como horizontal el crucigrama el grupo que primero complete todo el cuadro deberá ponerse en pie y exponer los resultados a todo el grupo.

IV- Culminación: ganará el grupo que complete primero todo el crucigrama.

Resuelva el siguiente crucigrama, según instrucciones de su maestro(a)

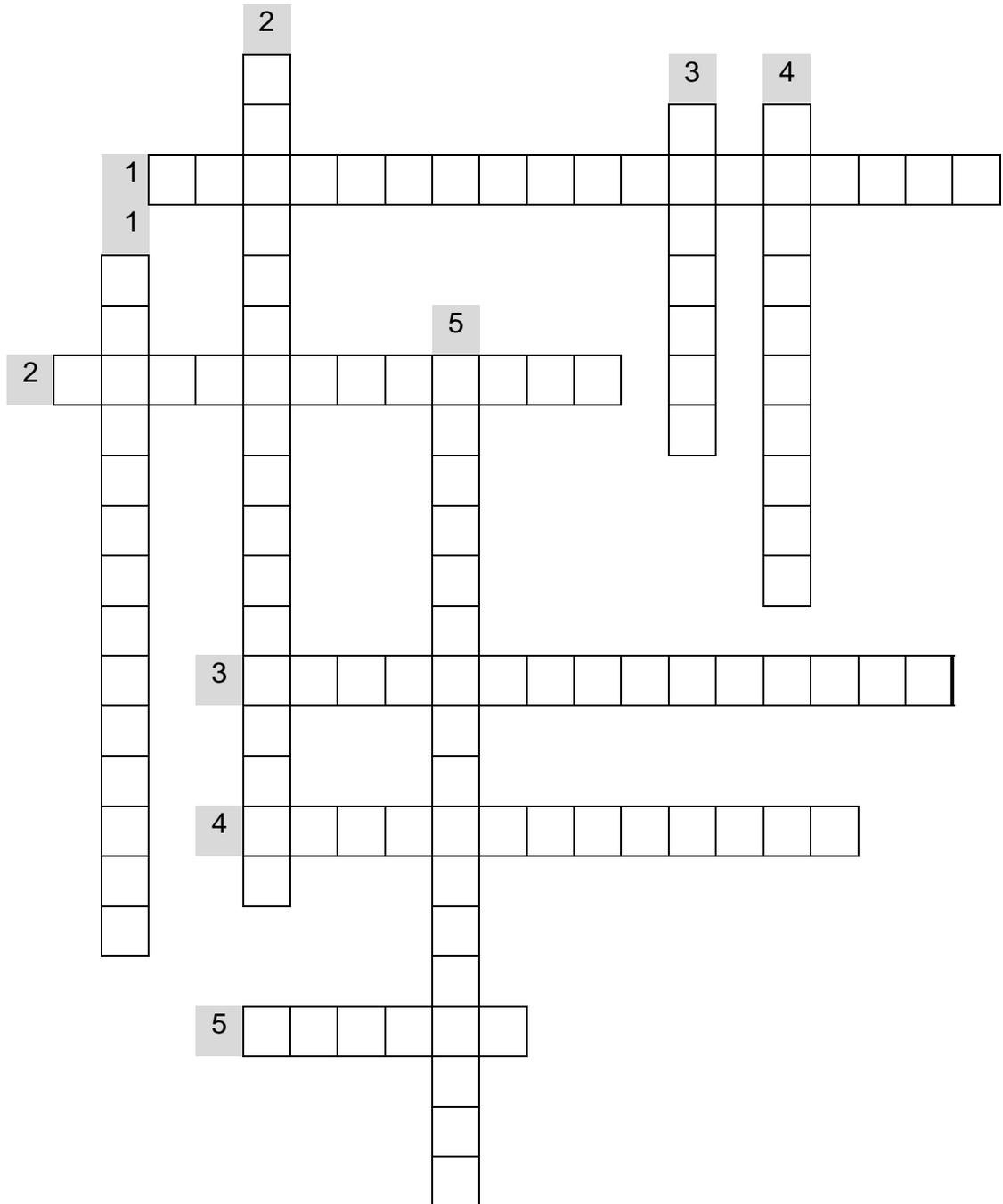
Vertical:

1. Valor de dinero pagado a los empleados por sus servicios prestados en la empresa.
2. Cantidad de dinero que se paga por alquiler del local que ocupa la empresa.
3. Constituye el producto comprado para la venta (Cuando entra el producto a la empresa).
4. Pago por servicios publicitarios tales como: radio, televisión, periódico, etc.
5. Egreso de dinero por comisiones que se pagan a personas por ventas o cobros.

Horizontal:

1. Es el dinero recibido por concepto de alquileres vencidos.
2. Constituye el desgaste físico que sufre todo activo fijo. Descontado anualmente con los porcentajes máximos, según ley del I.S.R.
3. Todo gasto pequeño generado por la empresa tales como: Agua, luz, teléfono, Internet, etc.
4. Constituye cualquier otro ingreso que la empresa tenga para aumentar sus ganancias.

5. Constituye la mercadería o servicios vendidos a determinadas personas, los cuales pueden ser al crédito o al contado (cuando sale el producto de la empresa).



11. Jugando al empresario

I- Objetivo: Desarrollar el espíritu de empresario y al mismo tiempo comprender las partidas de diario, explicando de manera vivencial los movimientos y efectos de las cuentas.

II- Introducción: Se dividirá la clase en los grupos que desee que no sean muy grandes, luego se le explica que cada grupo deberá vender un producto en el aula (mejor si se les asigna cual), dos grupos venderán cada día dentro del aula, con dos grupos se puede explicar muy bien una partida de diario.

III- Desarrollo:

- Con la mercadería dentro del aula se le pedirá a la empresa nuestra (podemos elegir cualquiera de las dos) que venda a la otra. Por ejemplo: la empresa nuestra es la X, y vende a la empresa Y, Q.10.00 de producto al contado.
- Explicar cuáles son los efectos de la venta ¿qué aumenta? En primer lugar el dinero, el dinero es cuenta de caja y caja es cuenta de activo y todas las cuentas de activo cuando aumentan de valor se cargan, significa que caja va a escribirse del lado del debe.

IV- Culminación: Cada empresa explicará, la mercadería que se vendió ¿Cómo se llama esa cuenta?: **Ventas** ¿Entonces ventas aumenta o disminuye? **Aumenta.** La cuenta ventas es cuenta de ganancia y todas las cuentas de ganancia para aumentarlas de valor se abonan, significa que ventas va del lado del **Haber**. Vea ejemplo.

P#x_____x_____	Debe	Haber
Caja_____	Q.10.00	
Ventas_____		Q10.00

Sugerencia: El IVA se explicará después si no se ha explicado en clases anteriores.

E. REFERENCIAS

1. Bibliográficas

Fernández M. (2000). *Contabilidad General I*. Guatemala: Edición Actualizada

FUNDACEDE. (1992). *Manual de referencias para la educación por Principios Bíblicos*. Guatemala.

Reynosa Aura. (2009). *Contabilidad para Básicos*. Guatemala.

Saint Martha. (2002). *Enseñando con Eficacia*. Guatemala: Ediciones Sa-Ver.

Us A. (2012). *Contabilidad General*. Guatemala. Edición Nuevo Milenio

2. E-grafía

Hernández E. (2013, 12 de abril) Dominó contable. Recuperado de <http://es.slideshare.net/Macho2567/domin-contable>

Medina C. (2004). Metodología de la Investigación para estudiantes de Contabilidad. Recuperado de http://investigacion.contabilidad.unmsm.edu.pe/archivospdf/metodologia_investigacion/METODOLOGIA_INVESTIGACION_CONTABILIDAD.pdf

Medina J. (2011, 11 de julio). Jugando con la Contabilidad. Recuperado de <http://jugandoalacontabilidad.blogspot.com/>

Ortíz A.(2004). Didáctica Lúdica. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>