



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad

Estudio realizado con los estudiantes y docentes del nivel medio, ciclo básico, en Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

Cándida Rosa Corado Rivera

Asesor:
Dr. Oscar Hugo López Rivas

Guatemala, febrero de 2017

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación"

Albert Einstein



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad

Estudio realizado con los estudiantes y docentes del nivel medio, ciclo básico, en Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

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

Cándida Rosa Corado Rivera

Previo a conferírsele el grado académico de:
Licenciada en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables

Guatemala, febrero de 2017



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
Unidad de Investigación

RECIBIDO
09 SET. 2016

A LAS 10:24 M

Guatemala, 09 de septiembre de 2016.

Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo
Coordinador
Unidad de Investigación
Escuela de Formación de Profesores de
Enseñanza Media –EFPEM–

Doctor Chacón Arroyo:

Por medio de la presente me permito indicarle que, luego de haber revisado detenidamente el informe final de la investigación titulada **"Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad Estudio realizado con los estudiantes y docentes del nivel medio, ciclo básico, en Tecpán Guatemala, Chimaltenango."** presentado por la estudiante Cándida Rosa Corado Rivera, con carné estudiantil No.9550279, de la Licenciatura en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables, el cual, a criterio del suscrito cumple con los requerimientos establecidos para la elaboración del mismo.

Sin más sobre el particular, me suscribo de usted.

Deferentemente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

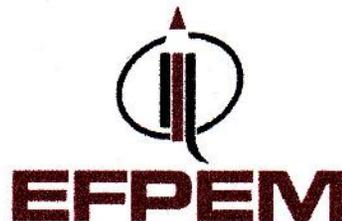
Dr. Oscar Hugo López Rivas
Asesor

c.c. Archivo



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 *“Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad”*. Estudio realizado con los estudiantes y docentes del nivel medio, ciclo básico, en Tecpán Guatemala, Chimaltenango, presentado por el(la) estudiante **CÁNDIDA ROSA CORADO RIVERA**, Registro Académico **9550279**, de la Licenciatura en la Enseñanza de 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 **nueve** días del mes de **febrero** del año **dos mil diecisiete**.

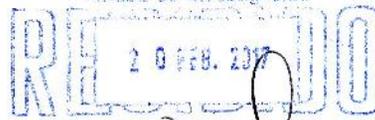
“ID YENSEÑAD A TODOS”

(Handwritten signature)

Lic. Mario David Valdés López
Secretario Académico
EFPEM



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA
Unidad de Investigación



A LAS **15:18** H. *(Signature)* M

Ref. SAOIT007-2017

c.c. Archivo
MDVL/caum

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. Mario David Valdés López	Secretario Académico de la EFPEM

CONSEJO DIRECTIVO

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
Lic. Mario David Valdés López	Secretario Académico de la EFPEM
Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo	Representante de Profesores
Lic. Saúl Duarte Beza	Representante de Profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeta Escobar	Representante de Profesionales Graduados
PEM Ewin Losley Johnson	Representante de Estudiantes
PEM José Vicente Velasco Camey	Representante de Estudiantes

TRIBUNAL EXAMINADOR

Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna	Presidente
MSc. Haydeé Lucrecia Crispin López	Secretaria
Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo	Vocal

DEDICATORIA

A DIOS

Porque el Señor da la sabiduría; conocimiento y ciencia brotan de sus labios. Proverbios 2:6. Gracias por su bendición.

A MIS PADRES

Francisco Javier Corado Cameros y Cándida Rosa Rivera Pérez de Corado, por su apoyo y amor condicional. Quienes han sido la guía en mi vida. Los amo.

A MIS HERMANOS

Martha Nohemí, Francisco Javier, Saúl Roberto, Mario David, Josué Alfredo, Sharon Elízabeth; que de una u otra manera son la razón por la cual me vi en este punto de mi vida. Gracias por su apoyo.

A MIS HIJOS

Elízabeth Nohemí, Jorge Javier, William Josué. A ellos dedico esta tesis, dedico todas las bendiciones que de parte de Dios vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanta dedicación y esfuerzo. Gracias por cada palabra de apoyo, por todos los sacrificios al quedarse solos. Los amo.

A MIS CUÑADAS (OS) Y

Lidia Elízabeth, Wendy Paola, Marelyne Lorena y Nelson Estuardo.

SOBRINOS

Pablo Roberto, Margareth Gabriela, Juan David, Jose Mario, Diego Andrés, Marelyne Alessandra, mi agradecimiento por su amor y apoyo.

**A LOS QUE NUNCA
DUDARON Y APOYARON**

Gracias por no abandonarme y estar pendientes de mí, extenderme la mano cuando lo necesite y por no negarse. En especial a mis compañeros de trabajo.

**A LAS AUTORIDADES
Y PERSONAL DE LA
EFPEM**

Docentes y personal administrativo por su colaboración, disponibilidad y amistad.

**A LA UNIVERSIDAD DE SAN
CARLOS DE GUATEMALA**

Alma Mater que me vio crecer profesionalmente.

AGRADECIMIENTOS

Dr. Oscar Hugo López Rivas	Por su asesoría, apoyo, accesibilidad, comprensión, amistad y consejos.
Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo	Por su tiempo, paciencia, apoyo y por compartir su experiencia y sabiduría.
Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna	Por su valiosa ayuda al mejoramiento de esta investigación.
Lic. Miguel de Jesús Melgar Aldana	Por sus consejos, su tiempo y su apoyo.
Licda. Veris Emérita Gómez Mérida y Licda. Angela Kiku Hori Herrera	Por su apoyo, ayuda incondicional, accesibilidad, orientación y comprensión.
Tribunal Examinador	Por contribuir con sus observaciones y sugerencias al presente estudio.
Mis compañeros de Licenciatura	Mirna, Jayan, Heidy, Claudia, Elvira, por los gratos momentos compartidos y amistad sincera.
MSc. Flor María Virula Pineda	Por su comprensión, consejos, accesibilidad, tiempo y orientación.
Inga. Evelyn Lorena Barrientos Méndez	Por su cariño, amistad, apoyo, tiempo, consejos, compañía.
A las instituciones que brindaron su colaboración e información	Colegio Evangélico Israel, Colegio Evangélico Mixto Bethesda, Centro Escolar San Vicente de Paúl, Jardín Infantil Mundo Mágico, Colegio Mixto Cristiano Horeb, Centro de Formación Turística e Informática Liceo Tecpán.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo contribuir con mejorar el aprendizaje de la Contabilidad por medio de estrategias lúdicas, de manera que el docente puede mejorar el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes y así tener mejores resultados.

La problemática que se trabajó fue con profesores y estudiantes del nivel medio, ciclo básico, de los diferentes establecimientos educativos privados, de Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

La investigación se realizó de manera descriptiva y propositiva, por cuanto se dio inicio con la realización de un diagnóstico para conocer qué tipo de técnicas empleaban los docentes en el aprendizaje de la Contabilidad y cuál fue la participación de los estudiantes en la misma. El método utilizado fue probabilístico, ya que los estudiantes de los seis planteles tienen probabilidad de participar como muestra, aunque los docentes se tomaron en su totalidad.

Entre los resultados más importantes tenemos que los docentes no conocen estrategias lúdicas para aplicar en la subárea de contabilidad, a su vez los estudiantes opinaron que aprenderían mejor si el aprendizaje fuera a través de juegos didácticos. Se concluye que el trece por ciento de los profesores utilizan juegos didácticos como la papa caliente o el globo que explota, al mismo tiempo utilizan estrategias lúdicas para que los estudiantes aprendan definiciones contables.

ABSTRACT

The present study had as objective to contribute with the improvement of the learning of Accounting through ludic strategies, so that the teacher can improve the learning process of students and thus have better results.

The problem that was worked was with teachers and students of the middle level, basic cycle, of the different private educational establishments, of Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

The research was carried out in a descriptive and propositive way, since it began with the realization of a diagnosis to know what kind of techniques teachers used in the learning of Accounting and what was the participation of the students in them.

The method used was Probabilistic, since the students of the six campuses are likely to participate as a sample in the study, although the teachers were taken in their entirety. Among the most important results we have that teachers do not know play strategies to apply in the accounting sub-area, in turn students think that it would be better learned if the learning was through didactic games. It is concluded that thirteen percent of teachers use didactic games such as the hot potato or the balloon that explodes, and use recreational strategies for students to learn accounting definitions.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	4
PLAN DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.1. ANTECEDENTES.....	4
1.2. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	16
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.5. VARIABLES.....	19
1.6. DEFINICIÓN DE VARIABLES.....	19
1.7. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	20
1.8. METODOLOGÍA.....	21
1.9. POBLACIÓN.....	23
CAPÍTULO II	25
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	25
2.1. ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE.....	25
2.2. EL PAPEL DEL EDUCADOR EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE.....	36
2.3. ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	39
2.4. COMPONENTES LÚDICOS.....	40

CAPÍTULO III	64
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	64
3.1. PREGUNTAS DE ENTRADA.....	64
3.2. VARIABLE: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD.....	68
3.3. VARIABLE: APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD.....	69
CAPÍTULO IV	81
DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE DE RESULTADOS.....	81
4.1. VARIABLE 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD.....	81
4.2. VARIABLE 2: APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD.....	82
CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES.....	90
REFERENCIAS.....	91
ANEXO.....	95
PROPUESTA FINAL.....	95
INSTRUMENTOS ELABORADOS	127

ÍNDICE DE GRÁFICAS

GRÁFICA 1	64
GRÁFICA 2	65

GRÁFICA 3	66
GRÁFICA 4	67
GRÁFICA 5	68
GRÁFICA 6	69
GRÁFICA 7	70
GRÁFICA 8	71
GRÁFICA 9	72
GRÁFICA 10	73
GRÁFICA 11	74
GRÁFICA 12	75
GRÁFICA 13	76
GRÁFICA 14	77
GRÁFICA 15	78
GRÁFICA 16	79

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación ofrece los resultados de un estudio descriptivo de estudiantes y profesores sobre estrategias lúdicas para el aprendizaje de la Contabilidad del nivel medio, ciclo básico de los establecimientos privados en Tecpán Guatemala, Chimaltenango, tiene como finalidad saber qué estrategias lúdicas se utilizan para el aprendizaje de la contabilidad y a la vez dar algunas opciones para mejorar los procesos y procedimientos para el aprendizaje de los temas básicos de la Contabilidad de una forma más dinámica y de fácil comprensión para las jóvenes. Por lo que se hace referencia a las diversas opiniones de profesores y estudiantes y la adaptación de las estrategias que mejoren los procesos de aprendizaje de la Contabilidad, condiciones del perfil de los docentes del área de Contabilidad, interés de las estudiantes que influyen en el bajo nivel de comprensión y entendimiento de los temas básicos de la Contabilidad.

Para realizar el diagnóstico de esta investigación se partió de la observación de cuadros MED-B que fueron proporcionados por la Supervisión de Distrito y encuestas a los sujetos objeto de estudio. Los resultados de este trabajo de investigación, permitieron saber que existe un bajo nivel de aprendizaje de la contabilidad por parte de los estudiantes, así mismo el uso de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la contabilidad que el docente realiza, Es importante recomendar que este tipo de investigaciones deba realizarse en forma más continua y en las demás asignaturas, porque a través de juegos educativos (estrategias lúdicas) se pueden alcanzar las competencias de que indica el Curriculum nacional Base.

En calidad de profesora del nivel medio y con criterio innovador se espera de fortalecer nuestra educación, en especial en el área de la Contabilidad, y dar propuestas para mejorarla sabiendo cual es la opinión de los profesores y estudiantes sobre estrategias lúdicas (juegos educativos) para aprender la Contabilidad.

Por tal motivo es indispensable destacar la selección y el diseño de las técnicas didácticas en calidad de estrategias lúdicas, orientadas a mejorar los niveles de

conocimientos y motivación por la especialidad de Contabilidad, ésta propuesta está dirigida a los docentes (as), quienes beneficiaran a los estudiantes en el aprendizaje de la contabilidad, porque podrán utilizar juegos educativos los cuales mejorarán los resultados del aprendizaje de la subárea de contabilidad.

Con esta investigación se espera dar un aporte significativo que contribuya a fortalecer y fomentar la calidad de la educación, en el desarrollo de las clases de Contabilidad, para que sea aceptada por sus estudiantes, sin presiones o amenazas de los docentes o de los propios padres de familia. Es necesario recalcar que, a través de las estrategias se espera que los jóvenes, mejoren sus destrezas y habilidades en los procesos de la adquisición y construcción de su propio conocimiento.

El presente informe final de la investigación realizada contiene cuatro capítulos, los cuáles son:

Se presenta el plan de investigación el cual contiene los antecedentes de la investigación, el planteamiento del problema, los objetivos, justificación de la investigación, así como la metodología utilizada en la investigación.

Así mismo se desarrolla la fundamentación teórica, dónde se ha desarrollado los siguientes temas: Estrategias Lúdicas y la Educación, Fundamentación de las Técnicas Didácticas, Clasificación de las estrategias lúdicas, El componente lúdico como elemento en el proceso de enseñanza.

También se muestran el análisis y la discusión de los resultados, de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes, lo cuales servirán para comprar los cambios o resultados con futuras investigaciones.

Al finalizar se determinan las conclusiones y recomendaciones luego de haber realizado el correspondiente análisis de los resultados. Además se detallan la propuesta, es decir se describe varios juegos didácticos que pueden ser empleados por los docentes, en calidad de estrategias lúdicas orientadas a mejorar la

comprensión de los temas de la Contabilidad; en esta propuesta se hace constar la aplicación y la forma como se emplean, y que estas, le permitan al docente y a los estudiantes mejorar los niveles de conocimientos de los elementos básicos de la Contabilidad.

CAPÍTULO I

PLAN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

Los profesores de contabilidad a través de los años han usado estrategias similares para la enseñanza de la contabilidad y los estudiantes la misma forma de aprenderlas. Y en ocasiones el concepto que el alumno se forma del curso de Contabilidad es erróneo. Pero en la actualidad existen diversas técnicas de enseñanza de la contabilidad que los docentes pueden utilizar para motivar la participación activa de los estudiantes y mejorar el aprendizaje de la contabilidad.

Una de las primeras teorías que se usó en educación fue la teoría conductista que promovió el aprendizaje conductista, basado en repeticiones de asociación de estímulo respuesta y la acumulación de conocimientos por memorización, a esta teoría se opuso Browell para quien el principal objetivo de la educación debía ser la comprensión y no los procedimientos mecánicos.

Otros autores como Ausubel, Bruner, Gagné y Vygotsky, también se preocuparon por el aprendizaje y por investigar que hacen los niños cuando ejercen una actividad, resaltando que no es importante el resultado final de la conducta sino los mecanismo cognitivos que utilizan para llevar a cabo esa conducta y el análisis de los posibles errores en la ejecución de las tareas y como logran sin instrucción mejorarlas o con la relación con los objetos y sujetos con los que interactúa.

En este aspecto podemos destacar que dentro de las teorías que el aprendizaje ha venido experimentado cambios importantes desde la memorización hasta el aprendizaje por competencias. Los investigadores han visto la necesidad de implementar cada vez nuevas metodologías que se adapten a las nuevas generaciones.

Esto hace a la educación actual más exigente, tanto desde la perspectiva de los docentes, como la de los estudiantes. Esto ha hecho a la educación más dinámica,

participativa y activa. Por tal razón el Ministerio de Educación ha hecho cambios en el curriculum de educación en Guatemala y ha introducido desde el 2008 el Curriculum Nacional Base –CNB-, para mejorar las técnicas estrategias de aprendizaje.

Es importante, en la actualidad saber que a los estudiantes se les debe dar mayor participación en el proceso educativo y sean ellos quienes construyan sus conocimientos, desarrollen sus capacidades y habilidades y los docentes sean orientadores del conocimiento, permitiendo desarrollar inquietudes en los alumnos y ayudándoles a encontrar las respuestas a esas inquietudes e incógnitas.

El juego ha existido siempre, y muchos autores sostenían que estas actividades no eran lúdicas, sino que solo servían para la preparación de la atención de los alumnos al inicio de una clase. Posteriormente Ernesto Yturalde Tagle, precursor del aprendizaje significativo, utilizando metodología experiencial en entornos lúdicos, comenta: ““Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable.....”

Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego y/o unos juguetes también particulares, no sólo del estadio sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza del juego estriba en la naturaleza de los juegos.

En la actualidad de han hecho varios estudios acerca de este tema, aunque no existen muchos orientados a la contabilidad, dentro de los que podemos mencionar a:

- Ramón Ortégano, Marcos Bracamonte. (2011). Quien hizo un estudio sobre **“Actividades Lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas”**. El cual estudio en el Primer año A, del Liceo Bolivariano “Andrés Bello Rosario”. Estado de Trujillo. Con objetivo de evaluar las actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemática de los alumnos además de diseñar estrategias didácticas lúdicas para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemática. Para cumplir con los objetivos de la investigación utilizó los instrumentos como el cuestionario de preguntas cerradas (35 estudiantes de cuatro secciones de una población de 803) y la observación directa a los sujetos de estudio. Llegando a la conclusión que es factible pensar que es posible que el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes puede ser sustentado en el aprendizaje abstracto acompañado de destrezas y habilidades a través del juego.
- En la tesis escrita por Olga Patricia Ballesteros (2011), titulada **La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas**, propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. Obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío. Con lo concluyó que la introducción de la lúdica en

las actividades del aula contribuyó en la comprensión de la naturaleza de la materia, pues generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales de la teoría corpuscular, en especial de discontinuidad y vacío, fortaleciéndose así competencias científicas.

- 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 EdoLara. Diseñado para veintisiete estudiantes del cuarto año de Educación Básica, Mención Comercio, 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.

- Juan Efraín Tzic Mendoza (2012) en su tesis: **Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias**, en la investigación realizada en el Instituto Básico por Cooperativa de la aldea Chuatroj Totonicapán, se tiene como objetivo de proponer estrategias viables que favorezcan la inclusión de las actividades lúdicas en los programas educativos de los docentes, para que el proceso de aprendizaje de los estudiantes sea más atractivo y significativo, a través de un taller de orientación y la práctica de las diferentes actividades lúdicas para el personal docente del establecimiento, donde se resalta la importancia y los beneficios que éstas presentan, para los estudiantes y para los docentes, donde se facilita el logro de las competencias de aprendizaje. El cual llegó a la siguiente conclusión, determinó que cuando el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso recurso para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo.
- Así mismo Luis Guanipa,(2012), realizó un estudio con el nombre de **Herramientas Didácticas Para El Aprendizaje De Contabilidad I De Los Estudiantes De La Facultad De Ciencias De La Educación De La Universidad De Carabobo**: El objetivo de La investigación fue determinar la efectividad de las herramientas didácticas Mapas Mentales, Mapas conceptuales y Paisajes Mentales en los estudiantes de Contabilidad I de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Se trató de una investigación de tipo descriptiva, con un diseño cuasi experimental de campo. Se contrastaron las herramientas mediante un análisis de varianza para

determinar si había diferencia significativa entre unidades. Se realizó un cuestionario con preguntas abiertas y después una entrevista semiestructura a 129 estudiantes de la jornada matutina y nocturna, donde el análisis de resultado demostró la efectividad de las herramientas mapas mentales, mapas conceptuales y paisaje mental fue significativa en el aprendizaje con una varianza mayor en la Unidad III Ecuación de Patrimonio, donde fue aplicada la herramienta Paisaje Mental, seguida de la Unidad II Cuentas le seguía, donde aplicó Mapas conceptuales, en tercer lugar la Unidad I Empresa donde fueron aplicados mapas mentales y en último lugar la Unidad IV Teoría del Cargo y el Abono dando la clase de manera magistral, esto dio como resultado que en la última Unidad IV existiera una diferencia significativa con respecto a las unidades antes mencionadas, ya que la varianza de ésta unidad es muy baja en comparación con las otras estrategias. Teniendo en cuenta que la diferencia entre las otras tres herramientas no es significativa entre ellas, es decir, su efectividad en la asignatura Contabilidad I es muy alta.

- Karim Aracely Esquivel Espino (2012) menciona en su estudio: **Importancia de una Guía Metodológica para el desarrollo de la Sub área de Contabilidad, en Tercero Básico del Instituto por Cooperativa de la zona 5 de Chiquimula**. Los factores que obstaculizan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Sub área de Contabilidad General en los alumnos de tercer grado básico del Instituto por Cooperativa zona 5 de la cabecera departamental de Chiquimula. Por lo que para la determinación de estas causas, estudió a un director, un docente y trece estudiantes del mencionado plantel, utilizando una encuesta tipo cuestionario de respuestas cerradas para estudiantes y una entrevista dirigida para el Director y el Docente de la Sub área de contabilidad. Luego de la obtención de los datos se llegó a las siguientes conclusiones: La falta de materiales del curso es uno los factores que obstaculiza el proceso enseñanza aprendizaje del curso de Contabilidad General de los alumnos de

tercer grado básico, así mismo el docente que imparte el curso de contabilidad como el director del establecimiento consideran que la implementación de una Guía de Contabilidad mejoraría el interés de los alumnos en esta materia, su desempeño y, además, permitiría mejorar la eficiencia de los períodos de clases, tanto diarios como semanales.

- Hítalo Alexander Rojas Esquivel (2012), presenta el estudio titulado: **La metodología docente influye en la falta de interés que muestran los estudiantes por el curso de contabilidad general**, investigación que realizó en los establecimiento públicos y privados del municipio de San Raymundo, en el área contable de los centros educativos con el objetivo de contribuir a mejorar el aprendizaje de la Contabilidad General mediante la aplicación de estrategias didácticas a la metodología empleado por el docente. Además de proponer nuevas estrategias didácticas para el proceso de la enseñanza aprendizaje de la sub área de contabilidad. Un estudio de tipo exploratorio, apoyado con el método descriptivo, llegando a la conclusión que los profesores utilizan el método tradicional para la enseñanza de la contabilidad y que la aplicación de nuevas estrategias para la enseñanza de la contabilidad se hace necesaria para despertar el interés y creatividad en los estudiantes del ciclo de educación básica.
- En el estudio realizado por Tania Elizabeth Zepeda Escobar (2013), el cual se titula **Las Competencias Específicas del Curso de Contabilidad General en el Pensum de Estudios del Profesorado de Enseñanza Media en Ciencias Económico – Contables de la EFPEM**, esta investigación buscó establecer las competencias específicas que debe desarrollar el estudiante del curso de Contabilidad General impartido en el Profesorado de Enseñanza Media en Ciencias Económico – Contables de la EFPEM. En el proceso de investigación, se usó el método comparativo, inductivo y deductivo; se utilizó la técnica de

análisis documental para obtener información teórica relevante, mientras que en la investigación de campo, se usó la técnica de observación, análisis comparativo, entrevista estructurada dirigida y no dirigida, y se efectuó un estudio de grupo focal. Los resultados obtenidos, establecen la necesidad de desarrollar competencias específicas en el curso de Contabilidad General, que sean congruentes con las competencias de la Sub-Área de Contabilidad del Ciclo Básico y acorde a las necesidades técnicas y tecnológicas actuales.

- Imelda Leticia Coronado Crisóstomo (2014), realizó un estudio, el cual título "**Juegos Didácticos para la Enseñanza Aprendizaje de la Matemática Maya**", esta investigación tiene como objetivo contribuir, establecer, definir y proponer juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de la Matemática Maya en el grado de quinto magisterio en el Colegio Bilingüe Juan Diego, del municipio de Comitancillo, San Marcos. Dicho estudio se realizó con un total de 90 estudiantes y 2 catedráticos responsables del área de Matemática Maya. Las principales conclusiones fueron: por desconocimiento de los docentes no hay aplicación de juegos didácticos para enseñanza aprendizaje de la Matemática Maya que limitan la construcción de aprendizaje significativo, pues son escasos los juegos didácticos que se aplican de manera aislada por consciencia del docente para la enseñanza de esta área del conocimiento donde se aplicó esta indagación. Se afirma la existencia de juegos didácticos en realización de distintas actividades de aprendizaje de los estudiantes en la vida cotidiana que les ayuda a aprender y desarrollar habilidades, destrezas y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal como medio para facilitar la enseñanza de dicho área del conocimiento a través de actividades lúdicas.
- En la Tesis para obtener el título de Licenciada en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desarrollada por Rosa Nely López de la Cruz (2014), titulada **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, investigación realizada en la ciudad capital en las zonas dieciocho y veintiuno, con un total de ciento veintiún estudiantes y dos profesores. Este estudio se realizó con el objetivo de 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. Para lograr cumplir con este objetivo se realizaron entrevistas a docentes y se observó en varias clases de contabilidad la actitud que mostraron los estudiantes, al mismo tiempo se dieron hojas de trabajo a los estudiantes para que resolvieran los temas vistos. En esta tesis se utilizó se utilizó el método inductivo ya que se partió de las observaciones sobre las actitudes de los alumnos durante la clase de contabilidad, para llegar a la siguientes conclusiones: 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. También 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.

En Tecpán Guatemala, Chimaltenango, en la actualidad no se desarrollan dentro del curso de contabilidad una gran variedad de técnicas participativas en el desarrollo de la sub área de contabilidad, ya que el sistema de enseñanza que se ha observado es similar en los establecimientos privados, rígido, conductista y de memorización. Esto es provocado por varios aspectos que se pueden observar en la población entre las

cuales se pueden mencionar: la falta de preparación académica de los docentes, la falta de capacitación, actualización de técnicas y estrategias para el aprendizaje de la contabilidad.

Por lo que en este estudio se investigó el uso las estrategias lúdicas para el aprendizaje de la subárea de contabilidad en el nivel medio, ciclo básico y al mismo tiempo se presenta una propuesta que pueden ser de gran ayuda en el desarrollo de sus clases, las cuales son buenas opciones para mejorar la participación de los estudiantes en el curso.

1.2. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Una investigación focalizada sobre temas de aprendizaje a través de estrategias lúdicas es un apoyo para los docentes porque crea espacios más dinámicos dentro del salón de clases que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo. No se trata de un reto sencillo a cada paso se corren riesgos, nada despreciables en el campo de la enseñanza, de repetir procedimientos y rutinas imperecederas.

Se pudo observar que en la cabecera del municipio de Tecpán Guatemala, Departamento de Chimaltenango, que existe deficiencia en el uso de técnicas didácticas y falta de estrategias que no motivan el aprendizaje de la contabilidad, ocasionando bajos índices de eficiencia en el proceso de aprendizaje y escaso nivel de conocimientos de los estudiantes en la subárea de contabilidad, lo cual fue comprobable en los cuadros de registro de estadística MED-B, que fueron proporcionados por la Supervisión Educativa del Distrito 04-06-12, a través de la comisión de estadística de colegio privados de la localidad.

El bajo nivel de aprendizaje de la contabilidad en los alumnos del ciclo básico del mencionado municipio, obedeció a algunas circunstancias que el autor percibe en el desarrollo del aprendizaje de la contabilidad, como las enumeradas a continuación: 1) La preparación académica de los profesores; 2) La falta de capacitación e innovación de métodos y técnicas de enseñanza; 3) Los recursos humanos no se preocupan por la actualización del CNB; 4) la falta de aplicación de nuevas estrategias que provoque el interés del estudiante por aprender y aplicar la contabilidad en situaciones de su vida diaria.

Por otra parte la acción poco eficiente de los docentes en el manejo de estrategias activas en la enseñanza se debe a la ausencia de propuestas de capacitación por parte de las instituciones y organizaciones públicas y/o privadas, que promueven el desarrollo de los aprendizajes, ya que antes de establecer cambios en el currículo de estudios del ciclo básico deberían realizarse capacitaciones, talleres o conferencias en donde se enseñe a los profesores las reformas técnico pedagógicas de los enfoques, esquemas, métodos, contenidos y procedimientos didácticos, por parte del Ministerio de Educación –MINEDUC-, para luego establecerlos en todos los planteles educativos. Esto haría más efectivo el trabajo y daría como resultado el mejoramiento de la calidad de la educación y el respaldo de un Currículum elaborado con participación de todas y todos los involucrados. Así como, la incorporación al proceso Enseñanza, de los aprendizajes teórico prácticos para la vivencia informada, consciente y sensible; condiciones ineludibles del perfeccionamiento humano.

El CNB está organizado en competencias; éstos incluyen contenidos declarativos (saber qué), procedimentales (saber cómo y saber hacer) y actitudinales (saber ser). En Guatemala, la construcción de los estándares se basó en las competencias del CNB y específicamente en los contenidos académicos declarativos y procedimentales.

Los estándares no ignoran el hecho de que la escuela contribuye a la formación integral de las personas, incluyendo el desarrollo de actitudes y valores personales y sociales como el respeto, la tolerancia y la solidaridad, pero se enfocan en los conocimientos académicos por ser éstos los que la escuela, como ninguna otra

agencia social, puede ofrecer y desarrollar en forma especializada y sistemática (Ferrer, 2006).

Entonces el desinterés y la pérdida de motivación, es posible que sean generadores de la poca participación en los diferentes procesos de capacitación, que han afectado de modo permanente en la forma de llevar y canalizar los estudios dentro del aula; procesos de enseñanza que deben enfocarse en base a métodos y estrategias activas y participativas que despierten el interés, en lo posible acorde a las nuevas exigencias tecno-metodológicas de la actualidad.

Por lo anteriormente expuesto los medios de aprendizaje no integran información actualizada, ni actividades que permitan el desarrollo intelectual de los estudiantes. La escasa aplicación de las técnicas contables y la inadecuada selección de métodos y técnicas didácticas para los procesos de aprendizaje causan inseguridad e incompreensión en los estudiantes del nivel medio, ciclo básico.

La enseñanza de la contabilidad actualmente es estructurada, rígida, conductista y basada en criterios y orientaciones muy preconcebidas, lo cual se observó al momento de visitar los centros educativos y se permitió ingresar a observar el desarrollo de la subárea de contabilidad.

Esta materia para su enseñanza no ha asimilado todavía la influencia constructivista, ni moderna, que la educación ha ido implementado y que particularmente han ido acaparando las ciencias del área social. Por lo que a continuación se establecen los elementos teóricos y las entrevistas realizadas a los estudiantes y profesores para saber:

¿El bajo nivel de aprendizaje de la contabilidad es por a falta de uso de estrategias lúdicas por el profesor?

De donde se originan las siguientes interrogantes:

- a. ¿Cuál es nivel de aprendizaje de la contabilidad de los estudiantes del nivel medio, ciclo básico?
- b. ¿Qué estrategias utilizan los profesores para promover el aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes del nivel medio, ciclo básico?

1.3. JUSTIFICACIÓN.

El presente estudio aportó concepciones que sirvieron de guía para aplicar de una mejor manera los temas contables los cuales necesitan una transformación según el CNB, los cuales no ha sido aplicados por los profesores , porque al parecer aún trabajan por objetivos y no por competencias.

En los últimos años se han venido realizando múltiples investigaciones relacionadas con la aplicación de estrategias para mejorar el aprendizaje en el aula logrando así estimular a los alumnos con un método de enseñanza factible en el proceso de aprendizaje que se realiza de manera acorde con las exigencias del entorno. Entre los antecedentes sobre algunos resultados de investigación educativa se encuentran:

Lo planteado por Rosa Nely López de la Cruz (2014), en su tesis: **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**, investigación realizada en la ciudad capital en las zonas dieciocho y veintiuno, con un total de ciento veintiún estudiantes y dos profesores. Concluyó con 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

Por otra parte Hítalo Alexander Rojas Esquivel (2012), presenta el estudio titulado: **La metodología docente influye en la falta de interés que muestran los estudiantes por el curso de contabilidad general** en la que concluyó que los profesores utilizan el método tradicional para la enseñanza de la contabilidad y que la aplicación de nuevas estrategias para la enseñanza de la contabilidad se hace necesaria para despertar el interés y creatividad en los estudiantes del ciclo de educación básica.

Al respecto Karim Aracely Esquivel Espino (2012) concluye en su estudio: **Importancia de una Guía Metodológica para el desarrollo de la Sub área de Contabilidad, en Tercero Básico del Instituto por Cooperativa de la zona 5 de Chiquimula**, La falta de materiales del curso es uno de los factores que obstaculiza el proceso enseñanza aprendizaje del curso de Contabilidad General de los alumnos de tercer grado básico, así mismo el docente que imparte el curso de contabilidad como el director del establecimiento consideran que la implementación de una Guía de Contabilidad mejoraría el interés de los alumnos en esta materia, su desempeño y, además, permitiría mejorar la eficiencia de los períodos de clases, tanto diarios como semanales.

Por lo que se estableció la necesidad de presentar una propuesta de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la con la finalidad de ofrecer al docente un conjunto de elementos conceptuales y de estrategias aplicables al trabajo en aula. Estableciendo la función mediadora del docente con la motivación y sus efectos en el aprendizaje.

El aporte teórico del trabajo consistió en la selección de temas que relacionen el aprendizaje, teorías del aprendizaje, los tipos de aprendizaje, factores que influyen en el aprendizaje, procesos de aprendizaje, estilos de aprendizaje y las estrategias lúdicas, su clasificación, relación entre aprendizaje y estrategias lúdicas el papel del educador en el proceso de aprendizaje, la importancia del desarrollo de estrategias lúdicas en el salón de clases, para que sirva como base en el aprendizaje de la contabilidad para los estudiantes.

La revisión de algunas fases teóricas y principios de aplicación sustentadas, serán de gran utilidad al docente, permitiendo inducir una reflexión sobre su forma de pensar en el acto educativo, así como el desarrollo de su propia práctica docente.

Este estudio constituyó una orientación para el maestro, a fin de coadyuvar en mejorar las herramientas de aprendizaje lo cual beneficia a los estudiantes para reforzar sus conocimientos permitiéndoles aplicar la teoría recibida, con la práctica contable y que sean capaces de crear su propio conocimiento.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1. General:

Contribuir con mejorar el aprendizaje de la Contabilidad por medio de estrategias lúdicas.

1.4.2. Específicos:

- a) Determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la subárea de contabilidad.
- b) Identificar el uso de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de la sub área de Contabilidad.
- c) Presentar la propuesta de estrategias lúdicas para el aprendizaje de Contabilidad de los estudiantes del nivel medio, ciclo de educación básica.

1.5. VARIABLES

1.5.1. Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad

1.5.2. Aprendizaje de la contabilidad

1.6. DEFINICIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICION TEÓRICA	DEFINICIÓN OPERATIVA	INDICADORES	TECNICAS	INSTRUMENTOS
Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad	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. (Alvarez L. y Otros, 2011).	Cuando se habla de estrategias lúdicas se habla de juegos que van orientados para que el estudiante aprenda algún tema, actitud o comportamiento en los estudiantes. Estas actividades tanto el profesor como el estudiantes muestran su creatividad, tenacidad y conocimiento. Por lo que aplicados a la contabilidad deben usarse de tal manera que el estudiante aprenda a usar la lógica, habilidades matemáticas, razonamientos, ente otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad • Nivel de aprendizaje de la contabilidad de los alumnos 	Entrevistas	Entrevista guiada a los profesores del área de contabilidad
Aprendizaje de la contabilidad	Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia, por lo que la contabilidad se pueda volver parte de su vida cotidiana. (http://www.educativo.utalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprender.pdf)	El aprendizaje de la contabilidad es el resultado que el estudiante muestra al aplicar los conocimientos que adquirió en sus actividades diarias.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad que utiliza el docente • Contenidos de aprendizaje de los contenidos de contabilidad según el CNB de los estudiantes, plan anual 	Entrevista estructurada	Cuestionario

1.7. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de gran importancia por cuanto permite modificar y controlar variables además que determina la consecuencia de ello; es decir, permite adentrarse en el fenómeno y manipularlo y no solamente observarlo. Esta herramienta sin embargo, no puede ser implementada en muchas áreas del conocimiento. (Tamayo-Tamayo (2000)

El presente estudio se caracterizó por determinar las estrategias que utilizan los docentes para el aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes de los colegios privados en el nivel medio, ciclo de educación básica de Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

Por lo que el estudio se realizó de manera descriptiva y propositiva, por cuanto se dará inicio con la realización de un diagnóstico para conocer qué tipo de técnicas emplean los docentes en el aprendizaje de la Contabilidad y cuál es la participación de los estudiantes en las mismas.

La investigación bibliográfica, permitió construir la fundamentación teórica científica del proyecto, así como para la propuesta de nuevas técnicas activas de enseñanza aprendizaje; la investigación de campo, para describir los diferentes hechos y particularidades que puedan ser considerados dentro de los procesos de educación en las aulas de las institución educativa escenario de la investigación.

Este trabajo se llevó a cabo mediante la aplicación de la observación directa, con la finalidad de identificar y conocer metodologías que se emplean en el proceso educativo; además se diseñó una encuesta estructurada, para conocer cuál es la opinión de los docentes y estudiantes en la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de la contabilidad; resultados que permitieron dar respuesta a las preguntas y analizar científica y técnicamente la validez de la propuesta.

1.8. METODOLOGÍA

1.8.1. Métodos

Los métodos que se seleccionaron para la realización de la presente investigación, tiene que ver con cada una de las fases de las diferentes etapas del trabajo investigativo, mismos que estuvieron debidamente seleccionados de acuerdo a sus características y funcionalidad, además los métodos que fueron seleccionados eran los estrictamente necesarios:

- a) Inductivo – Deductivo:** Estos métodos se utilizaron para el análisis de lecturas, datos e interpretaciones relacionadas con los factores que inciden en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Contabilidad y, en base a estas informaciones se estableció y diseñó la nueva propuesta que consistió en proponer nuevas técnicas activas de enseñanza (estrategias lúdicas), para el mejoramiento de la calidad de aprendizajes de los estudiantes del nivel medio, ciclo de educación básica de Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

- b) Descriptivo:** Método que se empleó en todos los procesos de investigación, para analizar las diferentes causas, efectos de la situación de los docentes en cuanto al uso de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la subárea de contabilidad, así como, la falta de conocimientos y el inadecuado manejo de las técnicas didácticas en la enseñanza de la Contabilidad y comparar con los resultados obtenidos de la aplicación de las diversas técnicas de recopilación de datos e informaciones.

1.8.2. Técnica

a. Encuesta:

Se basó principalmente en unos cuestionarios ordenadamente establecidos: permitiendo recibir la información sobre la participación con técnicas activas de los estudiantes en el desarrollo de la sub área de Contabilidad; este tipo de recolección de información permitió al encuestado contestar con precisión, llegando a obtener una información más confiable sobre estos aspectos.

El cuestionario tuvo preguntas cerradas con las que se logró mayor libertad y menor riesgo de distorsiones. Esta encuesta se aplicó a todos los docentes, esta técnica permitirá identificar si las personas (docentes) tienen algo de conocimientos sobre la incidencia de las estrategias lúdicas en los niveles de aprendizaje de la Contabilidad.

1.8.3. Procedimientos

a) Instrumentos de recolección de datos

Con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados en la investigación; se diseñó un instrumento, cuyo objetivo fue recabar información sobre la opinión que tienen los docentes y estudiantes en el aprendizaje de la Contabilidad; por lo que se aplicó la técnica de la encuesta, se diseñó un cuestionario con preguntas cerradas y algunas de elección múltiple, considerando la opinión para que ayude a plantear o reformular de mejor manera la propuesta. Para la construcción del instrumento se consideró un plan, en el cual contempla las etapas y pasos seguidos en su diseño y elaboración, según el siguiente esquema elaborado en base al modelo presentado por B. Baldivian de Acosta (1991); citado por Bastidas (1997).

1.9. POBLACIÓN

La población para el estudio del presente tema estuvo constituido por profesores y estudiantes de seis establecimientos del sector privado, nivel medio, ciclo de educación básica de la cabecera del municipio de Tecpán Guatemala, departamento de Chimaltenango.

Población de estudiantes del nivel medio, ciclo básico, de Tecpán Guatemala, Chimaltenango:

NOMBRE DEL ESTABLECIMIENTO	POBLACIÓN	MUESTRA	CANTIDAD DE DOCENTES
Colegio Evangélico Mixto Bethesda	231	58	1
Centro Escolar San Vicente de Paúl	198	50	1
Jardín Infantil Mundo Mágico	44	12	1
Colegio Mixto Cristiano Horeb	64	16	1
Liceo Tecpán	135	34	1
Colegio Evangélico Israel	100	27	3
Total	772	195	8

Este estudio se circunscribió a partir del mes de abril al mes de octubre del año dos mil quince.

1.10. MUESTRA.

La muestra del presente estudio se hizo por el método Probabilístico, ya que los estudiantes de los seis planteles tienen probabilidad de participar como muestra en el estudio, aunque los docentes se tomaron en su totalidad.

La técnica que se utilizó es por estratos, y se dividió a los estudiantes por grado, sección, hombres y mujeres, de la siguiente manera:

- a. Nivel: Medio
- b. Ciclo: Básico
- c. Grado: Primero, segundo y tercero básico
- d. Secciones: A, B, C
- e. Sexo: Masculino (M) y Femenino (F)

Los maestros se tomaron en su totalidad, ya que solo son 8 docentes de los establecimientos a investigar.

La técnica de muestreo; depende del método; y en el caso de la presente investigación se usó el método probabilístico por lo que los estudiantes objeto de estudio se escogieron al azar, porque dependió del docente o director de cada plantel que se incluyeran en la presente.

La fórmula para obtener la muestra fue la siguiente:

$$m = p * 0.2534$$

Donde:

m = muestra

p = población

0.2534 = la constante

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE

*“No hay que empezar siempre por la noción primera de las cosas que se estudian, sino por aquello que puede facilitar el aprendizaje.” **Aristóteles***

Según Seltzer, J. C (1991), “Son manifiestas las dificultades para lograr que quienes deben aprender Contabilidad realmente aprehendan los contenidos contables desde la referenciación con su propia cotidianeidad, es decir, desde la vivencia de los mismos”.

2.1.1. APRENDIZAJE

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y, por tanto, pueden ser medidos. (Papalia, 1990:164)

Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos, y, por lo tanto, pueden ser medidos. Se aprende de todo; lo bueno y lo malo. Se aprende a bailar, cantar, robar; se aprende en la casa, en el parque, en la escuela: se aprende en cualquier parte.

En un niño que aprende a leer... se produce aprendizaje, un cambio: no sabía leer y pasó a la condición de ‘saber leer’. Todos sabemos que hay analfabetismo por desuso: si no se ejercita la lectura... puede ‘desaparecer’...

La definición (Papalia), descrita más arriba excluye cualquier habilidad obtenida sólo por la maduración, proceso por el cual se despliegan patrones de conducta biológicamente predeterminados, siguiendo más o menos un programa. El desarrollo

es descrito a menudo como el resultado de una interrelación entre maduración y aprendizaje. Por cierto, en el aprendizaje el cerebro es un factor clave.

2.1.2. FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE

Es un hecho que los padres se preocupan por el desenvolvimiento escolar y personal de sus hijos. Por ello, es que la psicología educativa cobra mucha importancia, ya que existen ciertos factores que son determinantes en la formación y por tanto en el proceso de aprendizaje de los hijos. Sin duda, estos factores están directamente relacionados con el rol que juegan los padres y los educadores.

Podemos aprender más, y más rápido, si tomamos control consciente del proceso de aprendizaje, expresando y analizando nuestra conducta. Seymour Papert (Pionero de la Inteligencia artificial). La cita anterior permite reflexionar a los docentes, acerca de la importancia de estar conscientes de los factores (internos y externos) que influyen o impactan en el aprendizaje de los mismos y de los estudiantes. Por otra parte, considerar dichos factores en las prácticas docentes y planificaciones que se realizan día a día, ayuda a desarrollar climas adecuados en el salón de clase propicios para el aprendizaje.

El análisis de estos factores permite al docente, proponer actividades acordes con el contexto, las condiciones de los estudiantes y los referentes que se tienen acerca de la práctica docente. Sin olvidar que el proceso de aprendizaje es complejo. Peterson (1989) menciona que “El aprendizaje es el más básico y complejo de todos los procesos psicológicos. Si un organismo no pudiera aprender sería condenado a repetir solamente aquellos comportamientos que son innatos”.

Por lo tanto si es un proceso complejo, implica que debemos considerar las dimensiones del proceso y los factores que influyen (tanto internos como externos) en nuestra práctica docente. Paín (1993) menciona que: “En el lugar del proceso de aprendizaje coinciden un momento histórico, un organismo, una etapa genética de la inteligencia y un sujeto”.

En muchas ocasiones, como docentes centramos nuestra atención en la enseñanza y no en el aprendizaje; nos olvidamos del estudiante, pensamos que todos aprenden igual, sin considerar que cada uno de los estudiantes es único, con características diferentes y que se desenvuelven en contextos diversos.

"Es necesario tener en cuenta, además de todos los elementos que posibilitan la interacción y el intercambio mutuo, una serie de factores de tipo más individual, que también forman parte del contexto educativo... que hemos denominado, por un lado, factores personales que agrupan todos los aspectos relacionados con la percepción que cada uno tiene de si mismo como aprendiz (auto concepto, autoestima, motivación, etc.) y por otro lado factores relativos a la tarea que explican cómo el alumno entiende las actividades de aprendizaje." (Monero y Coll, 1999)

Con respecto a los factores personales es importante que como docentes reflexionemos acerca de nuestro desempeño en el salón de clase, y consideremos lo importante que es conocer a nuestros estudiantes, aunque en algunas ocasiones es necesario invertir tiempo para conocer a las personas que trabajan con nosotros.

Los factores referentes a la tarea son importantes cuando planteamos una actividad; es importante que el estudiante tenga claro lo que se espera de él, el propósito de la tarea y el por qué y para que de la misma; eso ayudará que todos docente-estudiantes clarifiquemos la actividad. Monereo (1999) menciona que: El maestro debe ayudar al alumno a tener una comprensión básica del sentido de la que se está discutiendo y negociando en el aula, y debe asegurarse de que su percepción del contexto educativo es compartida por el alumno, pues sólo de este modo le ayudará acercarse a la comprensión y adquisición del contenido curricular objeto de aprendizaje.

Por otro lado ayudemos a los estudiantes a superar sus obstáculos y a potencializar sus fortalezas que ellos mismos se han impuesto en algún momento de su vida estudiantil. Lo que podemos llamar el autoconcepto académico. Monereo (1999) menciona que:

El auto concepto académico es el resultado de los autoconceptos de las diferentes áreas académicas, pero en cada una de las distintas áreas el conocimiento que el aprendiz tiene de sus habilidades puede contener valoraciones diferentes.

De igual manera, como docentes debemos asumir el compromiso de una autorreflexión constante acerca de la forma como propiciamos el aprendizaje de los estudiantes, de las actividades que estamos diseñando y la forma como nos relacionamos con los estudiantes, ya que influye en la apropiación del aprendizaje.

Por otro lado es importante reflexionar que actualmente el aprendizaje no sólo se propicia de manera presencial, sino con el avance de las tecnologías se han implementado espacios virtuales que propician el aprendizaje, sin embargo existen factores tanto internos como externos que influyen en dicho proceso. Silva(2011) menciona que: El placer intelectual y la motivación del estudio son favorables para el logro de las metas del aprendizaje y para el empleo de procesos y métodos adecuados a estos fines... el planeamiento y la guía de trabajo son necesarios para el estudio organizado, el cual se caracteriza por una concepción finalista explícita o implícita.

De acuerdo a lo anterior, tanto en la modalidad presencial como virtual los factores internos como la motivación, autoestima, intereses, auto concepto, así como los factores relativos a la tarea (factores externos), impactan en el proceso de aprendizaje; por consiguiente, el papel del docente, es determinante en dicho proceso. Monereo (999) menciona que: Los profesores que consideran conjuntamente las variables del contexto interactivo en el que se produce el aprendizaje, destacando especialmente las características individuales de sus alumnos y las peculiaridades de las tareas, serán más efectivos en la enseñanza del uso estratégico de procedimientos de aprendizaje.

Por lo tanto, como docentes, debemos continuar aprendiendo todos los días, considerando los factores internos como externos. Recordemos, una de las frases que

menciona Paulo Freire: "Todos nosotros sabemos algo. Todos nosotros ignoramos algo. Por eso, aprendemos siempre."

2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE

a) Conductual:

Cambio de comportamiento: Este cambio se refiere tanto a las conductas que se modifican, como a las que se adquieren por primera vez, como: el aprendizaje de un nuevo idioma. Se debe tener en cuenta que los cambios son relativamente estables cuando nos referimos a los aprendizajes guardados en la memoria a largo plazo.

Se da a través de la experiencia: Es decir que los cambios de comportamiento son producto de la práctica o entrenamiento. Como: Aprender a manejar un automóvil siguiendo reglas necesarias para conducirlo.

Implica interacción Sujeto-Ambiente: La interacción diaria del hombre con su entorno determinan el aprendizaje.

b) Cognitivo:

- a. Las etapas cognoscitivas se relacionan con la edad.
- b. El desarrollo cognoscitivo es secuencial y se basa en crecimiento previo.
- c. La capacidad del estudiante es importante, los estudiantes talentosos son capaces de aprender más, más rápidamente que los demás.
- d. El aprendizaje se puede modificar como resultado de la interacción de la persona con el ambiente.
- e. El aprendizaje involucra la asimilación de nuevas experiencias con experiencias previas.
- f. El aprendizaje se logra mejor a través de la participación activa en el ambiente, el maestro puede mejorar el ambiente para estimular el aprendizaje.

- g. Existen varios componentes y tipos de inteligencia o tipos de comportamiento que indican comportamiento inteligente.
- h. Los estudiantes aprenden mejor cuando pueden generalizar la información, o sea aprendizaje entero a parcial.
- i. Los estudiantes que aprenden a aprender, aprenderán más en la escuela que aquellos que son dependientes del maestro para aprender.
- j. La transferencia de aprendizaje aumenta cuando los estudiantes tienen la oportunidad de resolver problemas.

2.1.4. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

a. Teoría conductista:

Para los conductistas el aprendizaje es:

Gradual y continuo, donde la fuerza aumenta paulatinamente al aumentar el número de ensayos. Resumiéndose en como la teoría que caracteriza el aprendizaje, señalándolo como una vinculación o conexión de estímulos y respuestas. "Es una corriente psicológica inaugurada por el psicólogo norteamericano John B. Watson (1878-1958), fundamentada en el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando al entorno como un conjunto de estímulos-respuestas." (Garza, 2008).

El modelo de la mente se comporta como una "caja negra", el conocimiento se percibe a través de la conducta, como manifestación externa de los procesos mentales internos. El aprendizaje basado en este paradigma sugiere medir la efectividad en términos de resultados, del comportamiento final. La efectividad está condicionada por el estímulo inmediato ante una respuesta del alumno, con objeto de proporcionar una realimentación o refuerzo para cada una de las acciones observadas. (González, 2008:10)

El conductismo establece que:

- 2.2.** El aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno.
- 2.3.** Aprender resulta de la asociación de estímulos y respuestas.
- 2.4.** Afirman que el proceso de aprendizaje no necesita tomar en cuenta pensamientos, porque estos aspectos internos dependen de quien aprende.
- 2.5.** El aprendizaje requiere organizar los estímulos del ambiente de manera que los estudiantes puedan dar respuestas adecuadas y recibir el refuerzo.

De esta teoría se plantaron dos variantes: el condicionamiento clásico y el condicionamiento instrumental y operante. El primero de ellos describe una asociación entre estímulo y respuesta contigua, de forma que si sabemos plantear los estímulos adecuados obtendremos la respuesta deseada. Esta variante explica tan solo comportamientos muy elementales. La segunda variante, el condicionamiento instrumental y operante persigue la consolidación de la respuesta según el estímulo, buscando los reforzadores necesarios para implantar esta relación en el individuo. Será esta variante en la que nos vamos a centrar.

"La memoria, tal como se define comúnmente, recibe menor atención por los conductistas. Aunque se discute la adquisición de "hábitos", se presta escasa atención a cómo esos hábitos se almacenan o se recuperan para su uso futuro. El olvido se atribuye a la "falta de uso" de una respuesta al pasar el tiempo. El uso de la práctica periódica o la revisión sirven para mantener al estudiante listo para responder." (Ertmer, 1993, citado por Gonzáles, 2008:11)

"La instrucción programada, rígidas secuencias de pasos compuestos por estímulos, respuestas (refuerzos), son ejemplos del diseño de instrucción que adopta el modelo conductista. Las críticas al conductismo están basadas en el hecho de que para determinados tipos de aprendizaje solo proporciona una descripción cuantitativa de la conducta y no permite conocer el estado interno en el que se encuentra el individuo, ni los procesos mentales que podrían facilitar o mejorar el aprendizaje." (Ertmer, 1993, citado por Gonzáles, 2008:11)

b. Teoría cognitivista:

Aprendemos de la experiencia pero es el sujeto quien construye el conocimiento del mundo externo en función de su organización cognitiva interna, el sujeto interpreta la realidad y proyecta sobre ella los significados que va construyendo.

"Las teorías cognitivas abordan la conceptualización de los procesos del aprendizaje y se ocupan de los modos en que la información es recibida, organizada, almacenada y localizada. El aprendizaje se vincula, no tanto con lo que los estudiantes hacen, sino con lo que saben y cómo lo adquieren. La adquisición del conocimiento se describe como una actividad mental que implica una codificación interna y una estructuración por parte del estudiante que es visto como un participante activo del proceso." (González, 2008:11)

Para algunos autores, el aprendizaje cognitivo es:

- Piaget: todo el proceso de aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando el sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa.
- Ausubel: aprendizaje significativo. Nos explica que solamente aprendemos aquellas cosas que tienen significado para nosotros. Si la información no tiene significado para nosotros no la aprendemos.
- Vygotsky: No aprendemos individualmente, siempre en grupo, por imitación, interiorización social, interacción con el grupo.

En pocas palabras, el aprendizaje cognitivo es el Proceso activo por el que el sujeto modifica su conducta, dándole un carácter personal a lo aprendido.

"Una de las teorías cognitivas más conocida es la de Gagné (1986), que plantea las denominadas "condiciones de aprendizaje", donde identifica cinco grandes categorías o tipos de capacidades: (1) las aptitudes intelectuales, (2) las estrategias cognitivas, (3) la información verbal, (4) las actitudes, y (5) las habilidades motoras. Cada tipo de capacidad requiere diferentes condiciones internas y externas. " (González, 2008:12)

2.1.5. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Cook y Mayer (1983) destacan cuatro procesos esenciales:

- a) Selección: Atención selectiva a una parte de la información entrante que pasa a la memoria de trabajo.
- b) Adquisición: Proceso de transfer de la información desde la memoria de trabajo a la memoria a largo plazo.
- c) Construcción: Proceso de elaboración de materiales informativos, estableciendo conexiones internas entre las ideas almacenadas en la memoria de trabajo.
- d) Integración: Proceso de búsqueda de conocimientos previos para transformados en la memoria de trabajo. Se establecen conexiones externas entre la información entrante y el conocimiento previo.

2.1.6. TIPOS DE APRENDIZAJE

Según Cristina Conde (2007), se distinguen cuatro tipos de aprendizaje:

- a) Aprendizaje receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores, etc.
- b) Aprendizaje por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.
- c) Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

- d) Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.



2.1.7. ESTILOS DE APRENDIZAJE

El concepto de los estilos de aprendizaje está directamente relacionado con la concepción del aprendizaje como un proceso activo. Si consideramos que el aprendizaje equivale a recibir información de manera pasiva lo que el alumno haga o piense no es muy importante, pero si entendemos el aprendizaje como la elaboración por parte del receptor de la información recibida parece bastante evidente que cada uno de nosotros elaborará y relacionará los datos recibidos en función de sus propias características.

a) Los estilos de aprendizaje y la teoría de las inteligencias múltiples

Gardner define la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura. Define 8 grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción (la inteligencia

lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal). Todos desarrollamos las ocho inteligencias, pero cada una de ellas en distinto grado.

Aunque parte de la base común de que no todos aprendemos de la misma manera, Gardner rechaza el concepto de estilos de aprendizaje y dice que la manera de aprender del mismo individuo puede variar de una inteligencia a otra, de tal forma que un individuo puede tener, por ejemplo, una percepción holística en la inteligencia lógico - matemática y secuencial cuando trabaja con la inteligencia musical.

- **Inteligencias múltiples**

	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
AREA LINGÜÍSTICO-VERBAL	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzzles	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo
LÓGICA MATEMÁTICA	Matemáticas razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto.
ESPACIAL	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando Su ojo mental, dibujando
CORPORAL KINESTÉSICA	Atletismo, danza, arte dramático trabajos manuales, utilización de herramientas	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal	Tocando, moviéndose, procesando Información a través de sensaciones corporales.
MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías

INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y debilidades, estableciendo objetivos	Trabajar solo reflexionar, seguir sus intereses.	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, Teniendo espacio, reflexionando.
NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones. identificando la flora y la fauna	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabaja en el medio natural, explorar los vivientes aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza.

Fuente: Manual de estilos de aprendizaje, 2004, Secretaría de Educación Pública, México, D.F.

Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente.

2.2. EL PAPEL DEL EDUCADOR EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE

El educador tiene un papel importante en los procesos educativos, ya que depende de él que estos procesos tengan éxito o no. El docente debe ser un agente innovador, para mejorar la calidad de enseñanza, para que con los cambios que introduzcan haya un mejor resultado en la educación de los individuos.

Es importante que el educador como primer paso aprenda a escuchar a sus alumnos, en ocasiones son ellos los que nos ayudan a mejorar estos procesos, diciéndonos cuáles son sus inquietudes, que procesos son más difíciles para ellos, como se les facilita más aprender o que estamos haciendo bien o mal. Pero en ocasiones nosotros los docentes no aceptamos la opinión de los estudiantes, creyendo que ellos no saben nada sobre procesos educativos y nos cerramos a sus opiniones y menos a cambiar

los patrones que tenemos establecidos desde hace tiempo, aunque en ocasiones no lo hagamos por temor al cambio o porque no nos gusta leer o preparar nuevo material.

La mediación tiene como objetivo construir habilidades en el mediado para lograr su plena autonomía. (Tébas, 2009). La interacción de los individuos en su ambiente natural es fundamental en la construcción de aprendizajes, Vigotsky (1987) ha resaltado la importancia de la interacción social en el aprendizaje; en sus postulados da especial relevancia a la manera cómo los individuos desarrollan sus procesos mentales, y cómo estos se mediatizan en el entorno a través de los signos, las herramientas, o los diferentes conceptos; elementos que combinados orientan la actividad psicológica humana y facilitan el desarrollo de los procesos superiores del pensamiento - atención, memoria, lenguaje, etc.

Desde los planteamientos de Vigotsky el estudiante cumple un papel activo en la construcción del conocimiento, al cual se llega a través de diferentes medios a saber:

- Prácticas educativas que motivan la reflexión, la crítica y la participación.
- Estrategias que utilizan los estudiantes para desarrollar una tarea.
- Estrategias propuestas por los docentes para guiar a los estudiantes a realizar actividades de forma autónoma.
- Planteamiento de diferentes tipos de tareas y la intencionalidad de las mismas

En este sentido, Serrano y Pons (2008) plantean que la concepción constructivista nos presenta el aprendizaje académico como el resultado de un complejo proceso relacional establecido en torno a tres elementos:

- Los alumnos aprenden
- Los contenidos que se aprenden
- El profesor que ayuda a esos alumnos a construir significados y a atribuir sentido a los contenidos que aprenden

Del mismo modo, autores como Savery y Dufy (1996) combinan los planteamientos constructivistas de Piaget y Vigotsky, y los resumen en tres categorías:

- El aprendizaje sucede como el resultado de las interacciones con el contexto
- Los estímulos para aprender provienen de los conflictos cognitivos
- El conocimiento se da socialmente mediante formas de poner a prueba las representaciones propias con las de los demás.

Por su parte Ibáñez-Bernal (2007) sostiene que: “la aproximación sociocultural a los procesos de enseñanza y aprendizaje representa una nueva visión ontológica y epistemológica, en el sentido de que plantea que aprender no es un proceso de transmisión-recepción, sino de construcción mediada de significados” (Díaz-Barriga, 2006:443). Y Esa construcción mediada involucra a los tres elementos ya mencionados:

- los estudiantes,
- los contenidos
- y el profesor.

El comportamiento de un educador creativo e innovador, es aquel en donde este en constante preparación, es una persona curiosa y no se detiene ante nada, se pregunta el por qué sus estudiantes no aprenden, no entienden o no avanzan o por qué algunos lo hacen y otros no. Se pregunta si el método que usa es el adecuado o puede mejorar, hace evaluaciones constantes sobre el desempeño de su trabajo y sobre todo, se responde con sinceridad.

“los profesores creativos aceptan de grado las ideas de los alumnos y parecen incorporarlas más fácilmente en el curso de la discusión. Utilizan asimismo muchos ejemplos estimulantes, presentados en formas diversas. Echan mano de la pizarra, de lecturas personales de los alumnos, de lo que se encuentra en los tabloncillos de anuncios, de anécdotas” (Torrance. 1976).

Entonces podemos decir que el educador tiene un papel importante en la aplicación de estrategias lúdicas, pero para hacerlo debemos estar conscientes que este debe:

- a) tener conocimiento sobre las mismas,
- b) un control sobre cada juego que aplique,
- c) el manejo de sus competencias,
- d) Conocimiento de la materia
- e) Planificación y evalúe el trabajo realizado en clase

Recordemos que el educador debe ser una agente de cambio con compromiso que le permitan encontrarse primero así mismo para luego ayudar a otros a encontrarse. Es importante resaltar que el trabajo del profesor es ayudar a los alumnos a construir su camino a descubrir que quieren ser, a buscar la verdad con honestidad y cuáles deben ser sus verdaderas razones para vivir.

El educador debe ver a sus alumnos como sus hijos y tratarlos como tal. El papel de este debe ser el de una persona dispuesta a dar todos sus conocimientos para que otro se beneficie y mejore su calidad de vida.

2.3. ESTRATEGIAS LÚDICAS

Al hablar de lúdica, hablamos de un proceso en el que el individuo adquiere conocimientos a través de acciones realizadas con juegos, los cuales tienen como objetivo dejar aprendizaje de algún tema en especial.

Tomando el término estrategias desde el punto de vista etimológico significa el arte de dirigir operaciones militares, pero en la actualidad aplicado a la enseñanza se refiere a los procedimientos necesarios para procesar, adquirir, reforzar o recuperar información, en este sentido la estrategia lúdica es la nos ayuda o facilita la adquisición de conocimientos nuevos o el reforzamiento de conocimientos anteriores.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La pedagogía vista como proceso reflexión-acción se constituye en una herramienta que contribuye a generar la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios. En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera. La pedagogía lúdica enriquece el desarrollo cultural social dentro del tiempo libre y la educación formal y no formal. La lúdica es un concepto de categoría superior por cuanto es expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. (Rojas, 2010)

La lúdica no es un medio, sino es un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural, se debe hacer una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se deben alejar del concepto de usar solo el juego como su manifestación única.

"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Jiménez V., 2010)

"Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas". Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (Díaz y Hernández, 2002:234)

2.3.1. CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

A continuación se presenta una clasificación de estrategias lúdicas de acuerdo a la actividad o el criterio de trabajo de los docentes, la cual servirá para el trabajo en clase. Esta clasificación sugiere unir algunas que se complementan para el trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje, la cual es la siguiente:

1. Según el tipo de estrategias:

R. Oxford (1989) hizo una clasificación de las estrategias según su tipo y las clasificó en: directas e indirectas. Este ofrece numerosos ejemplos para poner en práctica estas estrategias aplicándolas, además, a las destrezas comunicativas de comprensión y expresión oral y escrita.

Entre las estrategias directas podemos mencionar las siguientes:

de Memoria	Creación de asociaciones mentales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agrupar ✓ Relacionar con lo conocido ✓ Contextualizar
	Asociar con imágenes o sonidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar imágenes o dibujos ✓ Realizar campos semánticos ✓ Usar palabras claves ✓ Relacionar con palabras fonéticamente parecidas
	Repasar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repeticiones ✓ Aclaraciones
	Emplear una acción	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar una respuesta física o relacionar con una sensación ✓ Usar técnicas mecánicas (seguir un orden)
Cognitivas	Practicar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repetir ✓ Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer y usar estructuras y modelos ✓ Ensayar ✓ Práctica natural
	Recibir y enviar mensajes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Extraer idea principal ✓ Usar distintas fuentes o recursos para enviar mensajes
	Analizar y razonar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Razonar deductivamente ✓ Analizar expresiones ✓ Contrastar lenguas ✓ Traducir ✓ Transferir
	Organizar la información recibida para poder utilizarla	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tomar notas ✓ Resumir ✓ Subrayar
Compensatorias	Adivinar por el sentido	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar claves lingüísticas ✓ De Tacto ✓ De Olfato
	Superar carencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cambiar a la lengua materna ✓ Pedir ayuda ✓ Usar gestos o mímicas ✓ Evitar o abandonar la comunicación ✓ Seleccionar un tema ✓ Ajustar o cambiar el mensaje ✓ Inventar palabras ✓ Usar sinónimos o paráfrasis

Entre las estrategias indirectas encontramos:

Metacognitivas	Enfocar y delimitar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visión de conjunto, inserción en lo conocido ✓ Centrar la atención ✓ Dar prioridad a la comprensión
	Ordenar y planear el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descubrir cómo se aprende ✓ Organizar el estudio ✓ Formular objetivos ✓ Identificar la finalidad de cada tarea ✓ Buscar oportunidades para practicar

	Evaluar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Controlar los problemas y buscar soluciones ✓ Evaluar su propio progreso
Afectivas	Reducir la ansiedad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar técnicas de Relajación ✓ Usar Música ✓ Recurrir al humor o a la risa
	Animarse a uno mismo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pensar en los propios aspectos positivos ✓ Arriesgarse con prudencia ✓ Recompensarse
	Controlarse las emociones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar su propio cuerpo ✓ Realizar test para conocerse a si mismo ✓ Escribir un diario sobre su propio proceso de aprendizaje ✓ Compartir con otros los sentimientos acerca del aprendizaje

Sociales	Hacer preguntas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pedir aclaraciones, verificar ✓ Pedir correcciones
	Cooperar con otros	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cooperar con los compañeros de la clase interactuar con otras personas de grados inferiores y superiores
	Empatizar con los demás	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar el entendimiento cultural ✓ Ser consciente de los pensamientos y sentimientos de los demás

Fuente: Fernández S. (2004): "La subcompetencia estratégica", en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo, (eds.) Vademécum para la formación de profesores. Madrid. SGEL.

2. Según el proceso de aprendizaje:

Fernández S. (2004:857) encuentra los distintos tipos de estrategias (cognitivas, sociales afectivas, etc.) organizadas teniendo en cuenta las distintas fases del aprendizaje:

a. **Toma de conciencia del proceso de aprendizaje de una lengua:**

- ✓ Tener presente las finalidades y los intereses generales y personales para los que se aprende la nueva lengua.
- ✓ Definir las propias finalidades e intereses.
- ✓ Asumir el protagonismo en el propio aprendizaje.
- ✓ Comprender cómo se aprenden las lenguas y para qué sirven las actividades
- ✓ Reconocer el propio estilo de aprendizaje
- ✓ Ensayar diferentes técnicas
- ✓ Utilizar los recursos disponibles: televisión, Internet, libros, etc.

b. **Motivación, actitud positiva, control de los elementos afectivos:**

- ✓ Estimular la confianza en la propia capacidad para aprender la lengua
- ✓ Tener una actitud positiva ante el aprendizaje, ante la lengua y ante la cultura nueva
- ✓ Aceptar y promover la lengua extranjera como instrumento de comunicación en clase
- ✓ Arriesgar en la comunicación e intentar activar los recursos que se poseen
- ✓ Perder el miedo a los errores y reconocerlos como necesarios para aprender
- ✓ Controlar la ansiedad
- ✓ Seleccionar las propias preferencias tanto en la forma de trabajar como en los aspectos y temas en los que necesitan refuerzo
- ✓ Profundizar de forma personal en los aspectos socioculturales y lingüísticos que más le interesen
- ✓ Mostrar interés en superar las dificultades y tener afán de superación

c. **Planificación del trabajo. Identificación de las técnicas y procedimientos más efectivos para conseguir los objetivos:**

- ✓ Tomar iniciativa en la fijación y negociación de los objetivos

- ✓ Reconocer los objetivos de las diferentes actividades
- ✓ Expresar los propios intereses
- ✓ Identificar las técnicas y procedimientos más efectivos para conseguir los diferentes objetivos
- ✓ Gestionar el tiempo de que se dispone de acuerdo con las necesidades de aprendizaje.

d. Hacia la captación de lo nuevo: comprensión de los elementos lingüísticos a través de un proceso de formulación de hipótesis:

- ✓ Activar los conocimientos y experiencias anteriores para construir sobre ellos
- ✓ Contextualizar y cuestionarse sobre el significado de los mensajes, sobre las posibles reacciones lingüísticas de un interlocutor y sobre la forma de transmitir algo.
- ✓ Formular hipótesis sobre la estructura que se va a necesitar o que se va a estudiar

e. Búsqueda, atención selectiva, descubrimiento y contraste de hipótesis:

- ✓ Observar modelos orales y escritos
- ✓ Seleccionar los datos que se necesitan
- ✓ Descubrir y deducir el funcionamiento de la lengua en el punto concreto
- ✓ Contrastar, corregir o verificar las hipótesis que se habían planteado
- ✓ Pedir explicaciones y aclaraciones
- ✓ Comparar con la lengua materna y con otras lenguas que se conozcan

f. Práctica funcional y formal: asimilación, retención y recuperación:

- ✓ Probar y seleccionar las actividades, técnicas y procedimientos más efectivos de práctica e interiorización
- ✓ Llevar un cuaderno personal de notas
- ✓ Elaborar esquemas, listas, resúmenes

- ✓ Practicar con los compañeros o individualmente
- ✓ Crear situaciones para utilizar con frecuencia lo aprendido
- ✓ Realizar actividades de autocontrol
- ✓ Practicar cada una de las destrezas
- ✓ Copiar, repetir, memorizar, hacer dibujos, inventar juegos, subrayar, colorear
- ✓ Crear asociaciones sonoras, visuales, cinéticas, textuales, formales, semántica
- ✓ Memorizar canciones, textos, poemas, frases
- ✓ Controlar los propios errores, anotar la causa y la forma de superación

g. Conceptualización:

- ✓ Llevar un diario de clase
- ✓ Remodelar los propios esquemas de conocimiento con las nuevas aportaciones
- ✓ Comparar con otros conocimientos de la misma lengua, de la lengua materna o de otras lenguas
- ✓ Reconocer y expresar las nuevas adquisiciones en síntesis, reglas, avisos, notas, etcétera

h. Evaluación, autoevaluación, superación:

- ✓ Aplicar parrillas de autoevaluación señalando el grado de consecución, de interés, de participación y de satisfacción
- ✓ Redactar en la clase con los compañeros, criterios de evaluación para cada tarea o actividad
- ✓ Evaluar las propias producciones y las de los compañeros, a partir de esos criterios
- ✓ Controlar los propios errores y fijarse metas y procedimientos de superación
- ✓ Comprobar los propios conocimientos y capacidades

- ✓ Autocorregirse (con la ayuda del profesor, de los compañeros o utilizando materiales didácticos)

Es importante señalar que estas estrategias no sólo deben tenerse en cuenta en una sola de las fases del proceso de aprendizaje, sino que pueden y deben activarse a lo largo de todo el proceso. De lo contrario, sólo prestaríamos atención a las estrategias afectivas al comienzo; o la autoevaluación formaría parte de la etapa final cuando en realidad es el motor inicial y el eje central de cada aprendizaje, como afirma Giovannini A. (1996).

3. Según la destreza comunicativa que interviene

Se presentan las estrategias que facilitan la comunicación pero siguiendo a Fernández S. (2004:860), sin tener en cuenta si son estrategias de aprendizaje o de comunicación puesto que ambas favorecen el aprendizaje. O más específicamente, ambas favorecen el aprendizaje que tiene como fin la comunicación. Ofrecemos un resumen de la clasificación de esta autora, quien organiza las estrategias en tres apartados: de comprensión, de interacción y de expresión; que a su vez se encuadran en los procesos de planificación, realización y evaluación.

a. Estrategias de comprensión, al planificar se logra:

- ✓ Activar los propios conocimientos para prever lo que se va a oír o leer
- ✓ Formar hipótesis en cuanto al contenido y a la organización
- ✓ Formar hipótesis a partir del contexto y a partir de la forma
- ✓ Tener una actitud positiva de éxito para la comprensión de mensajes
- ✓ Reconocer la capacidad para comprender globalmente textos escritos, sin necesidad de comprender cada uno de los elementos del mismo.

Al realizar se logra:

- ✓ Intentar captar, primero, el sentido general y detenerse después en puntos concretos

- ✓ Prestar atención a los diferentes elementos paralingüísticos y extralingüísticos
- ✓ Deducir el significado o el asunto de un texto o discurso a partir del contexto o de la situación
- ✓ Inferir la relevancia de cada una de las partes del discurso

Al finalizar el proceso y evaluar se debe evidenciar lo siguiente:

- ✓ Contrastar las hipótesis y corregirlas
- ✓ Indicar lo que no se entiende
- ✓ Solicitar o intentar la clarificación de un mensaje
- ✓ Valorar la satisfacción de necesidades que aporta la lectura y los progresos en la comprensión de textos

b. **Estrategias de Interacción**, la cuales al planificar cumplen lo siguiente:

- ✓ Reconocer la importancia de ser capaz de expresarse en español como medio para satisfacer las necesidades de comunicación
- ✓ Mostrar interés en comunicarse con nativos
- ✓ Encuadrar la situación comunicativa (locutores, tipos de intercambios)
- ✓ Preparar los intercambios
- ✓ Memorizar frases corrientes

Al momento de ejecutarlas se observa:

- ✓ La Utilización de procedimientos simples para comenzar, seguir y terminar una conversación
- ✓ Intervención en la discusión y la toma de la palabra con una expresión adecuada
- ✓ El resumen de la conversación para focalizar el tema
- ✓ Que sean capaces de solicitar ayuda

Al momento de evaluar y corregir:

- ✓ Confirmar la comprensión mutua
- ✓ Facilitar el desarrollo de las ideas, reformulando el enunciado

c. **Estrategias de Comprensión**, las cuales cuando se planifican:

- ✓ Prever y ensayar la forma de comunicar los puntos importantes
- ✓ Tener en cuenta a los interlocutores para preparar tanto el contenido como la forma
- ✓ Localizar recursos
- ✓ Reajustar la tarea

Al realizarlas se logra:

- ✓ Aprovechar todos los conocimientos previos
- ✓ Estar atento a la adecuación de la producción dependiendo de la situación concreta
- ✓ Organizar el contenido, realizar esquemas
- ✓ Observar y reconocer la estructura de los diferentes discursos
- ✓ Buscar palabras de significado próximo para suplir alguna carencia
- ✓ Crear palabras por analogía, parafrasear, definir, hacer dibujos
- ✓ Sortear las dificultades con diferentes recursos
- ✓ Utilizar gestos interrogativos cuando no se está seguro de la corrección o adecuación

Al evaluar y corregir se puede:

- ✓ Comprobar o valorar si hay comprensión
- ✓ Corregir malentendidos
- ✓ Releer para valorar la consecución de los objetivos, la organización, la corrección, etc.
- ✓ Llegar a encontrar placer en la expresión escrita en la nueva lengua

- ✓ Intentar expresarse en la lengua extranjera de una forma personal

2.3.2. **ESTRATEGIAS DEL PROFESOR**

Es responsabilidad del profesor enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje. Debe enseñar a aprender para que sus alumnos alcancen la autonomía y entrenarles en el uso de estrategias. (Sanchez, 2010:22) Podemos mencionar algunas de las estrategias que consideramos importantes para lograr este objetivo:

- ✓ Planificar su acción docente, ofrecer una guía de cómo utiliza meta cognitivamente las estrategias.
- ✓ Seleccionar, elaborar y organizar las estrategias en función de la finalidad con la que se deben utilizar.
- ✓ Revisar el uso de las estrategias empleadas por los alumnos y analizar el resultado.
- ✓ Preparar las clases atendiendo a lo que va a aprender el alumno, cómo lo va a aprender y cuándo o con qué finalidad utilizará lo que ha aprendido.
- ✓ Debe analizar qué estrategias de aprendizaje considera adecuadas para llevar a cabo la tarea.
- ✓ Establecer sistemas de evaluación que permitan reflexionar sobre el aprendizaje a sus alumnos y reconocer la eficacia y rentabilidad de las estrategias empleadas.
- ✓ Los alumnos deben comprobar los beneficios de las estrategias utilizadas, de lo contrario, podrían conocer cuáles son las estrategias de que disponen pero no su funcionalidad.
- ✓ Dedicar algunos momentos de clase a la reflexión sobre las estrategias aparte de integrarlas en las actividades comunicativas, de esta manera, se pretende que no sólo las conozcan sino que las usen de forma habitual y se conviertan en estilo de aprendizaje.

- ✓ Crear necesidades reales para practicar la lengua tanto dentro como fuera del aula; informarles de espectáculos teatrales, conciertos, películas, o eventos culturales.
- ✓ Emplear estrategias de tipo afectivo que puedan reducir la ansiedad, atendiendo al carácter y personalidad de sus alumnos, según sean más o menos extrovertidos o introvertidos. Darles a elegir, cuando sea posible, la forma de trabajar las actividades: en parejas, grupos o individualmente. No centrar toda la atención en los alumnos más tímidos.
- ✓ Utilizar actividades variadas para mejorar el factor motivacional, las actividades lúdicas el empleo del humor en la clase ejercen un papel fundamental en este sentido.
- ✓ Promover la comunicación en clase: permitir que todos los alumnos participen activamente en la elección de temas que les interesen, que sean ellos los que propongan tipos de actividades que les gusten, escuchar sus opiniones, quejas y sugerencias.
- ✓ Tratar el error positivamente, no corregir inmediatamente al alumno cuando está intentando expresarse, centrarse en lo que dice en vez de como lo dice para que adquiera fluidez; darles la oportunidad de autocorregirse, darles tiempo para pensar y averiguar la forma correcta por sí mismos.

2.3.3. RELACIÓN ENTRE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS LÚDICAS

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es

conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Se considera que "el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje". (Zabalsa, 1991:174)

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

Al afirmar que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar. En su análisis sobre los rasgos del juego aporta un nuevo elemento: la dualidad del juego, en donde el juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también, una función llena de sentido. Todo juego significa algo, y esto se cumple sin base en alguna conexión racional. (Huizinga, 1987)

2.3.4. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL SALÓN DE CLASE

"Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su

realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes." (Torres, 2002:128).

La experiencia docente requiere de un estudio sobre los factores que influyen en la enseñanza dentro del salón de clases para detectar las necesidades que cada estudiante tiene y con ellos lograr que cada uno aprenda a su ritmo.

En este proceso el alumno debe aprender a identificar conceptos, a resolver problemas, analizar la realidad, a aprender a hacer y descubrir el conocimiento por sus propios medios de una manera interesante y motivadora.

Es bueno que este proceso se inicie desde el hogar, pero no todos nacen en un entorno en donde papá y mamá tengan tiempo para atenderlos, porque por lo general ambos trabajan, además en muchos hogares los padres de familia no tienen ningún grado académico y es por ello que dentro del salón de clases debe iniciar este proceso de independencia cognoscitiva y quien debe propiciarla es el docente, a través de técnicas que permitan desarrollar el amor por el descubrimiento de su propio conocimiento.

"El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular." (Figueroa, 1984: 85).

El educador puede estar dispuesto a realizar muchos proyectos, actividades y formas de enseñanza dentro del salón de clases, siempre que cuente con el apoyo de la institución educativa en la trabajo, que esta le muestre confianza y libertad para desarrollar el potencial que tiene para cumplir con el objetivo de educar a los estudiantes de múltiples formas. Además de apoyarlo con capacitaciones para mejorar sus técnicas de enseñanza. Esto es de vital importancia para que sistema educativo cambie en el entorno en el que nos desarrollamos.

Las competencias y las tareas del que hacer educativo no se pueden lograr sólo con métodos explicativos e ilustrativos, porque estos no garantizan la formación de las capacidades necesarias en el estudiantes de formar sus propios conocimientos a través de investigar e indagar los mismos, sino que también se logra con la introducción de nuevas técnicas de enseñanza, como las estrategias lúdicas, que a través juegos hacen que el alumno participe y estructure su conocimiento de acuerdo a su capacidad de aprendizaje, al mismo tiempo que lo ayudan a socializar con los demás de su grupo.

2.4. COMPONENTES LÚDICOS

*No es cierto que jugar no sea una actividad seria.
Lo es tanto en un sentido inmediato como en sus consecuencias futuras"*
Martínez Criado

2.4.1. EL COMPONENTE LÚDICO COMO ELEMENTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura.

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: "una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz". (Ortiz, 2005:2, citado por Sánchez, 2010:23)

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.”(Casas, 2000:122). La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula.

En actualidad ya no se duda de las numerosas ventajas que tiene el empleo de actividades lúdicas en el aula, podemos encontrar una gran cantidad de juegos los cuales con la creatividad del profesor se pueden adaptar a las diferentes áreas de estudio, los cuales nacen de la necesidad del docente de hacer su clase sea más interesante, amena y diferente, en donde el estudiante juegue, interactúe y construya sus propios conocimientos.

Según Sanchez (2010), el juego para los estudiantes significa:

- ✓ Ambientes más relajados y de mayor participación
- ✓ Un instrumento útil para concentrar mejor la atención de los estudiantes
- ✓ Son utilizados para introducir nuevos temas, consolidarlos, reforzarlos, evaluarlos y corregirlos
- ✓ Permite trabajar diferentes habilidades y capacidades
- ✓ Activa la creatividad de los alumnos
- ✓ Crea la necesidad de socializar y comunicarse con el grupo con el que se interactúa

Sin embargo, no es tan simple conseguir un resultado tan beneficioso. Incluir el componente lúdico como instrumento de enseñanza requiere llevar a cabo algunas

reflexiones acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno;
- ✓ se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado;
- ✓ un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos;
- ✓ las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz.

2.4.2. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Desde que el historiador holandés Huizinga escribió en 1938 su famoso libro *Homo ludens*, al que Ortega y Gasset calificó como «libro egregio», todo el entramado del saber conoce que el juego es para el hombre en general un elemento tan importante como el trabajo intelectual o el fabril. En cierto modo, Huizinga se apoyó en una idea orteguiana, la del sentido deportivo de la vida, y reconstruyó una imagen del hombre,

distante del 'homo sapiens' así como del 'homo faber', a la que denominó 'homo ludens'.

Un maestro tendrá que comprender esos momentos evolutivos: comprender el parangón entre el juego infantil y la cultura como forma de juego. En efecto; lo primero que el docente debe tener en cuenta es que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad. El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga, por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad. Por esta razón el juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, y este aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo. (Álvarez, 2010:14)

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos jugar y aprender coinciden en varias circunstancias. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los sabelotodo en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un

medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el estudiante necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el estudiante posee mayor dificultad.

En cada juego didáctico se destacan dos elementos:

1. **El objetivo didáctico.** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
2. **Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

2.4.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- ✓ Intención didáctica.
- ✓ Objetivo didáctico.

- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones.
- ✓ Un número de jugadores.
- ✓ Una edad específica.
- ✓ Diversión.
- ✓ Tensión.
- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Competición

Así, si nos adentramos en las características del juego infantil, en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades (Moyles, 1990; Zabalza Beraza, 1996; Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2002):

- ✓ El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- ✓ El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas,

libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.

- ✓ El juego es una finalidad sin fin, aunque estamos seguros de que con lo afirmado anteriormente se entiende cómo hay que matizar tal expresión. El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas, y por ello se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin. De ninguna manera, no obstante, hay que relegar aquí la actividad como disfrute al sentido de lo superfluo, es decir, disfrutar no es equiparable aquí en el ámbito de lo lúdico a un malgaste del tiempo, ni de las energías, etc.
- ✓ Es oposición con la función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone y que de buena gana acepta y cumple.
- ✓ Es una acción e implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación activa. Por ello mismo, en el juego cuando niños y niñas hacen, «son». Es decir, ante la afirmación de «ser antes que hacer», niños y niñas cuando juegan y disfrutan, están contribuyendo de una manera esencial a la satisfacción de su ser integral.
- ✓ Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el «como si», observación puesta de manifiesto por Freud, es un argumento bastante aceptado. Lo que caracteriza al juego es el hacer «como si» y tener

conciencia de ficción. Esta expresión es especialmente significativa en el desarrollo de juegos con niños pequeños, de manera que el universo de ficción llega a representar una constante en el volumen de sus conductas lúdicas. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cada actividad en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

- ✓ El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego, así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal.
- ✓ El deseo de ser mayor como motor del juego. El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, de ser adulto y tener capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niño desearía tener.
- ✓ El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es, además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior,

a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Con el fin de recolectar y posteriormente analizar e interpretar los datos obtenidos, se diseñó un instrumento, el cual contenía doce preguntas específicas sobre la opinión de los docentes y estudiantes a cerca de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la contabilidad.

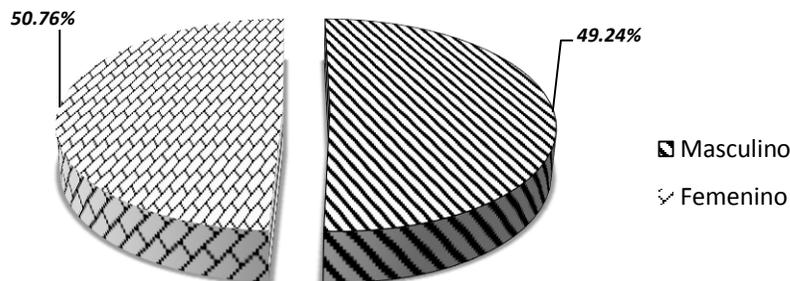
Una vez recolectada la información y aplicados los instrumentos, se realizó el siguiente procedimiento, se tabularon y elaboraron cuadros y gráficas con el fin de hacer el análisis de resultados, presentando la relación de las respuestas que dieron los profesores y estudiantes objeto de estudio y las gráficas que representan los porcentajes que arrojó el estudio.

3.1. Preguntas de entrada

3.1.1. Perfil de los encuestados

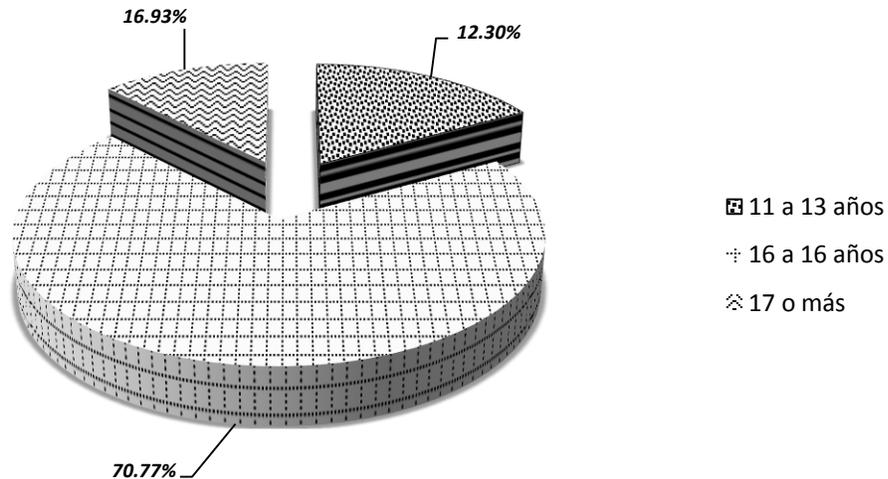
En el perfil de los sujetos objeto de estudio encontramos que la población de estudiantes fueron 50.76% hombres y el 49.24% mujeres, se puede observar que el índice de diferencia entre hombres y mujeres es sólo el 1.52%, por lo que es importante resaltar que en esta parte del país ya no es muy marcada la diferencia de la preparación académica entre hombres y mujeres, porque se está dando oportunidad a la mujer del área urbana y rural de prepararse para el futuro.

Gráfica 1
Género de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Gráfica 2
Edad de los estudiantes por rango

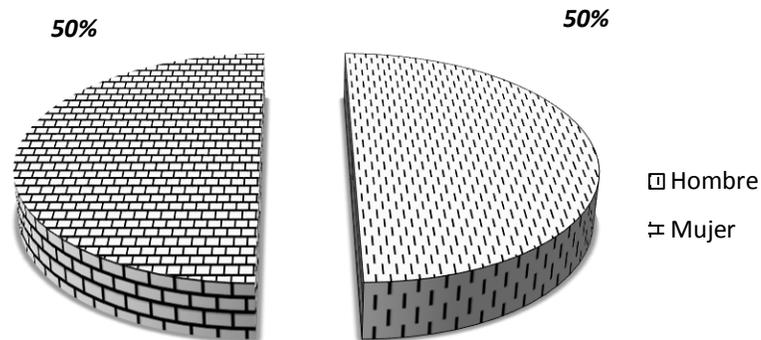


Fuente: Elaboración propia

3.1.2. Edad de los estudiantes por rango

Entre la población se encontró que el 70.77% tienen edades entre los 14 a los 16 años, seguidos por un 16.93% en el rango de 11 a 13 años y el 12.30% restante están en el rango de los 17 años o más. De estos estudiantes el 36.41% se encuentran estudiando en primero básico, siguiéndoles el 32.82% en tercero básico y el 30.76% restante estudia en segundo básico.

Gráfica 3
Género de los Docentes

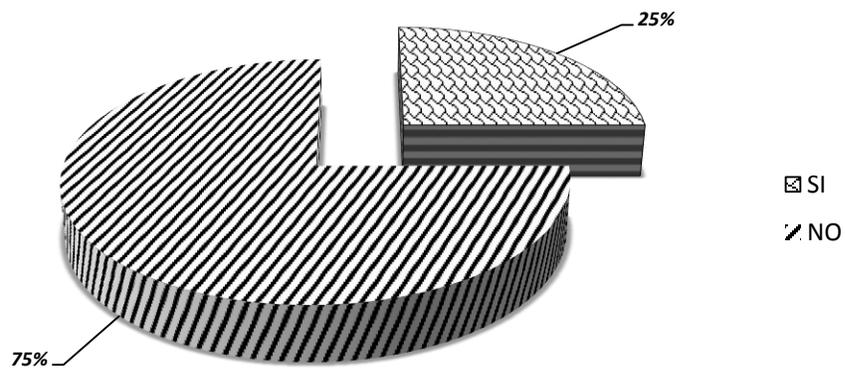


Fuente: Elaboración propia

3.1.3. Género de los docentes

Se pudo observar que el 50% de docentes son hombres y el otro 50% son mujeres, de los cuales el 62.50% de ellos tienen de 1 a 5 años de dar clases y el 37.50% restante están en el rango de los 11 años en adelante.

Gráfica 4
Especialidad de los docentes en el área contable



Fuente: Elaboración propia

3.1.4. Especialidad de los docentes en el área contable

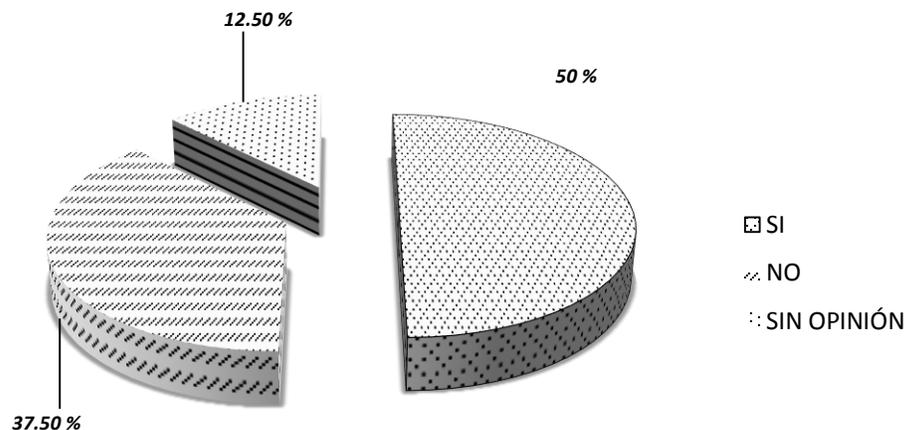
Cabe observar que los docentes encuestados a pesar del tiempo que tienen de servicio en las diferentes instituciones, el 75% de los mismos no se han preparado en el área específica de contabilidad, algunos los han contratado por ser Peritos Contadores, otros han estudiado la especialidad de matemática y física, administración o no está estudiando por situaciones económicas y el 25% de ellos si tienen la preparación necesaria en el área de contabilidad porque han estudiado el profesorado de Enseñanza Media en Ciencias Económico Contables.

3.2. Variable: Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad

3.2.1. Actividad y participación de los estudiantes en relación al conocimiento sobre estrategias lúdicas de los docentes

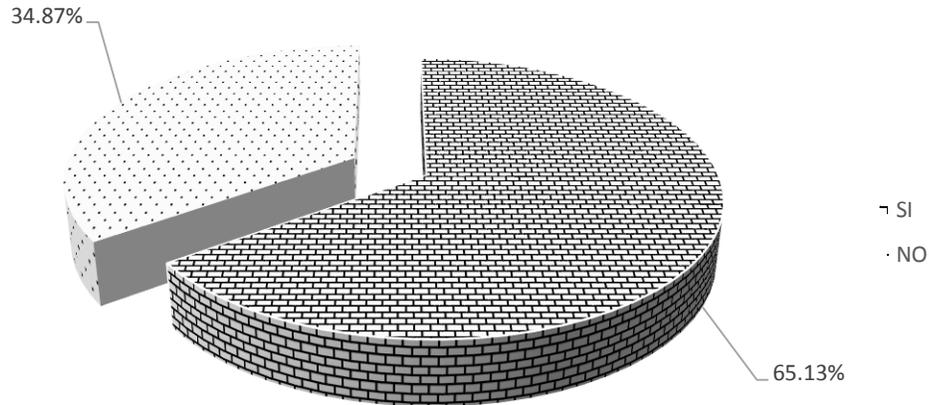
En relación a esto los profesores sujeto de estudio en un 62.50% opinaron que conocen juegos pero que no son orientados a la contabilidad, porque no tienen o no conocen ningún manual que las tenga, que en ocasiones hacen uso del internet para buscar algunas, pero que no son comprensibles o no tienen a su alcance el material que se pide en ellas, continúan con que el CNB no contiene estrategias lúdicas específicas en la subárea de contabilidad y que no ha habido capacitaciones sobre este tema en su establecimiento educativo. Al contrario del 37.50% de profesores que opinaron que no usan juegos para la enseñanza de la contabilidad porque desconocen la existencia de ellos o porque la institución en la que trabajan no lo permite, mientras que el 12.50% si aplica estrategia lúdicas en su salón de clases las cuales han resultado de gran beneficio para el aprendizaje de la contabilidad porque los estudiantes tiene mejores resultados en el curso y siempre están dispuestos a colaborar con el profesor.

Gráfica 5
Profesores que dicen o no aplicar estrategias lúdicas en la subárea de Contabilidad



Fuente: Elaboración propia

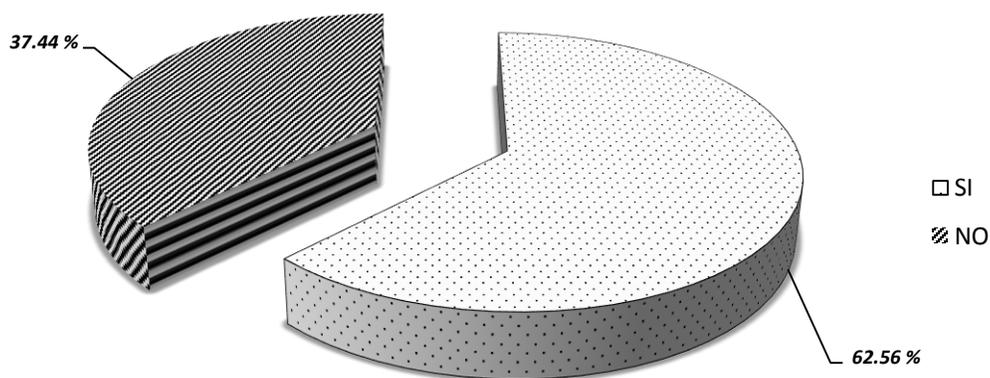
Gráfica 6
Participación de los estudiantes dentro del curso de contabilidad



Fuente: Elaboración propia

Por la otra parte se tiene la opinión de los estudiantes en relación a la actividad y participación de ellos dentro del curso, quienes opinan en un 65.13% que el curso es activo porque les hacen preguntas y les dan ejercicios para resolver y siempre tiene algo que hacer y el 34.87% contrariamente dicen que el curso no es nada activo porque lo único que hacen es estar copiando, investigando o resolviendo ejercicios y se hace más difícil al tener que aprenderse tantas cuentas y estructuras contables.

Gráfica 7
Curso de contabilidad participativo

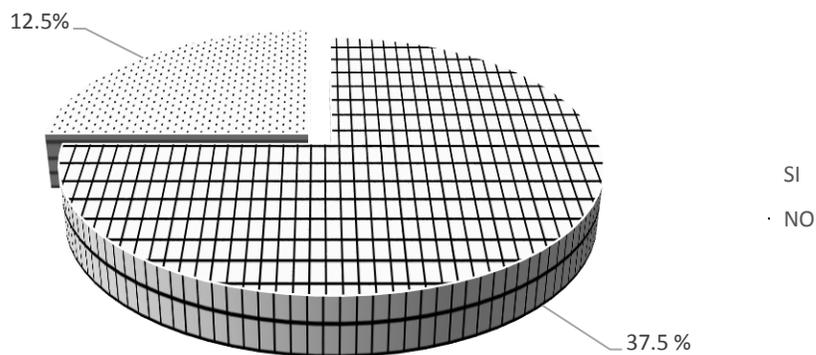


Fuente: Elaboración propia

Al mismo tiempo el 62.56% de los estudiantes argumenta que el curso de contabilidad es participativo porque los profesores les hacen preguntas, dan su opinión en relación a algún tema o hacen ejercicios en la pizarra o en hojas, mientras que el 37.44% opinan que no es participativo ya que lo único que hace es escribir, resolver problemas o leer y en ningún momento hay alguna actividad que los interese.

3.1.2. Aplicación de estrategias lúdicas en las diferentes unidades de contabilidad

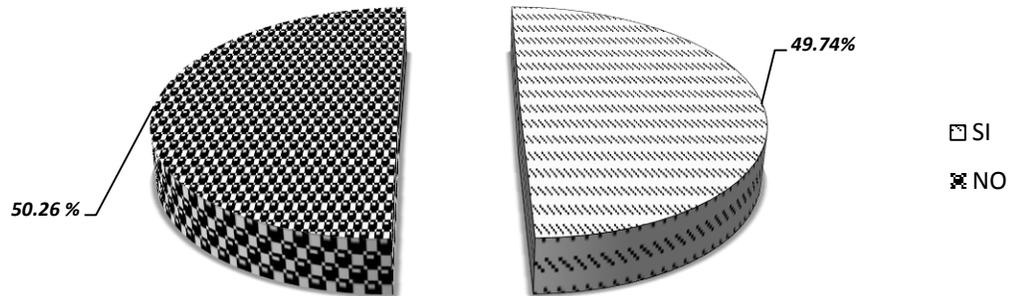
Gráfica 8
Aplicación de estrategias lúdicas en la subárea de contabilidad



Fuente: Elaboración propia

El 37.50% opina que se debería aplicar estrategias lúdicas como parte del proceso de actualización del CNB, pero que les falta capacitación al respecto y el 12.50% opina que la institución donde laboran prohíben los juegos en los salones de clases porque provoca desorden y bullicio.

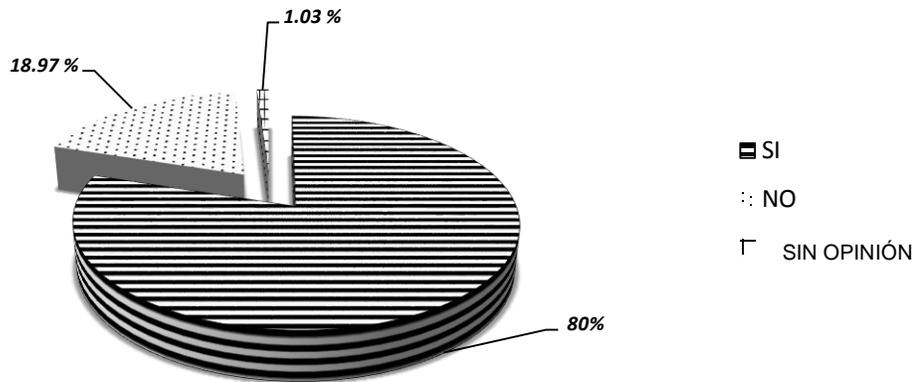
Gráfica 9
Utilización de estrategias lúdicas en la enseñanza de la contabilidad según los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Al mismo tiempo los estudiantes opinan en un 50.26% que en el curso de contabilidad no se usan juegos porque los docentes no saben juegos contables o que es un curso muy numérico por lo que el uso de juegos les haría perder la concentración al momento de resolver los problemas que se les planteen y el otro 49.74% respondió que el curso no es tan rígido y que ellos aprenderían mejor si los docentes utilizarán juegos para reforzar los conocimientos adquiridos en las diferentes unidades.

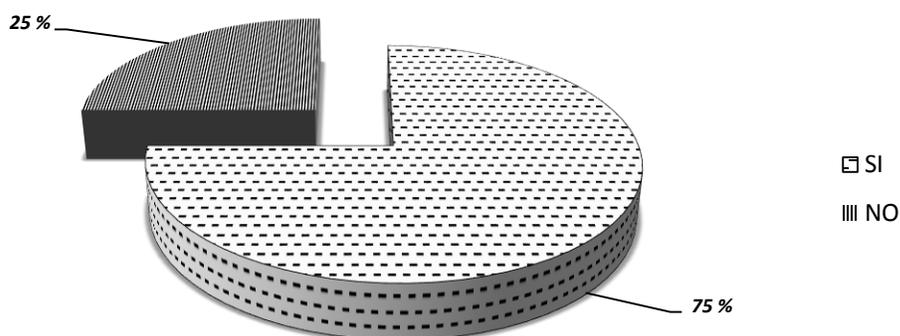
Gráfica 10
Utilización de juegos didácticos para la enseñanza del patrimonio familiar y presupuesto familiar, según los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Comparado con las respuestas de los estudiantes podemos observar que el 80% si les gustaría que los profesores usaron otros métodos para reforzar este tema contable porque de esta manera ellos participarían y aprenderían mejor que no sólo con investigaciones o ejercicios para la casa; el 18.97% opinó que los juegos solo causan desorden en el salón, porque los docentes no tienen el control sobre los estudiantes.

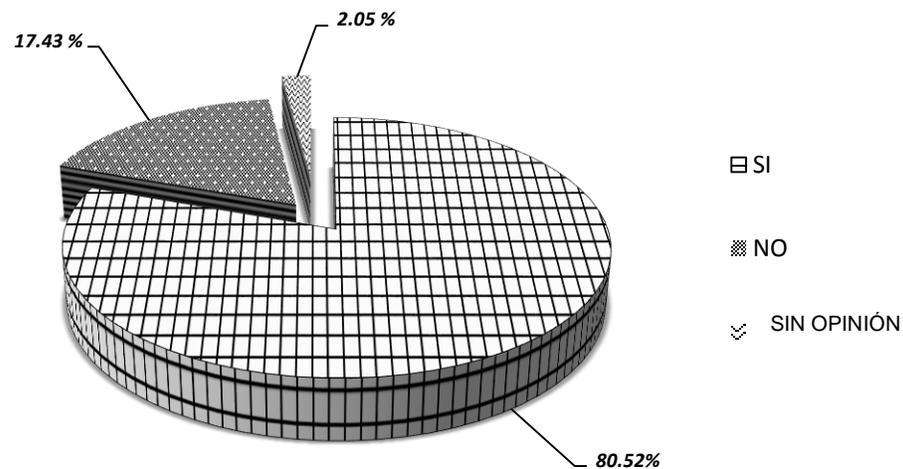
Gráfica 11
Mejoramiento del aprendizaje cargo y el abono, según los docentes



Fuente: Elaboración propia

El 75% de los docentes opina que si mejoraría la enseñanza de la teoría del cargo y abono al aplicar estrategias lúdicas, porque involucraría a los estudiantes y a la vez estarían cumpliendo con las exigencias de CNB, aunque el otro 25% piensa que solo se perdería el tiempo porque los estudiantes no aprovechan los recursos y esfuerzos que se les dan en clase.

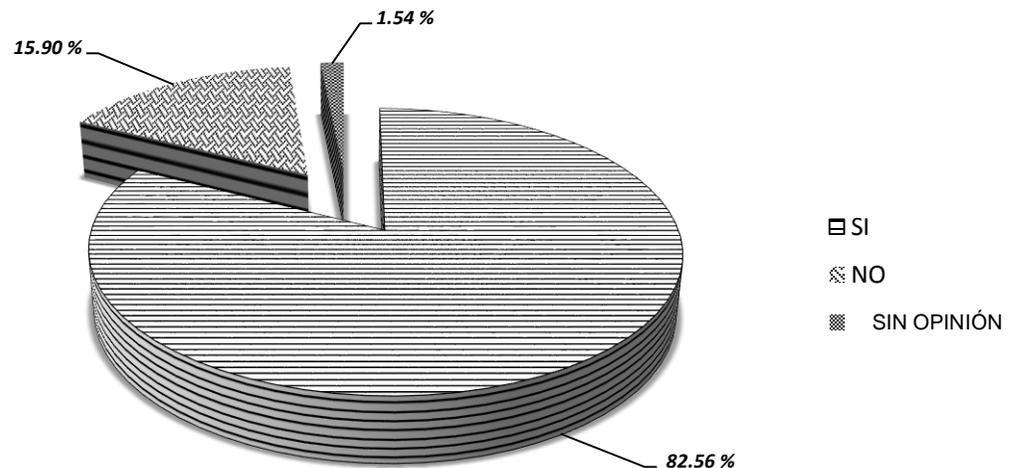
Gráfica 12
Estrategias de aprendizaje del profesor sobre el comercio, el comerciante y su patrimonio, según el estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Al contrario de los profesores, el 80.52% de los estudiantes opinan que los docentes al explicar con términos sencillos y usar juegos para reforzar lo enseñado aprenderían más y se interesaría por el tema, pero el 17.43% opina que se les dificulta la manera que los docentes dan esta unidad porque muchos términos no los comprenden y que al estudiar la leyes como el Código de Comercio o el Código Civil se les dificulta el aprender porque deben explicar con sus propias palabras los artículos que muchas veces no comprenden.

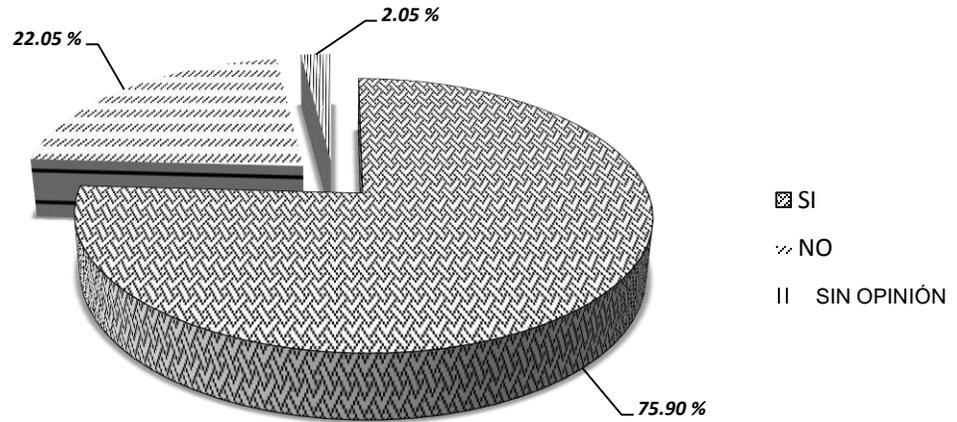
Gráfica 13
Juegos didácticos en la enseñanza de la contabilidad y técnicas de registración, según los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar en la siguiente gráfica el 82.56% respondió que si les gustaría que los profesores usaran juegos didácticos para esta unidad porque estos les harían poner más atención, divertirse y participar, aunque el 15.90% respondió que no le gustaría usar juegos didácticos porque la contabilidad es una materia en la que no se debe usar juegos porque perdería concentración en lo que hacen, esto quizá se deba a que estos estudiantes son más teóricos y no están acostumbrados a las actividades.

Gráfica 14
Juegos didácticos como medios de motivación e interés en el aprendizaje del proceso contable

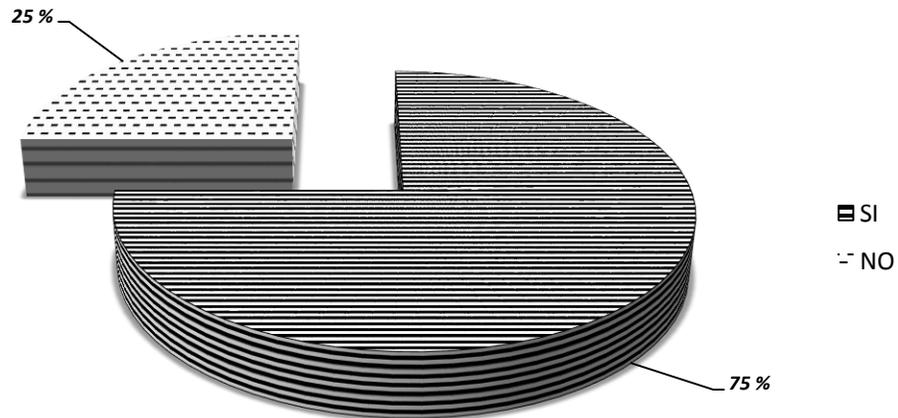


Fuente: Elaboración propia

El 75.90% de los estudiantes cree que el proceso contable lo aprenderían mejor si se usarán nuevos métodos para su aprendizaje como los juegos didácticos, esto haría el aprendizaje más significativo para sus vidas y el 22.05% sigue la tendencia de no permitirse los juegos en estos temas porque los desconcentrarían, teniendo la variante de que algunos piensan que la contabilidad cómo se las enseñen es aburrida.

3.1.3. Planificación y preparación de material para el cumplimiento de las competencias a través de estrategias lúdicas

Gráfica 15
Tiempo para planificación y elaboración de material

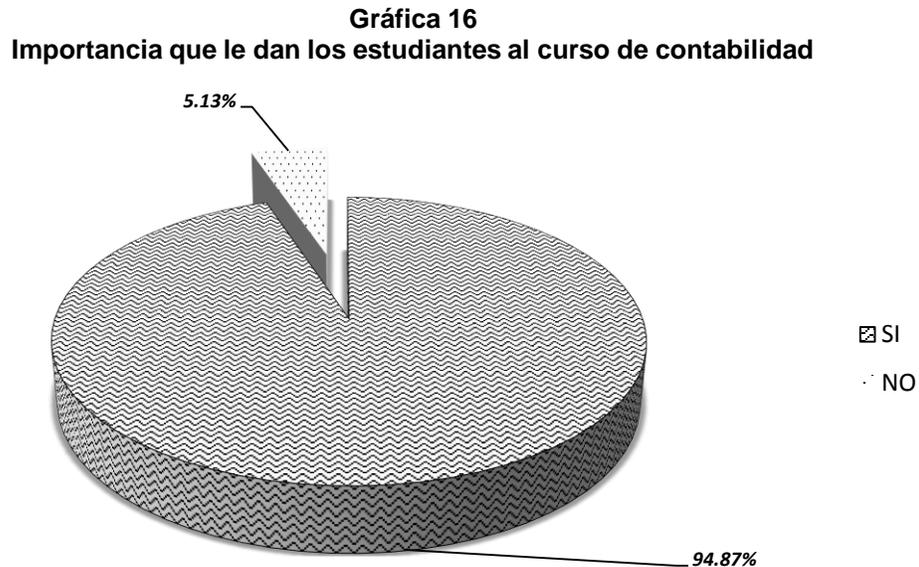


Fuente: Elaboración propia

En la encuesta realizada el 75% de los docentes opinó que si tienen tiempo para planificar y elaborar el material, pero que no se organizan para hacerlo, además de no contar con una guía que contenga estrategias para usar en el curso de contabilidad, al contrario el 25% respondió que no tienen el tiempo suficiente para planificar porque dan más cursos por lo que no pueden atender las necesidades de uno en especial; esto sucede al contratar un maestro para que imparta cinco o más cursos en el plantel educativo, entonces esto entorpece no solo el desarrollo profesional del docente, el tiempo para desarrollar otra metodología, la elaboración de material didáctico, entre otros, porque se encuentra cargado con tantos cursos que se vuelve lo que conocemos como “maestro taxi”, que pasa de un lugar a otro sin detenerse a observar las necesidades de los estudiante en alguna área en especial.

3.3. Variable: Aprendizaje de la contabilidad

3.3.1. Importancia del curso de contabilidad



Fuente: Elaboración propia

La opinión que prevalece entre los estudiantes del ciclo básico, de los colegios de Tecpán Guatemala es del 94.87% que piensan que la contabilidad es importante porque les servirá para la carrera que piensan seguir estudiando, para los negocios familiares o para llevar un mejor control de gastos personales o familiares, por lo que es necesario ponerle especial interés a la enseñanza de la contabilidad, ya que los estudiantes la encuentran como un curso que pueden aplicar en las actividades diarias y eso debe ser algo que el docente debe tener como una ventaja a su favor. Porque en este caso el mismo estudiante ha comprendido la importancia de la contabilidad y no ha sido porque el profesor le haya transmitido la importancia del curso de contabilidad.

Mientras que el 5.13% de los estudiantes piensan que la contabilidad no es importante, no les gusta el curso o no les llama atención, pero esto se debe a la falta de nuevas estrategias para enseñar el curso de parte de los profesores, ya que se dedican sólo a dictar, hacer ejercicios de manera mecánica, investigaciones, preguntas directas y eso ha hecho que los estudiantes tengan falta de interés en el curso. Esto se debe en ocasiones a la falta de interés de los profesores de innovar los métodos de enseñanza, entonces el estudiante se involucra muy poco en el proceso, porque en la mayoría de ocasiones el profesor desempeña el papel principal y eso hace que el estudiante mecanice el trabajo contable y no lo tome para aplicarlo en sus actividades cotidianas.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Variable 1: Estrategias Lúdicas en el aprendizaje de la contabilidad

Esta investigación tuvo como propósito identificar y describir aquellas experiencias relacionadas con las técnicas que utilizan los docentes para la enseñanza de la subárea de contabilidad y como inciden en la vida de los estudiantes del ciclo básico. Sobre todo, se pretendió confrontar los resultados de tal manera que se pueda analizar cuáles son las técnicas que se utilizan en la actualidad en la enseñanza de la contabilidad, al mismo tiempo la opinión que tiene tanto docentes como estudiantes de la misma. Por lo que a partir de la investigación realizada, los datos obtenidos a través de las encuestas realizadas a los sujetos objeto de estudio podemos decir lo siguiente:

Karim Aracely Esquivel Espino (2012) menciona en su estudio: **Importancia de una Guía Metodológica para el desarrollo de la Sub área de Contabilidad, en Tercero Básico del Instituto por Cooperativa de la zona 5 de Chiquimula**. Los factores que obstaculizan el proceso de enseñanza aprendizaje de la Sub área de Contabilidad General en los alumnos de tercer grado básico del Instituto por Cooperativa zona 5 de la cabecera departamental de Chiquimula, La falta de materiales del curso es uno los factores que obstaculiza el proceso enseñanza aprendizaje del curso de Contabilidad General de los alumnos de tercer grado básico, encontramos que el docente que imparte el curso de contabilidad como el director del establecimiento, además de no tener una guía para desarrollar el curso.

Esto respalda la presente investigación, ya que los docentes en Tecpán Guatemala aún utilizan la metodología tradicional para la enseñanza de la contabilidad, al mismo tiempo que algunos directores de los colegios no permiten que los docentes utilicen nuevas estrategias para la enseñanza lo que hace que los estudiantes la encuentren

poco atractiva, además de no tener ninguna guía metodológica que indica que juegos dirigidos se pueden utilizar.

Al mismo tiempo Ramón Ortegado, Marcos Bracamonte. (2011). Hizo un estudio sobre “**Actividades Lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas**”. En el que estudio al Primer año A, del Liceo Bolivariano “Andrés Bello Rosario”. Estado de Trujillo, Venezuela. Con objetivo de evaluar las actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemática de los alumnos. Llegando a la conclusión que es factible pensar que es posible que el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes puede ser sustentado en el aprendizaje abstracto acompañado de destrezas y habilidades a través del juego.

En la Tesis para obtener el título de Licenciada en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desarrollada por Rosa Nely López de la Cruz (2014), titulada **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**, investigación realizada en la ciudad capital en las zonas dieciocho y veintiuno, con un total de ciento veintiún estudiantes y dos profesores. En el que 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.

En el presente estudio está de acuerdo con lo descrito por Rosa Nely López de la Cruz (2014), porque los estudiantes si tienen disposición para cambiar el proceso de la subárea de contabilidad, participando en el proceso de cambio, colaborando en la realización de material y dinámicas que contribuyan a su mejoramiento. Sin embargo esta investigación no contradice la participación del profesor quien no se ha

involucrado en el cambio del proceso educativo, ni han orientado a los estudiantes con nuevas técnicas de enseñanza para mejorar el nivel de interés de los mismos.

Así mismo Rosa Nely López de la Cruz (2014), en su estudio **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**, se plantea que para los estudiantes de tercero básico con el objetivo de 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. Llegando a la conclusión que 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 de la contabilidad.

Al contrario de lo que esta investigación que contradice la de López de la Cruz, porque el maestro puede tener la creatividad de adaptar los juegos a la enseñanza de cualquier tema de contabilidad, en ocasiones se cree que por ser un curso número los métodos deben ser los tradicionales (memorización y repetición), pero no es así, el proceso educativo debe ser cambiante y también la metodología de enseñanza. Por lo que es importante que el docente sea creativo.

Comparado los resultados entre estudiantes y profesores, se puede observar que tanto unos como los otros tienen una participación en el mismo nivel de participación en los diferentes géneros tanto en estudios como en dar clases, esto significa que en Tecpán Guatemala dentro de la educación privada no existe diferencia significativa en el género.

Lo preocupante es la preparación académica de los profesores, ya que los colegios contratan personal que no tiene la preparación académica para dar clases, una de las

causas es que los profesores no tienen la capacidad económica para sufragar los gastos que requiere la universidad, ya que la carrera de PEM en Ciencias Económico Contable no está disponible en las cercanías de Tecpán Guatemala y otra es la falta de interés de los mismos en prepararse, porque los centros educativos los contratan aún sin tener la calidad para impartir la subárea.

En este caso también podemos volver a los estudiantes participes de la elaboración del material que usaremos para nuestros juegos didácticos, aunque no es lo más aconsejable, podemos ayudarnos a hacerlo de esa manera, siempre y cuando planifiquemos detenidamente el material que usaremos, el tiempo que nos llevaremos para hacerlo y en qué momento de la unidad que estamos desarrollando lo haremos. Entonces no solo usaremos las estrategias lúdicas para reforzar el aprendizaje, sino podemos motivar a los estudiantes a trabajar ese material como proyecto de clase.

Si hacemos estos cambios nuestras clases darán un giro y cambiarán la impresión que tiene el curso de contabilidad en los estudiantes que es aburrida y difícil, ya que se verán involucrados en el desarrollo de la misma, aportarán ideas, se sentirán parte importante de este y lo aplicaran a su vida y entonces solo entonces estaremos cumpliendo nuestras competencias.

4.2. Variable 2: Aprendizaje de la contabilidad

Hítalo Alexander Rojas Esquivel (2012), presenta el estudio titulado: **La metodología docente influye en la falta de interés que muestran los estudiantes por el curso de contabilidad general**, investigación que realizó en los establecimiento públicos y privados del municipio de San Raymundo, en el área contable de los centros educativos con el objetivo de contribuir a mejorar el aprendizaje de la Contabilidad General mediante la aplicación de estrategias didácticas a la metodología empleado por el docente. Además de proponer nuevas estrategias didácticas para el proceso de la enseñanza aprendizaje de la sub área de contabilidad. Un estudio de tipo

exploratorio , apoyado con el método descriptivo, llegando a la conclusión que los profesores utilizan el método tradicional para la enseñanza de la contabilidad y que la aplicación de nuevas estrategias para la enseñanza de la contabilidad se hace necesaria para despertar el interés y creatividad en los estudiantes del ciclo de educación básica.

Se coincide con el investigador ya que la enseñanza de la contabilidad ha sido de manera tradicional y repetitiva sin innovar las técnicas didácticas para la enseñanza de la contabilidad y que la aplicación de este tipo de estrategias en ocasiones les da temor o desinterés por el trabajo que significa la preparación del material para la clase o el tiempo para realizarlas.

Esto lo respalda esta investigación, ya que se pudo comprobar que los estudiantes aprenden más cuando un tema es reforzado a través de juegos educativos, ya que existe una mayor participación de parte ellos en el proceso de enseñanza aprendizaje de temas contables que son abstractos, por lo que el docente no se debe centrar sólo en dictar temas y hacer ejercicios para resolver, sino que debe contar con más material para desarrollar los temas contables.

Imelda Leticia Coronado Crisóstomo (2014), realizó un estudio, el cual título **Juegos Didácticos para la Enseñanza Aprendizaje de la Matemática Maya**, afirma la existencia de juegos didácticos en realización de distintas actividades de aprendizaje de los estudiantes en la vida cotidiana que les ayuda a aprender y desarrollar habilidades, destrezas y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal como medio para facilitar la enseñanza de dicho área del conocimiento a través de actividades lúdicas.

Esto respalda lo que este estudio plantea porque la enseñanza de la contabilidad no siempre debe ser con la misma metodología (memorización y repetición), si el profesor es creativo puede utilizar un sinfín de material didáctico y recursos para enseñar esta sub área. Volver un curso numérico dinámico y participativo hace que los estudiantes

se sientan mejor y se sientan atraídos al curso. La forma de enseñar de un maestro influye mucho en los resultados que los estudiantes obtienen al finalizar una unidad o ejercicio.

Así mismos 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**”, 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 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.

Comparando los resultados obtenidos en la presente investigación se puede resumir que los docentes no enriquecen los contenidos de las clases de Contabilidad, lo único que hacen es aportar ejemplificaciones apegadas al contexto y explicaciones con relación a problemas y ejercicios, por otra parte en el tiempo asignado para los períodos de clases y el número de estudiantes en los salones dificultan el enriquecimiento de los cursos de Contabilidad por parte de los profesores de la sub área de contabilidad. No obstante lo planteado anteriormente tanto los docentes como los estudiantes están dispuestos a cooperar en el curso de contabilidad, siempre y cuando haya una guía con estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de la contabilidad, porque sería más sencillo el proceso, porque actualmente los docentes no cuentan con la capacitación necesaria para la aplicación de estrategias lúdicas entonces se les dificulta la enseñanza de esa manera.

Es importante recordar que al trabajar con competencias el docente debe determinar cuáles son los atributos de cada estudiante y grupo, cómo es el desempeño de los estudiantes en el grupo, si se adaptan o no, como también cuales son los conocimientos, habilidades y actitudes de cada estudiante.

La educación en la actitud tiene como propósito que el estudiante tenga el “saber conocer”, “saber ser”, “saber hacer”.

“La educación se ha definido como uno de los factores para lograr el desarrollo integral de la sociedad y la juventud uno de los motores importantes para salir del subdesarrollo de cualquier país o región, es por ello que la implementación de una nueva corriente didáctica de un cambio al sistema educativo actual y por lo tanto a un área investigada”. (Díaz, Alderete, 2009).

Es importante que el docente este consciente de la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el salón; con una buena planificación aunque tengamos poco tiempo se pueda implementar en el salón o buscar actividades creativas que ayuden a reforzar el aprendizaje.

Enriquecer los temas con vocabularios de términos nuevos es una forma fácil para que el alumno vaya comprendiendo las nuevas palabras que vaya encontrando no sólo en las leyes, sino en los temas que vamos desarrollando, es importante recordar la procedencia de nuestros estudiantes para saber que no todos tienen el mismo nivel, que idioma materno hablan, cuanto leen en su casa, la escolaridad de sus padres y el entorno con el que ellos se relacionan. El tener esta información desde el principio nos dará una ventaja a nosotros los docentes, ya que sabremos que debemos preparar nuestras unidades mejor.

Al momento de iniciar con el trabajo de las unidades de la contabilidad y su registración los profesores saben que es una de las más difíciles porque por lo general se les pide a los estudiantes que se memoricen las cuentas de activo, pasivo y capital de memoria, que investiguen los conceptos y se los aprendan, pero no usamos estrategias lúdicas para enseñarlas porque como hemos mencionado anteriormente las desconocen.

“Es una persona curiosa y en ocasiones descontenta e insatisfecha de lo que le rodea. Se pregunta el porqué de las cosas y cómo podría mejorarlas. Su entusiasmo por lo que hace es ilimitado, intenso, motivado e inquieto. Crea atmósfera de excitación, y sabe transmitir su entusiasmo a los demás. Tiene amplitud de conciencia, es flexible y abierto a las nuevas ideas”. (Obreros, 2007).

El docente debe ser una persona curiosa, investigativa, creativa, que transmita su entusiasmo y deseos de aprender, pero esto se logrará sólo si él está convencido de su vocación por enseñar, si él está motivado y si está decidido a ser el cambio.

El profesor debe estar abierto a cualquier cambio, a recibir de sus estudiantes opiniones e incorporarlas a su clase, aceptar que no solo él es capaz de desarrollar las unidades solo, sino que necesita la ayuda de sus estudiantes para hacerlo. Al tener una buena planificación de los temas que va a desarrollar en clase el docente puede aunque con poco tiempo desarrollar clases creativas, en las que el alumno participe y desarrolle sus habilidades, dejando atrás la educación tradicional en la que el estudiante es un ente pasivo, encerrándolo en el desarrollo de contenidos y la acumulación de saberes.

CONCLUSIONES

- ✓ Las estrategias lúdicas que utilizan el 13% de los profesores son la papa preguntona, el globo que explota, el dado por lo que los estudiantes no alcanzan las competencias contenidas en el CNB.
- ✓ Los profesores utilizan estrategias lúdicas para que los estudiantes aprendan definiciones contables únicamente, no para el desarrollo de ejercicios contables.

RECOMENDACIONES

- ✓ Que los profesores apliquen estrategia lúdica para el aprendizaje de la contabilidad, entre ellas lotería contable, bingo contable, el juego de dados "el patrimonio", a donde voy, quien soy, rompecabezas, los roles, adivina a quién pertenezco, ruleta contable, el cubo, la técnica del insert, caja de pescar, memoria.

- ✓ Los profesores deben utilizar las estrategias lúdicas para que los estudiantes desarrollen el cien por ciento de los temas contables y alcancen las competencias contenidas en el CNB.

REFERENCIAS

Bibliográficas

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

Fernández M., Escamilla & varios autores. (2000). "*Contabilidad General I*". Madrid, España, Edición 2000

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

Ortiz Ocaña, Alexander Luis y otros (2008). *Como aprender y enseñar contabilidad con un enfoque problemático por competencias*. Cuba. Ediciones Cepedid. Editorial EDUCOSTA.

Paín, S. (1993). *Análisis del aprendizaje. En Antología Teorías del aprendizaje*. México, Editorial UPN.

Peterson, LI (1989). *Interpretaciones del aprendizaje. En Aprendizaje*. México, D.F. Editorial Trillas.

Tamayo, M. (2000). *El Proceso de la Investigación Científica*. España, Editorial Limusa.

Zgaib O. (2008). *Didáctica de la Contabilidad ¡Rompan Todo!* Río Negro, Buenos Aires, Editorial Buenos Aires.

Documentales

Acosta, M. (2001). *Efecto de las estrategias metodológicas de aprendizaje significativo en el rendimiento de los alumnos de Química General*. Trabajo de Grado de Maestría no publicado, Área de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo.

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.

Consuelo Castaño Castañeda. (2010). Realizó una investigación de tesis sobre “*La lúdica como herramienta en la enseñanza del inglés en el grado primero*”. Universidad de la Amazonia. Facultad de Educación. Para optar al título de Licenciatura en Educación Infantil. Florencia- Caqueta.

Gómez, D. (2001). *Efecto de las estrategias metodológicas basadas en el Aprendizaje significativo de la Biología en el rendimiento escolar de los alumnos de noveno grado de educación básica de la Unidad Educativa “Simón Bolívar” en Naguanagua Estado Carabobo*. Trabajo de Grado de Maestría no publicado, Área de Estudios de Postgrado de la Universidad de 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, Venezuela.

Luis Guanipa, (2012), *Herramientas Didácticas Para El Aprendizaje De Contabilidad I De Los Estudiantes De La Facultad De Ciencias De La Educación De La*

Universidad De Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Venezuela

Monereo, C. & Coll. (1999). *Análisis de los factores que intervienen en la enseñanza-aprendizaje de estrategias en el aula. En Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Editorial Graó. Barcelona, España.

Ramón Ortecano, Marcos Bracamonte. (2011). “*Actividades Lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas*” *Primer año A, del Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario”*. Universidad de los Andés, Núcleo universitario Rafael Rangel, departamento de Física y Matemática. Trujillo, Perú.

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. Barcelona, España.

E-grafía

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

Ferrer G. (2006). *Anarquismo y educación*. Revista: "Academia". La pedagogía libertaria. Guadalajara, México. DAPA publicaciones. Recuperado de: <http://www.iutep.tec.vu/uftp/images/Descargas/materialwr/articulos/AnarquiaYAutoritarismoEnPedagogia.pdf>

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/>

Seltzer J. (2005, 24 de febrero). Contabilidad y Creatividad. Recuperado de <http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/CONTABILIDAD%20Y%20CREATIVIDADSELZER.pdf>

Rosillo J (2013). Los factores que influyen en el aprendizaje. Recuperado de: <http://problemasdeapren.blogspot.com/2012/10/los-factores-que-influyen-en-el.html#comment-form>

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

ANEXO

PROPUESTA FINAL



¡Aprendamos contabilidad jugando!

Actividades Lúdicas adaptadas
al aprendizaje de la contabilidad

Autor: Cándida Rosa Corado Rivera

2016

*“Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo
entendí. Lo hice y lo aprendí.”*
Confucio

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2
	2
✓ CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE	3
✓ PROCESOS DE APRENDIZAJE	4
✓ ESTRATEGIAS LÚDICAS	4
✓ CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	5
✓ IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL SALÓN DE CLASE 5	
1.2. JUEGOS PARA APRENDER CUENTAS Y SUS CONCEPTOS	7
✓ BINGO CONTABLE:	7
✓ LOTERIA CONTABLE:	10
✓ MEMORIA:	12
1.3. JUEGO PARA APRENDER EL MANEJO DEL PATRIMONIO	13
✓ MI PATRINOMIO:	13
1.4. APRENDIZAJE DE TERMINOLOGÍA DE LOS ASIENTOS CONTABLES	16
✓ A DONDE VOY:	16
1.5. JORNALIZACIÓN DE LAS CUENTAS EN "T" GRÁFICAS	17
✓ QUIEN SOY YO:	17
1.6. ESTRUCTURA DE INVENTARIOS, BALANCES, ESTADOS DE RESULTADOS	18
✓ ROMPECABEZAS:	18
1.7. APERTURA DE EMPRESAS, INSCRIPCIÓN EN LA SAT, IGSS, PAGO DE IMPUESTOS	20
✓ LOS ROLES:	20
1.8. APRENDIZAJE DE DOCUMENTOS COMERCIALES	23
✓ ADIVINA A QUIEN PERTENEZCO:	23
1.9. CÁLCULO DE IMPUESTOS Y DE IVA, SALDOS DE CUENTAS	24
✓ RULETA CONTABLE:	24
✓ CAJA DE PESCAR:	26
1.10. APRENDIZAJE DE LEYES CONTABLES	27
✓ TÉCNICA DEL INSERT:	30

INTRODUCCIÓN

La propuesta de esta investigación está dirigida a profesores y estudiantes de la subárea de Contabilidad. En ella encontrarán juegos en los que interactúan estudiantes y otros en donde participan en un rol. Es importante tener una guía que sirva como base para que el profesor de contabilidad cree actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

En su contenido podrán encontrar trece actividades lúdicas para la enseñanza de temas como: los nombres de las cuentas y su concepto, en un juego denominado "Bingo Contable", "Lotería Contable" y "Memoria", El patrimonio, con el juego "Mi patrimonio", la terminología de los asientos de las cuentas, en un juego llamado "A donde voy", la jornalización de las cuentas en "T" gráficas, jugando "Quién soy yo", el aprendizaje de la estructura del inventario, balances, estados de resultado, entre otros con divertidos "rompecabezas", Apertura de una empresa, inscripción en la SAT, IGSS, pago de impuestos, etc. con el juego "Los Roles", los Documentos comerciales también pueden aprenderse jugando "Adivina a Quién Pertenezco", el aprendizaje de cálculo de impuestos, asientos de partidas, cálculo del IVA, saldos, entre otros lo hacemos jugando "Ruleta Contable" y "Caja de Pescar", leyes contables se pueden aprender jugando al "Cubo" y "Técnica del Insert".

El maestro creativo sacará el mayor provecho de esta propuesta y creará más juegos para que el estudiante participe y aprenda contabilidad jugando.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE

“Estudia más un necesitado que cien abogados”
Refrán popular

Según Seltzer, J. C., “Son manifiestas las dificultades para lograr que quienes deben aprender Contabilidad realmente aprehendan los contenidos contables desde la referenciación con su propia cotidianeidad, es decir, desde la vivencia de los mismos”.

✓ APRENDIZAJE

Se puede definir como un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que pueden incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos, y, por lo tanto, pueden ser medidos. Se aprende de todo; lo bueno y lo malo. Se aprende a bailar, cantar, robar; se aprende en la casa, en el parque, en la escuela: se aprende en cualquier parte.

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y, por tanto, pueden ser medidos. (Papalia, 1990:164)

La definición (Papalia), descrita más arriba excluye cualquier habilidad obtenida sólo por la maduración, proceso por el cual se despliegan patrones de conducta biológicamente predeterminados, siguiendo más o menos un programa. El desarrollo es descrito a menudo como el resultado de una interrelación entre maduración y aprendizaje. Por cierto, en el aprendizaje el cerebro es un factor clave.

✓ **CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE**

a) Conductual:

Cambio de comportamiento: Este cambio se refiere tanto a las conductas que se modifican, como a las que se adquieren por primera vez, como: el aprendizaje de un nuevo idioma. Se debe tener en cuenta que los cambios son relativamente estables cuando nos referimos a los aprendizajes guardados en la memoria a largo plazo.

Se da a través de la experiencia: Es decir que los cambios de comportamiento son producto de la práctica o entrenamiento. Como: Aprender a manejar un automóvil siguiendo reglas necesarias para conducirlo.

Implica interacción Sujeto-Ambiente: La interacción diaria del hombre con su entorno determinan el aprendizaje.

b) Cognitivo:

- Las etapas cognoscitivas se relacionan con la edad.
- El desarrollo cognoscitivo es secuencial y se basa en crecimiento previo.
- La capacidad del estudiante es importante, los estudiantes talentosos son capaces de aprender más, más rápidamente que los demás.
- El aprendizaje se puede modificar como resultado de la interacción de la persona con el ambiente.
- El aprendizaje involucra la asimilación de nuevas experiencias con experiencias previas.
- El aprendizaje se logra mejor a través de la participación activa en el ambiente, el maestro puede mejorar el ambiente para estimular el aprendizaje.
- Existen varios componentes y tipos de inteligencia o tipos de comportamiento que indican comportamiento inteligente.
- Los estudiantes aprenden mejor cuando pueden generalizar la información, o sea aprendizaje entero a parcial.

- Los estudiantes que aprenden a aprender, aprenderán más en la escuela que aquellos que son dependientes del maestro para aprender.
- La transferencia de aprendizaje aumenta cuando los estudiantes tienen la oportunidad de resolver problemas.

✓ **PROCESOS DE APRENDIZAJE**

Cook y Mayer (1983) destacan cuatro procesos esenciales:

- a) Selección: Atención selectiva a una parte de la información entrante que pasa a la memoria de trabajo.
- b) Adquisición: Proceso de transfer de la información desde la memoria de trabajo a la memoria a largo plazo.
- c) Construcción: Proceso de elaboración de materiales informativos, estableciendo conexiones internas entre las ideas almacenadas en la memoria de trabajo.
- d) Integración: Proceso de búsqueda de conocimientos previos para transformados en la memoria de trabajo. Se establecen conexiones externas entre la información entrante y el conocimiento previo.

✓ **ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Al hablar de lúdica, hablamos de un proceso en el que el individuo adquiere conocimientos a través de acciones realizadas con juegos, los cuales tienen como objetivo dejar aprendizaje de algún tema en especial.

Tomando el término estrategias desde el punto de vista etimológico significa el arte de dirigir operaciones militares, pero en la actualidad aplicado a la enseñanza se refiere a los procedimientos necesarios para procesar, adquirir, reforzar o recuperar información, en este sentido la estrategia lúdica es la nos ayuda o facilita la adquisición de conocimientos nuevos o el reforzamiento de conocimientos anteriores.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La pedagogía vista como proceso reflexión-acción se constituye en una herramienta que contribuye a generar la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios. En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera. La pedagogía lúdica enriquece el desarrollo cultural social dentro del tiempo libre y la educación formal y no formal. La lúdica es un concepto de categoría superior por cuanto es expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. (Rojas, 2010)

✓ **CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS**

A continuación se presenta una clasificación de estrategias lúdicas de acuerdo a la actividad o el criterio de trabajo de los docentes, la cual servirá para el trabajo en clase. Esta clasificación sugiere unir algunas que se complementan para el trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje, la cual es la siguiente:

- ✓ **Según el tipo de estrategias**
- ✓ **Según el proceso de aprendizaje**
- ✓ **Según la destreza comunicativa que interviene**

✓ **IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL SALÓN DE CLASE**

"Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su

realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes." (Torres, 2002:128).

La experiencia docente requiere de un estudio sobre los factores que influyen en la enseñanza dentro del salón de clases para detectar las necesidades que cada estudiante tiene y con ellos lograr que cada uno aprenda a su ritmo.

En este proceso el alumno debe aprender a identificar conceptos, a resolver problemas, analizar la realidad, a aprender a hacer y descubrir el conocimiento por sus propios medios de una manera interesante y motivadora.

Es bueno que este proceso se inicie desde el hogar, pero no todos nacen en un entorno en donde papá y mamá tengan tiempo para atenderlos, porque por lo general ambos trabajan, además en muchos hogares los padres de familia no tienen ningún grado académico y es por ello que dentro del salón de clases debe iniciar este proceso de independencia cognoscitiva y quien debe propiciarla es el docente, a través de técnicas que permitan desarrollar el amor por el descubrimiento de su propio conocimiento.

1.2. JUEGOS PARA APRENDER CUENTAS Y SUS CONCEPTOS

✓ BINGO CONTABLE:

Tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la clasificación general de cuentas y reforzar en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a cada grupo y subgrupo de la clasificación de cuentas. Esta actividad adopta la estructura del bingo tradicional y le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena, que refuerce el aprendizaje de la clasificación de cuentas.

Materiales necesarios:

- Cartones
- Fichas para cantar bingo

Explicación del juego: A cada estudiante se le proporciona un cartón para el juego, el cual contendrá conceptos y nombres de las cuentas de activo y pasivo y un comodín. Luego el catedrático tendrá las fichas con los mismos conceptos y nombre de las cuentas, los cuales le servirán para ir cantando el bingo. Se pueden hacer líneas horizontales, verticales, en diagonal y el alumno que complete y cante bingo gana.

CARTON DE BINGO

CAJA	PROPIEDAD , PLANTA Y EQUIPO	INTERES ES POR PAGAR	MERCADERÍ AS	DOCUMENTO S POR COBRAR
CLIENTES	ACREEDOR ES	EDIFICIO S	HIPOTECAS	DEPÓSITOS EN GARANTÍA
PAPELERÍA Y ÚTILES	RENTAS COBRADAS POR ANTICIPAD O	CUENTAS ACTIVO Y PASIVO	PROVEEDOR ES	PROVEEDOR ES
CORRESPONSAL ES	IVA POR COBRAR	UTILES Y ENSERES	SUELDOS PAGADOS ANTICIPADO S	DERECHO DE LLAVE
MARCAS Y PATENTES	BANCOS	CAJA CHICA	COMISIONES PAGADAS ANTICIPADA S	CAPITAL

Las fichas deben contener los mismos nombres o conceptos de las cuentas. Los cuadros de juego pueden ser la cantidad exacta para los estudiantes de una sección.

Las fichas del bingo contendrán los conceptos de las cuentas, los cuales el profesor irá leyendo para que estudiante las ubique en su cartón.

Son todas aquellas personas que deben a la empresa por concepto de compra de productos, artículos o servicios a crédito y a los cuáles se les emitió su factura.

Valor de la construcción propiedad de la empresa, deben valuarse al costo de adquisición o de construcción, considerando las instalaciones y el equipo de carácter permanente.

Son títulos de crédito a cargo del negocio, tales como letras de cambio, pagares, etc.

Son todas aquellas personas que deben a la empresa por concepto de compra de productos, artículos o servicios a crédito y a los cuáles se les emitió su factura.

✓ LOTERIA CONTABLE:

Al igual que el bingo tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la clasificación general de cuentas y reforzar en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a cada grupo y subgrupo de la clasificación de cuentas. Esta actividad adopta la estructura de la lotería tradicional y le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena, que refuerce el aprendizaje de la clasificación de cuentas y sus definiciones.

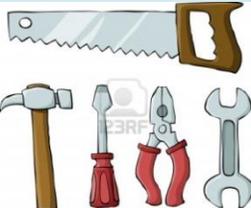
Materiales necesarios:

- Cartones de lotería
- Maíz o frijol
- Fichas para cantar lotería

Explicación del juego: A cada estudiante se le proporciona un cartón para el juego. Pueden jugar a cartón lleno o en línea horizontal, vertical o diagonal. Se aconseja que las primeras veces sea en línea porque el estudiante está empezando a aprender los conceptos de las cuentas, para luego ir aumentando por ejemplo en “L” y luego a cartón lleno. Luego el profesor irá leyendo cada concepto en voz alta para que los estudiantes los ubiquen en los cartones, el primero que grite lotería gana el juego.

Este juego puede usarse con el número de estudiantes que tenga en su clase, que puede ser desde 10 hasta 40.

CARTON DE LOTERÍA

<p>CAJA</p>  <p><small>© Can Stock Photo - csp8112328</small></p>	<p>DEUDORES</p> 	<p>VEHÍCULOS</p> 
<p>PRESTAMOS</p> 	<p>MAQUINARIA Y EQUIPO</p> 	<p>INMUEBLES</p> 
<p>VENTAS</p> 	<p>IVA POR PAGAR</p> 	<p>MARCAS Y PATENTES</p> 
<p>MERCADERÍA</p> 	<p>HERRAMIENTAS</p> 	<p>ÚTILES Y ENSERES</p> 

TARJETAS PARA CANTAR LOTERÍA

<p>CAJA</p> <p>En esta cuenta se registra el dinero en efectivo que tiene una persona o empresa.</p>	<p>DEUDORES</p> <p>Personas que nos deben por otros conceptos que no son mercaderías.</p>	<p>VEHÍCULOS</p> <p>Todos los que estén al servicio de la empresa como paneles, camionetas, bicicletas, etc.</p>	<p>PRESTAMOS</p> <p>Contrato por el que una persona entrega una cosa a otra persona para que se sirva de ella, obligándose esta última a restituir dicha cosa después de haberla utilizado.</p>
---	--	---	--

✓ **MEMORIA:**

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a contabilidad. Esta actividad adopta la estructura de una memoria pero con modificaciones para la enseñanza de la contabilidad y con ello se refuerzan los conocimientos que tiene sobre contabilidad.

Materiales necesarios:

- Tarjetas de nombres
- Tarjetas de conceptos

Explicación del juego: Se forman grupos de 4 ó 5 estudiantes y se les da un juego de cartas para jugar, se les indica que deben ponerlas hacia abajo y cada uno tendrá un turno, en el cual deben encontrar la pareja del concepto o nombre que levanten. Si un estudiante encuentra una pareja tendrá derecho a levantar otras tarjetas.

EJEMPLOS DE TARJETAS:

Es el banco obligado a pagar el cheque a su presentación, por haber sido emitido por uno de sus cuentahabientes.

LIBRADO

1.3. JUEGO PARA APRENDER EL MANEJO DEL PATRIMONIO

✓ MI PATRINOMIO:

Este juego tiene como objetivo enseñar a los estudiantes la importancia del manejo bienes, derechos y las deudas, por lo que a través del mismo el estudiante reforzará los conceptos básicos sobre los bienes y las deudas. Esto con el propósito de enseñar de una manera amena el manejo de dinero y la responsabilidad del pago de deudas.

Materiales necesarios:

- Cartones de juego
- 2 Dados
- Fichas
- Tarjetas de: Bienes, Derechos y Obligaciones
- El identificador para cada estudiante

Explicación del juego:

A cada estudiante se le darán 10 fichas y un identificador, podrán jugar 5 estudiantes máximo por juego. Para iniciar deberá tirar los dados y el que tenga el más alto número inicia y seguirá en dirección a las agujas del reloj. Deben asignar un encargado del banco quien recibirá los pagos o dará el dinero de sueldos, premios y otros. Además cada uno deberá ir apuntando el total de sus bienes y sus deudas, para que al finalizar comparen quien tiene más bienes y quien más deudas. El primero en llegar a la meta gana.

SALIDA	Compraste casa debes pagar 4 fichas 	Paga energía eléctrica al banco con una ficha 	Toma una tarjeta de obligaciones y léela en voz alta. 	 Descansa un turno
	Toma una tarjeta bienes léela en voz alta. 	Regresa tres casillas 	Pago del primer sueldo 4 fichas 	
Toma una tarjeta de obligaciones y léela en voz alta. 	Descansa dos turnos 	Compraste una TV paga una ficha 	Debes pagar una letra de la refrigeradora Paga dos fichas 	Toma una tarjeta derechos y léela en voz alta. 
	Pago de cable de TV 1 ficha 	Recibes segundo sueldo 4 fichas 	Descanso por enfermedad, paga una ficha por visita al médico. Pierde un turno 	
Vendiste tu moto y ganaste dos fichas 	Recibes tu bono 14 4 fichas 	Pago de colegiatura Paga 1 ficha 	Pierdes un turno por reparación de tu vehículo Paga 1 ficha 	Regresa una casilla 
	Descanso por feriado Pierdes un turno 	Toma una tarjeta de obligaciones y léela en voz alta 	Compra de canasta básica Paga 3 fichas 	
Descanso por feriado Pierdes un turno 	Toma una tarjeta de derecho y léela en voz alta 	Compras un automóvil Paga 4 fichas 		

ANVERSO

REVERSO

DERECHOS

Te pagaron tus
vacaciones tienes
4 fichas

BIENES

Te has ganado
un juego de sala
Valor 2 fichas

OBLIGACIONES

Pagas préstamo
en el banco
1 ficha

VALOR DE LAS FICHAS



1.4. APRENDIZAJE DE TERMINOLOGÍA DE LOS ASIENTOS CONTABLES

✓ A DONDE VOY:

Tiene como objetivo reforzar el aprendizaje de la terminología de la cuenta. En esta los estudiantes interactúan y refuerzan los conocimientos sobre los vocablos que se utilizan en la contabilidad.

Materiales necesarios:

- Espacios para dibujar “T” gráficas
- Estudiantes
- Fichas

Explicación del juego: Se puede dividir los grupos de estudiantes de 3,6 ó 9 integrantes, a los que se les asigna un espacio para dibujar una “T” gráfica, luego de eso se les da un juego de tarjetas las cuales tienen la terminología de la cuenta y deben ellos situarse en el lugar que les corresponde según la tarjeta que hayan tomado.

TARJETAS

NOMINAR UNA CUENTA

Es ponerle el nombre a la misma

CARGAR UNA CUENTA

Significa registrar una o varias cantidades en el debe o haber.

DEBITAR UNA CUENTA

Significa registrar una o varias cantidades en el debe o haber.

ESTABLECER EL SALDO UNA CUENTA

Es restarle al lado que suma más, el lado que suma menos.

ABRIR UNA CUENTA

Significa hacer una primera anotación en la cuenta, ya sea debe o haber.

ABONAR UNA CUENTA

Significa registrar una o varias cantidades en el haber de la cuenta

1.5. JORNALIZACIÓN DE LAS CUENTAS EN "T" GRÁFICAS

✓ QUIEN SOY YO:

Este juego tiene como objetivo reforzar el aprendizaje de la journalización y reforzar en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a cada interrogante de los cargos y abonos.

Materiales necesarios:

- Yeso o Masking tape
- Tarjetas

Explicación del juego: Se puede dividir los grupos de estudiantes de 3,6 ó 9 integrantes, a los que se les asigna un espacio para dibujar una "T" gráfica, luego de eso se les da un juego de tarjetas las cuales tienen problemas que ellos deben resolver haciendo los asientos en la "T" gráfica que ellos trazaron en el piso con tarjetas en las que deben escribir los nombres de las cuentas y las cantidades.

TARJETAS

El 1 de abril el señor Pedro Ríos compra mercadería por un total de Q. 2,396.80 con el IVA incluido. Paga el 50% al contado y el resto se le abona a su cuenta.

Se paga el alquiler del local en efectivo por un total de Q. 2,500.00, correspondientes al mes.

La señora Esperanza del Rio devuelve mercadería al contado por un total de Q. 3,528.00 con el IVA incluido.

TARETJAS PARA LOS ASIENTOS

--

1.6. ESTRUCTURA DE INVENTARIOS, BALANCES, ESTADOS DE RESULTADOS

✓ ROMPECABEZAS:

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje de la estructura del inventario, balance de situación general, estado de resultados. Esta actividad adopta la estructura de un rompecabezas tradicional y le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena en la que el estudiante además de jugar refuerce los conocimientos que tiene sobre contabilidad.

Materiales necesarios:

- Cartón
- Marcadores
- Pegamento

Explicación del juego: Se puede dividir los grupos de estudiantes de 3,6 ó 9 integrantes, a los que se les asigna un espacio que elaboren en hojas la estructura de inventario, balance de situación general, estado de resultados; luego en cartón deben pegar esa estructura, esperando que se seque, luego deben cortarla en cuadros, triángulos o en otra forma. Después de esto deben intercambiarlas con otro grupo y en un tiempo estipulado por el docente, deben formar el rompecabezas.

EJEMPLO DE ROMPECABEZAS

<p><u>INGRESOS</u> Ventas Brutas (-) Devoluciones y Rebajas sobre Ventas Ventas Netas</p>	
<p><u>COSTO DE VENTAS</u> Inventario Inicial de Mercadería Compras (+) Gastos sobre compras Compras Brutas (-) Devoluciones y Rebajas sobre compras Compras Netas</p>	
<p>Mercaderías disponibles (-) Inventario Final de Mercadería Costo de Ventas Margen Bruto</p>	
<p><u>GASTOS DE OPERACIÓN</u> <u>Gastos de distribución</u> <u>Gastos de la Administración</u></p>	
<p><u>Ingresos Financieros</u> <u>Gastos Financieros</u> <u>Otros Gastos</u> <u>Otros Ingresos</u></p>	

1.7. APERTURA DE EMPRESAS, INSCRIPCIÓN EN LA SAT, IGSS, PAGO DE IMPUESTOS

✓ LOS ROLES:

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje del proceso de apertura de una empresa, inscripción en la SAT, IGSS y el pago de impuestos. Esta actividad adopta la estructura de pequeñas dramatizaciones en donde los estudiantes toman el rol de comerciantes, representantes de entidades o contadores.

Materiales necesarios:

- Estudiantes
- Formularios para inscripción de empresas en la SAT
- Formularios para solicitud de impresión de documentos
- Formularios para inscripción de empresas al IGSS
- Formularios para pago de IVA o ISR
- Carné de afiliación al IGSS
- Carné de Número de identificación tributaria

Explicación del juego: Se divide en grupos a los estudiantes para que estos formen las diferentes entidades que se ven involucradas en este proceso y se les pide que dentro del salón escojan un lugar el cual será la sede que representen y se les dan las indicaciones que cual será el trabajo que harán cada uno y se les indica que deben dar la información sobre qué debe hacer el comerciante para inscribirse o pagar con cada uno de ellos. Esto lo debe realizar el docente cuando ya haya dado estos temas en clase.

EJEMPLOS



Consulte el instructivo

CONTINUA IMPUESTO SOBRE LA RENTA (I.R.)															
RÉGIMEN GENERAL <input type="checkbox"/>				FORMAS DE PAGO: Artículo 44				Artículo 44 "A"				RÉGIMEN ASALARIADO <input type="checkbox"/>			
				RETENCIÓN DEFINITIVA <input type="checkbox"/>				IMPUESTO BIENISTO <input type="checkbox"/>				RETENCIÓN DEFINITIVA <input type="checkbox"/>			
70 RENTAS EXENTAS LEY O RESOLUCIÓN N.º:															
71 SISTEMA DE VALUACIÓN INVENTARIAL (per individual)				72 SISTEMA CONTABLE DEVENGADO <input type="checkbox"/> PERCIBIDO <input type="checkbox"/>				73 FECHA CAMBIO DE RÉGIMEN: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []							
C. IMPUESTO EXTRAORDINARIO Y TEMPORAL DE APOYO A LOS ACUERDOS DE PAZ (ETAAP) (ver Instructivo)															
74 FORMAS DE ACREDITAMIENTO: ISR ACREDITABLE AL ETAAP <input type="checkbox"/>				ETAAP ACREDITABLE AL ISR <input type="checkbox"/>				75 EXENTO <input type="checkbox"/>				LEY O RESOLUCIÓN N.º:			
76 BASE IMPONIBLE INICIAL: (ver instructivo)						77 FECHA CAMBIO DE FORMA DE ACREDITAMIENTO: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []									
D. IMPUESTO SOBRE LA DISTRIBUCIÓN DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS DESTILADAS, CERVEZAS, OTRAS BEBIDAS FERMENTADAS, BEBIDAS GASEOSAS Y OTROS PRODUCTOS															
78 FABRICANTE <input type="checkbox"/>				IMPORTADOR <input type="checkbox"/>				FABRICANTE / IMPORTADOR <input type="checkbox"/>				79 FECHA DE CAMBIO: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []			
FABRICANTE / EXPORTADOR <input type="checkbox"/>				80 RÉGIMEN: COSECHERO DE TABACO <input type="checkbox"/>				COMPRADOR DE TABACO Y FABRICANTE DE CIGARILLOS A MAQUINA <input type="checkbox"/>				COMPRADOR DE TABACO, FABRICANTE Y EXPORTADOR DE CIGARILLOS A MAQUINA <input type="checkbox"/>			
IMPORTADOR DE CIGARILLOS FABRICADOS A MAQUINA <input type="checkbox"/>				FABRICANTE DE PURCOS <input type="checkbox"/>				81 FECHA CAMBIO DE RÉGIMEN: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []							
F. IMPUESTO A LA DISTRIBUCIÓN DE PETRÓLEO CRUDO Y COMBUSTIBLES DERIVADOS DEL PETRÓLEO															
82 RÉGIMEN: DISTRIBUIDOR <input type="checkbox"/>				IMPORTADOR <input type="checkbox"/>				DISTRIBUIDOR E IMPORTADOR <input type="checkbox"/>				83 FECHA CAMBIO DE RÉGIMEN: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []			
G. OTROS IMPUESTOS															
84 SOBRE PRODUCTOS FINANCIEROS <input type="checkbox"/>				SOBRE CIRCULACIÓN DE VEHÍCULOS <input type="checkbox"/>				DISTRIBUCIÓN DE CEMENTO <input type="checkbox"/>							
INSCRIPCIÓN O ACTUALIZACIÓN DEL ESTABLECIMIENTO (datos generales)															
85 NOMBRE COMERCIAL															
86 NÚMERO O NOMBRE DE CALLE O AVENIDA				87 NÚMERO		88 APTO. O SIMILAR		89 DÍA		90 COLONIA O BARRIO		91 DEPARTAMENTO			
92 MUNICIPIO				93 TELÉFONO				94 FAX		95 APOD. POSTAL					
96 FECHA INICIO DE OPERACIONES: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []				97 FECHA CAMBIO (domicilio comercial): DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []				98 FECHA CAMBIO (nombre comercial): DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []							
99 EXENTO: <input type="checkbox"/> LEY O RESOLUCIÓN N.º:				100 ZONA FRANCA <input type="checkbox"/>				ZOLIC <input type="checkbox"/>		MAQUILA <input type="checkbox"/>		FUENTES NUEVAS RENOVABLES DE ENERGÍA <input type="checkbox"/>			
FECHA DE NOTIFICACIÓN O PUBLICACIÓN				RESOLUCIÓN N.º:				FECHA DE NOTIFICACIÓN							
101 FECHA CAMBIO DE RÉGIMEN: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []				102 FECHA CLAUSURA DEL ESTABLECIMIENTO: DIA: [] [] MES: [] [] AÑO: [] [] []											
DECLARO Y JURGO QUE LOS DATOS CONSIGNADOS SON CIERTOS Y EXACTOS															
FIRMA: _____				CALIDAD CON QUE ACTÚA:				FECHA, FIRMA Y SELLO DE RECEPCIÓN:				FECHA, FIRMA Y SELLO DE GRABACIÓN:			
NOMBRE: _____				PROPIETARIO <input type="checkbox"/>				FECHA, FIRMA Y SELLO DE GRABACIÓN:				FECHA, FIRMA Y SELLO DE GRABACIÓN:			
				REP. LEGAL <input type="checkbox"/>											

SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN Y ACTUALIZACIÓN EN EL REGISTRO DE PATRONOS

Este formulario debe ser llenado a máquina o mediante el sistema informático, por inscripción al sistema.

DATOS BÁSICOS DE SOLICITUD					
<input type="checkbox"/> TIPO DE SOLICITUD INSCRIPCIÓN <input type="checkbox"/> REGISTRO DEL ESTABLECIMIENTO <input type="checkbox"/> ACTUALIZACIÓN <input type="checkbox"/> SUSPENSIÓN <input type="checkbox"/> REANUDACIÓN <input type="checkbox"/> CANCELACIÓN <input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/> NÚMERO PATRONAL/CÓDIGO ÚNICO PATRONAL <small>(Debe ser diferente para cada establecimiento)</small>		<input type="checkbox"/> NIT	<input type="checkbox"/> TIPO DE PERSONA INDIVIDUAL <input type="checkbox"/> JURÍDICO <input type="checkbox"/>		
			<input type="checkbox"/> PROPIEDAD HORIZONTAL <input type="checkbox"/>		
DATOS DE PERSONA JURÍDICA					
Razón o denominación social del patrono					
<input type="checkbox"/> NOMBRE Y NÚMERO DE DOCUMENTO DE CONSTITUCIÓN			<input type="checkbox"/> FECHA DE DOCUMENTO DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		
DATOS DEL PATRONO INDIVIDUAL O REPRESENTANTE LEGAL					
<input type="checkbox"/> PRIMER APELLIDO <input type="checkbox"/> SEGUNDO APELLIDO		<input type="checkbox"/> APELLIDO DE CASADA	<input type="checkbox"/> PRIMER NOMBRE <input type="checkbox"/> SEGUNDO Y DEMÁS NOMBRES		
<input type="checkbox"/> FECHA DE NACIMIENTO DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="checkbox"/> DOCUMENTO PERSONAL DE IDENTIFICACIÓN <input type="checkbox"/> CÓDIGO ÚNICO DE IDENTIFICACIÓN		<input type="checkbox"/> PASAPORTE <small>(Solo pasaportes)</small> <input type="checkbox"/> NÚMERO <input type="checkbox"/> PAÍS PASAPORTE	
<input type="checkbox"/> CIUDAD DE VEJEDAD					
<input type="checkbox"/> ORDEN <input type="checkbox"/> REGISTRO		<input type="checkbox"/> DEPARTAMENTO	<input type="checkbox"/> MUNICIPIO		
<input type="checkbox"/> REPRESENTACIÓN LEGAL <small>(Solo para representantes de personas jurídicas)</small>					
<input type="checkbox"/> CARGO			<input type="checkbox"/> FECHA DE NOMBRAMIENTO DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		
DATOS DE COPROPIETARIO(S), REPRESENTANTE(S) LEGAL(ES) SECUNDARIO(S) O MANDATARIO					
<input type="checkbox"/> APELLIDO Y NOMBRES		<input type="checkbox"/> CÓDIGO ÚNICO DE IDENTIFICACIÓN <small>(Solo para representantes de personas jurídicas)</small>		<input type="checkbox"/> FECHA DE NOMBRAMIENTO <small>(Solo para representantes de personas jurídicas)</small>	
DATOS GENERALES DEL PATRONO					
<input type="checkbox"/> DIRECCIÓN DEL PATRONO		<input type="checkbox"/> APARTADO POSTAL	<input type="checkbox"/> TELEFONOS	<input type="checkbox"/> FAX	
<input type="checkbox"/> DEPARTAMENTO		<input type="checkbox"/> MUNICIPIO	<input type="checkbox"/> CORREO ELECTRÓNICO		
<input type="checkbox"/> DIRECCIÓN PARA NOTIFICACIONES		<input type="checkbox"/> APARTADO POSTAL	<input type="checkbox"/> TELEFONOS	<input type="checkbox"/> FAX	
<input type="checkbox"/> DEPARTAMENTO		<input type="checkbox"/> MUNICIPIO	<input type="checkbox"/> CORREO ELECTRÓNICO		
<input type="checkbox"/> FECHA DE INICIO DE OBLIGACIÓN INSCRIPCIÓN A IGSS DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="checkbox"/> TOTAL DE TRABAJADORES		<input type="checkbox"/> MONTO TOTAL DE SALARIOS	
<input type="checkbox"/> PERÍODO SINCE DE INSCRIPCIÓN SEMANA <input type="checkbox"/> QUINCENA <input type="checkbox"/> MES <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> FECHA DE SUSPENSIÓN/REANUDACIÓN DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="checkbox"/> FECHA DE CANCELACIÓN DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>	
DATOS DEL ESTABLECIMIENTO					
<input type="checkbox"/> NOMBRE, ESPECIFICACIÓN O RAZÓN COMERCIAL DEL ESTABLECIMIENTO					
<input type="checkbox"/> ACTIVIDAD ECONÓMICA PRINCIPAL		<input type="checkbox"/> NÚMERO DE DOCUMENTO DE REGISTRO <small>(Sistema de Empresas)</small>		<input type="checkbox"/> FECHA DE DOCUMENTO DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>	
<input type="checkbox"/> DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO		<input type="checkbox"/> APARTADO POSTAL	<input type="checkbox"/> TELEFONOS	<input type="checkbox"/> FAX	
<input type="checkbox"/> DEPARTAMENTO		<input type="checkbox"/> MUNICIPIO	<input type="checkbox"/> CORREO ELECTRÓNICO		
<input type="checkbox"/> FECHA DE INICIO DE ACTIVIDADES DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="checkbox"/> FECHA DE SUSPENSIÓN/REANUDACIÓN DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="checkbox"/> FECHA DE CANCELACIÓN DE ACTIVIDADES DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>	
EL IGSS EN CUMPLIMIENTO DEL ARTÍCULO 10 DEL ACUERDO 1120 DE JUNTA DIRECTIVA, SE RESERVA EL DERECHO DE COMPROBAR LA INFORMACIÓN COMPROBADA EN EL NUMERAL 43 RELACIONADA CON LA OBLIGACIÓN DE INSCRIPCIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE REGISTRO EN EL REGISTRO DE ESTABLECIMIENTOS SOCIALES, DEBE PUNTO 39M CON PARTICIPACIÓN A LA FORMA DE EJECUCIÓN EN LOS ESTABLECIMIENTOS QUE INTERVIENE DEL DELITO DE PERJURIO SI LO QUE DECLARAR NO FUERE CIERTO, CONTANDO CON LOS ARTÍCULOS 261, 322, 323 DEL PÁR. 1º Y 4º DEL CÓDIGO PENAL POR ESTE ACTO EXPRESAMENTE DECLARA, BAJO JURAMENTO, QUE LA INFORMACIÓN CONTIENE EN EL FORMULARIO PRESENTADO, SU VERDAD Y SE RESPONSABILIZA EN LA LEGISLACIÓN NACIONAL POR ESTE ACTO EN MATERIA DE SALUD Y SEGURIDAD DE LA OBLIGACIÓN.					
<input type="checkbox"/> LUGAR Y FECHA DÍA <input type="text"/> <input type="text"/> MES <input type="text"/> <input type="text"/> AÑO <input type="text"/> <input type="text"/>			<input type="checkbox"/> FIRMA DEL PATRONO O REPRESENTANTE LEGAL		

1.8. APRENDIZAJE DE DOCUMENTOS COMERCIALES

✓ ADIVINA A QUIEN PERTENEZCO:

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje de los documentos comerciales. Esta actividad adopta la estructura de las adivinanzas y le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena en la que el estudiante además de jugar refuerce los conocimientos que tiene sobre contabilidad.

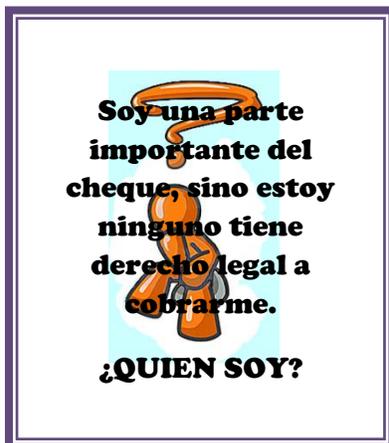
Materiales necesarios:

- Tarjetas
- Marcadores

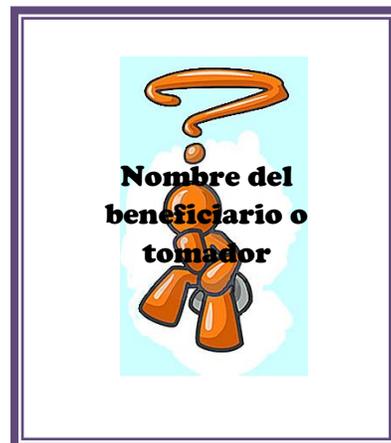
Explicación del juego: Se puede dividir los grupos de estudiantes de 3,6 ó 9 integrantes, a los que se les asigna un grupo de tarjetas con diferentes conceptos e información de documentos contables, que los estudiantes deben adivinar a que documento pertenecen o que documento es.

EJEMPLO DE TARJETAS

Anverso



Reverso



1.9. CÁLCULO DE IMPUESTOS Y DE IVA, SALDOS DE CUENTAS

✓ RULETA CONTABLE:

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a cada grupo y subgrupo de la clasificación de cuentas, asientos de partidas, cálculo de impuestos, entre otros. Esta actividad adopta la estructura de la ruleta tradicional y le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena en la que el estudiante además de jugar refuerzo los conocimientos que tiene sobre contabilidad.

Materiales necesarios:

- Ruleta contable
- Fichas

Explicación del juego Este juego puede usarse con el número de estudiantes que tenga en su clase, que puede ser desde 10 hasta 40. Puede dividirse en grupos los cuales resolverán cada una de los retos de la ruleta. Se le pide al estudiante que de vuelta a la ruleta y según marque la misma, se lee la tarjeta que le corresponda y se les puede dar el tiempo de 1 minuto o 1 ½ para que resuelvan lo que les corresponde.



FICHAS DEL JUEGO

Se depositó en el banco la cantidad de Q. 10000.00 en efectivo.

Devoluciones y Rebajas sobre compras

Se compró mercadería al crédito por un total de Q. 3,931.20 sin el IVA incluido, el cual se pagó al contado.

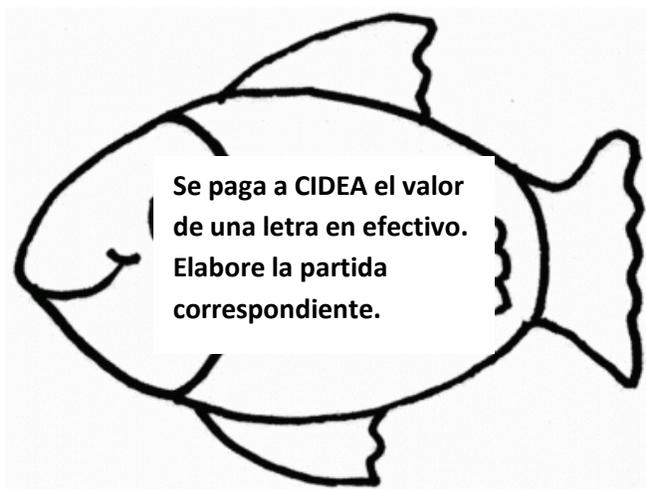
✓ **CAJA DE PESCAR:**

Es una estrategia para desarrollar competencia en grupos y resolver problemas en conjunto. Se comienza con un tema teórico práctico con el cual se organiza la información y ayuda al estudiante a comprender no sólo la teoría explicada, sino también a aplicarla a problemas que se le presenten.

Materiales a utilizar:

- Caja de cartón
- Peces

Explicación del juego: primero se da una explicación sobre el tema y se dan ejemplos para resolver, entonces se tiene en una caja preparados peces que en la parte de atrás tiene problemas similares a los explicados en clase y se pide a los grupos que nombren a un representante y se ponen todos en círculo alrededor de la caja, entonces el que profesor dice: “todos a pescar” y cada uno toma un pez y se les da un tiempo para resolverlo, el profesor dice tiempo y todos deben parar de trabajar y se escoge un grupo para que pase a la pizarra a resolver el problema que le tocó. Y se toma ese ejemplo para escuchar la opinión de los demás y verificar si hay errores.



1.10. APRENDIZAJE DE LEYES CONTABLES

✓ **EL CUBO:**

Al igual que el resto de juegos, este tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la contabilidad en sus diferentes áreas, reforzando en el estudiante el aprendizaje de conceptos relativos a contabilidad. Esta actividad adopta la estructura de una perinola o cubo con el cual se juega y se refuerzan los conocimientos que tiene sobre contabilidad.

Materiales necesarios:

- Cubo de cartulina o cartoncillo
- Tarjetas

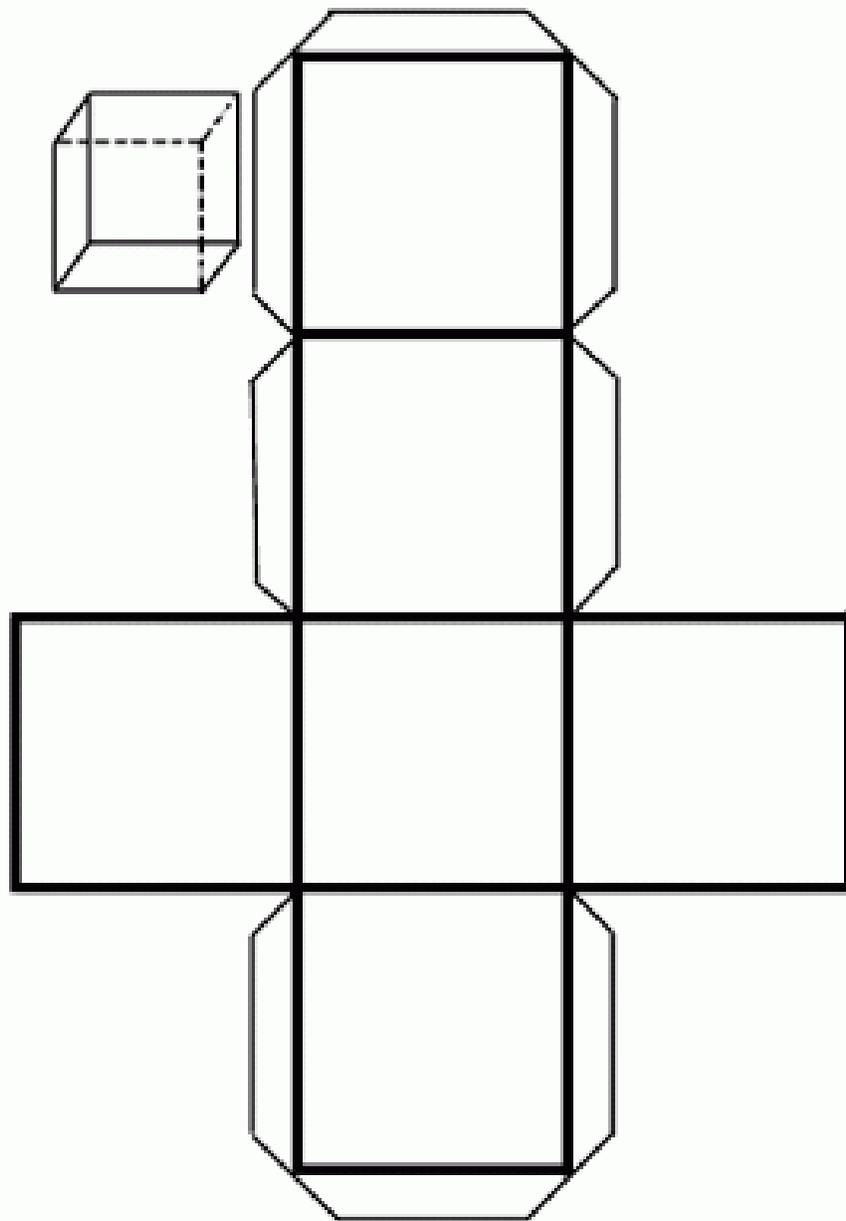
Explicación del juego:

Se elabora un dado con los alumnos y en cada una de las caras se escribe las siguientes palabras:

- ✓ Compáralo
- ✓ Descríbelo
- ✓ Asócialo
- ✓ Analízalo
- ✓ Aplícalo
- ✓ Defiéndelo

Cada grupo se reúne y tiene un cubo y cada integrante tendrá una oportunidad de tirar el cubo y según lo que caiga es deberá comparar, describir, asociar, analizar, aplicar, defender lo que le pide la tarjeta que habrá escogido antes de tirar el cubo.

CUBO



TARJETAS

**VALOR
MONETARIO**

**GASTOS FIJOS
O VARIABLES**

**EL
IVA**

**APORTE DE LA
CONTABILIDAD
AL
CONOCIMIENTO
HUMANO**

**TEORÍA DEL
CARGO Y
ABONO**

**PROCESO
CONTABLE**

✓ TÉCNICA DEL INSERT:

Esta estrategia desarrolla la capacidad para organizar la información de manera fácil y atractiva. Se utilizan códigos según los cuales se organiza la información. Se comenzará con una lluvia de ideas sobre el tema, conversando primero en parejas, luego en cuartetos y después dando las ideas a la general de las cuartetos y después dando la ideas a la general de las cual se pueden sacar diversas categorías y comentarlas.

✓	+	-	?
<p>Escriba un cheque en el margen si algo de lo que lee confirma lo que usted sabía o pensaba que sabía.</p>	<p>Escriba un signo más en el margen si algo de lo lee es información nueva para usted.</p>	<p>Escriba un signo menos si la información que está leyendo contradice o es diferente a lo que usted sabía o pensaba que sabía.</p>	<p>Escriba un signo de interrogación en el margen, si hay información confusa o hay algo acerca de lo que le gustaría profundizar.</p>

Esta técnica se puede utilizar con cuando se enseñan las leyes como: Código de comercio, Código Civil, Código Tributario, Impuesto del Valor Agregado, Impuesto Sobre la Renta. Será una manera diferente de enseñar a los estudiantes las leyes y su interés por comentarlas y aprenderlas en el salón de clases.

INSTRUMENTOS ELABORADOS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD
ESTUDIO REALIZADO CON LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DEL NIVEL
MEDIO, CICLO BÁSICO, EN TECPÁN GUATEMALA CHIMALTENANGO.**

Alumno

Objetivos: La información que se obtendrá con el presente cuestionario orientará la búsqueda información con el fin de contribuir con el proceso de aprendizaje de dicha curso, por lo que se SOLICITA y AGRADECE su colaboración con esta investigación. El cuestionario es anónimo.

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de preguntas relacionadas con el tema de investigación arriba identificado. Sírvase señalar con una X la respuesta o su punto de vista. Se le garantiza total confidencialidad.

1. En qué grado esta?

1ro Básico

2do Básico

3ro Básico

2. Sexo

Masculino

Femenino

3. Edad

11 a 13 años

14 a 16 años

17 años en adelante

4. ¿Le parece interesante el curso de contabilidad?

Si

No

¿Por qué?

5. ¿La clase de contabilidad le parece activa y participativa?

Si

No

¿Por qué?

6. ¿Utiliza su profesor juegos didácticos relacionados con los temas contables?

Si

No

¿Por qué?

7. ¿Aprendería mejor las cuentas de activo y pasivo, si su profesor se las enseñara con juegos didácticos?

Si

No

¿Por qué?

8. ¿La forma de enseñarle la teoría del cargo y abono del profesor se adecua a sus metas de aprender los contenidos?

Si

No

¿Por qué?

9. ¿Cree que si el profesor utilizara juegos didácticos para que aprenda el libro diario, mayor y balance motivarían su interés por aprenderlos?

Si

No

¿Por qué?

10. ¿Considera necesaria la aplicación de juegos didácticos que lo motiven e interesen por aprender contabilidad?

Si

No

¿Por qué?



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA CONTABILIDAD
ESTUDIO REALIZADO CON LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DEL NIVEL
MEDIO, CICLO BÁSICO, EN TECPÁN GUATEMALA CHIMALTENANGO.**

Maestro

Objetivos: La información que se obtendrá con el presente cuestionario orientará la búsqueda información con el fin de contribuir con el proceso de aprendizaje de dicha curso, por lo que se SOLICITA y AGRADECE su colaboración con esta investigación. El cuestionario es anónimo.

Instrucciones: A continuación se le presenta una serie de preguntas relacionadas con el tema de investigación arriba identificado. Sírvase señalar con una X la respuesta o su punto de vista. Se le garantiza total confidencialidad.

1. ¿Cuánto tiempo tiene de laborar en el nivel medio?

1 a 5 años 6 a 10 años 11 años en adelante

2. Sexo

Masculino Femenino

3. ¿Está especializado en el área contable?

Si No

¿Por qué?

4. ¿Conoce técnicas sobre estrategias lúdicas aplicadas a la contabilidad?

Si

No

¿Por qué?

5. ¿Está de acuerdo con la aplicación de estrategias lúdicas en la clase de contabilidad?

Si

No

¿Por qué?

6. ¿Aplica técnicas sobre estrategias lúdicas en su clase?

Si

No

¿Por qué?

7. ¿Utilizaría estrategias lúdicas para el aprendizaje de las cuentas de activo y pasivo de en la sub área de contabilidad?

Si

No

¿Por qué?

8. Cuenta con el tiempo necesario para planificar y elaborar el material necesario para la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de los libros diario, mayor y balance en su salón de clase?

Si

No

¿Por qué?

9. ¿Considera que el uso de estrategias lúdicas mejoraría el aprendizaje de la teoría del cargo y abono en sus estudiantes?

Si

No

¿Por qué?

10. ¿Cree usted que cumpliría sus competencias con la aplicación de estrategias lúdicas en la sub área de contabilidad?

Si

No

¿Por qué?
