



**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza  
de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del  
Instituto Nacional de Educación Básica Maya, Jornadas matutina y vespertina,  
de la zona 18. Ciudad de Guatemala

Norma Fabiola González Ordoñez

Asesora:

MSc. Lorena Patricia Rendón Rodas

Guatemala, noviembre 2019





**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

Actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza  
de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del  
Instituto Nacional de Educación Básica Maya, Jornadas matutina y vespertina,  
de la zona 18. Ciudad de Guatemala

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

Norma Fabiola González Ordoñez

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables

Guatemala, noviembre 2019

## **AUTORIDADES GENERALES**

MSc. Murphy Olympo Paiz Recinos	Rector Magnífico de la USAC
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Secretario General de la USAC
MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Secretaria Académica a.i. de la EFPEM

## **CONSEJO DIRECTIVO**

MSc. Danilo López Pérez	Director de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Secretaria Académica a.i. de la EFPEM
MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López	Representante de Profesores
Lic. José Enrique Cortez Sic	Representante de Profesores
Licda. Tania Elizabeth Zepeda Escobar	Representante de Profesionales Graduados
PEM Maynor Ernesto Elias Ordoñez	Representante de Estudiantes
MEPU Luis Rolando Ordóñez Corado	Representante de Estudiantes

## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

Dra. Walda Paola María Flores Luin	Presidente
Lic. Erwin Antonio Monterroso Rosado	Secretario
Lic. Miguel Augusto López y López	Vocal



## APROBACIÓN DE INFORME FINAL

Guatemala, 18 de Julio del 2019

**Maestra**  
**Haydeé Lucrecia Crispín López**  
**Secretaria Académica**  
**EFPEM – USAC**  
**Presente.**

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de Asesora del trabajo de graduación denominado **Actividades interactivas con enfoque lúdico, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General aplicado a estudiantes de segundo básico del INEB Maya zona 18**, correspondiente a la estudiante: **Norma Fabiola González Ordoñez** carné: **201024877** DPI/CUI: **2329978610101** de la carrera de **Licenciatura en la enseñanza de las Ciencias Económico Contable**, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del informe final precitado y en la revisión realizada a la tesis, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,

**MSc. Lorena Patricia Rendón Rodas**

**Asesora de tesis**  
**Colegiada. 10,578**

**MSc. Lorena Rendón**  
**EFPEM - USAC**  
**ASESORA DE TESIS / COL.10578**

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA

**RECIBIDO**  
**18 JUL 2019**  
A LAS **11:50** HRS.

**2333**



Escuela de Formación de Profesores  
de Enseñanza Media  
-EFPEM-

La infrascrita Secretaria Académica a.i. 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 “Actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, Jornadas matutina y vespertina, de la zona 18. Ciudad de Guatemala”. Presentado por el (la) estudiante **González Ordoñez, Norma Fabiola** carné No. 201024877, de la **Licenciatura en la Enseñanza de las Ciencias Económico Contables.**

CONSIDERANDO

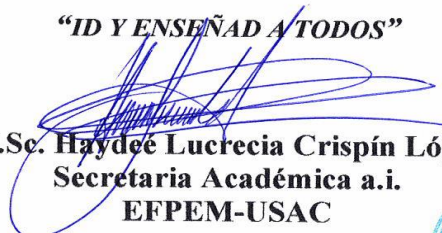
Que la Unidad de Investigación ha dictaminado favorablemente sobre el mismo, por este medio.

AUTORIZA

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

Dado en la ciudad de Guatemala a los Dieciocho días del mes de noviembre del año dos mil diecinueve.

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

  
**M.Sc. Haydee Lucrecia Crispín López**  
**Secretaria Académica a.i.**  
**EFPEM-USAC**



Ref. SAOIT121-2019  
C.c. Archivo  
HLCL/mglc.

## DEDICATORIA

- A Dios: Supremo Creador y fuente divina de inspiración y fortaleza, Gracias por esta bendición.
- A mis padres: Baldemar González Barrios  
(†) Margarita Ordoñez de González  
desde el cielo gracias por estar siempre conmigo.  
Por su amor incondicional, por creer y estar siempre presentes!
- A mis hermanas: Alba, Indira, Rosario, Ericka y Celeste  
por su apoyo incondicional y motivarme a seguir adelante!
- A los que nunca dudaron que lograría este triunfo: Mi Cuñado Oscar Guzmán, mis sobrinos y sobrinas y toda mi familia.
- A mi querida EFPEM: Lugar de mi formación académica, en sus aulas forje mis conocimientos y mi profesión.
- A la Universidad de San Carlos de Guatemala: Mi Alma Mater y querida casa de estudios.

## AGRADECIMIENTOS

A la EFPEM:	Por ser parte fundamental de mi formación académica
A mi asesora: MSc. Lorena Patricia Rendón Rodas	Por sus consejos, apoyo, accesibilidad y disponibilidad.
Tribunal examinador:	Por contribuir al estudio con sus observaciones y sugerencias.
A mis Catedráticos de EFPEM:  Profesor Hugo Rolando Castillo y Profesora Sandra Patricia Muralles:	Por brindar sus sabios conocimientos.  Mi más grande admiración por su dedicación y profesionalismo.
A mis amigas de estudio:	Hedda Cristal y Arelis Yojana, por los gratos momentos compartidos, por su cariño, apoyo incondicional y brindarme su amistad sincera, mis compañeras de lucha!
A todos mis compañeros de Profesorado y Licenciatura:	Por su valiosa amistad, complicidad y los inolvidables momentos compartidos.
Institución que brindó su colaboración al estudio:	INEB Maya, zona 18. Ciudad de Guatemala, jornadas matutina y vespertina.



## RESUMEN

El estudio elaborado sobre las actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, con la finalidad de emplearlas como una herramienta de aprendizaje flexible, por medio de la ejecución de juego, proporcionando la oportunidad de construir el aprendizaje de forma dinámica y creativa, se llevó a cabo mediante una investigación de campo de naturaleza descriptiva, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con las variables en estudio. Para ello, se seleccionó una muestra constituida por cuatro docentes y ciento dieciséis estudiantes, de segundo básico, pertenecientes al Instituto Nacional de Educación Básica Maya, zona 18. Ciudad de Guatemala, se aplicaron dos cuestionarios de diez ítemes, con tres opciones de respuesta: si, a veces y no, dirigidos a estudiantes y docentes del establecimiento educativo.

El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que la mayoría de los encuestados cree que las actividades interactivas lúdicas, son importantes, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, sirve para fomentar la comunicación e interacción. Por otra parte, a veces, el educador, planifica su clase, selecciona materiales adecuados, permite la participación de los estudiantes. Por esta razón, se recomienda, utilizarlas, para favorecer la estimulación de habilidades de aprendizaje contable, alcanzar las competencias curriculares y contribuir al fortalecimiento de la autonomía del estudiante, para mejorar el rendimiento académico.

## **ABSTRACT**

The study elaborated on the recreational interactive activities, for the development of the teaching of the General Accounting, with the purpose of using them as a flexible learning tool, through the execution of the game, providing the opportunity to build the learning dynamically and creative, it was carried out through a descriptive field research, it was based on a series of antecedents related to the variables under study. For this, a sample consisting of four teachers and one hundred and sixteen students, from second grade, belonging to the Instituto Nacional de Educación Básica Maya, zona 18. Ciudad de Guatemala, two questionnaires of ten items were applied, with three options Answer: yes, sometimes and no, aimed at students and teachers of the educational establishment.

The analysis and interpretation of the results reflected that the majority of respondents believe that recreational interactive activities are important for the development of General Accounting education, it serves to encourage communication and interaction. On the other hand, sometimes the educator plans his class, selects appropriate materials, allows students to participate. For this reason, it is recommended to use them, to encourage the stimulation of accounting learning skills, achieve curricular skills and contribute to the strengthening of student autonomy, to improve academic performance.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
-------------------	---

### CAPÍTULO I

#### PLAN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes.....	4
1.2 Planteamiento y definición del problema.....	12
1.3 Objetivos	
1.3.1 Objetivo General.....	14
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
1.4 Justificación.....	15
1.5 Hipótesis.....	16
1.6 Operativización de Variables.....	17
1.7 Tipo de investigación.....	18
1.8 Metodología	
1.8.1 Método inductivo.....	18
1.8.2 Método deductivo.....	19
1.8.3 Método analítico.....	19
1.8.4 Técnicas e instrumentos.....	19
1.9 Población y muestra.....	20
1.9.1 Muestreo.....	20

## **CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

2.1 El aprendizaje lúdico, como estrategia interactiva.....	22
2.1.1 El juego.....	23
2.1.2 La lúdica.....	27
2.1.3 La actividad lúdica.....	29
2.2 La lúdica en el ámbito de la educación.....	32
2.3 Ambientes educativos, interactivos y lúdicos.....	33
2.3.1 Tipos de interacción.....	34
2.3.2 Ambiente lúdico.....	35
2.4 Componentes esenciales del aprendizaje lúdico.....	36
2.5 Modelos de aprendizaje lúdico.....	36
2.6 El proceso de enseñanza y aprendizaje por competencias.....	37
2.7 La enseñanza de la disciplina contable.....	40
2.8 Estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje de la Contabilidad General.....	42
2.9 Actividades lúdicas, aplicadas a la enseñanza de la Contabilidad General.....	42

### **CAPÍTULO III**

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

3.1 Actividades interactivas lúdicas.....	44
3.2 La enseñanza de la Contabilidad General.....	44

### **CAPÍTULO IV**

#### **DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

4.1 Actividades interactivas lúdicas.....	65
4.2 La enseñanza de la Contabilidad General.....	67
4.3 Pensum de estudios del curso de Contabilidad General en Educación media.....	68
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES.....	70
REFERENCIAS.....	71
<b>ANEXOS</b>	
Guía de observación de clases.....	76
Encuesta a estudiantes de segundo básico.....	77
Entrevista a docentes del curso de Contabilidad General.....	79
<b>APÉNDICE</b>	
Propuesta: Integración de actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General.....	81

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Operativización de variables.....	17
Tabla 2	Calculo muestral, número de estudiantes por sexo.....	21
Tabla 3	Selección de la muestra, proporcional aleatoria por secciones.....	21
Tabla 4	Metodología en relación a la adecuación del CNB.....	55
Tabla 5	La metodología utilizada por el docente, influye en la falta de atención.....	56
Tabla 6	Desempeño en los resultados académicos del curso de Contabilidad General.....	57
Tabla 7	Metodologías lúdica, para enseñar Contabilidad General.....	58
Tabla 8	Accesibilidad para aplicar actividades interactivas lúdicas.....	59
Tabla 9	Implementación de actividades interactivas lúdicas en el Curso de Contabilidad General.....	60
Tabla 10	Planificación de las actividades interactivas lúdicas.....	61
Tabla 11	Fortalecimiento en los aprendizajes de Contabilidad General.....	62
Tabla 12	Beneficios de aplicar actividades interactivas lúdicas.....	63
Tabla 13	Estado afectivo del estudiante, cuando utiliza actividades interactivas lúdicas.....	64

**ÍNDICE DE GRÁFICAS**

Gráfica 1	Agrado por la metodología que utiliza el profesor del Curso de Contabilidad General.....	45
Gráfica 2	Forma en que transmite los contenidos el profesor del curso de Contabilidad General.....	46
Gráfica 3	Nivel de comprensión de los contenidos de Contabilidad General.....	47
Gráfica 4	Aplicación de conocimientos básicos de Contabilidad General, en la vida diaria.....	48
Gráfica 5	Importancia del curso de Contabilidad General, para el desarrollo personal y profesional.....	49
Gráfica 6	Nivel de satisfacción al realizar practicas de Contabilidad Contabilidad General.....	50
Gráfica 7	Aplicación del curso de Contabilidad General de forma activa y dinámica.....	51
Gráfica 8	Los recursos didácticos, contribuye en el mejoramiento del curso de Contabilidad General.....	52
Gráfica 9	Utilización de actividades interactivas lúdicas, aplicadas en la enseñanza de la Contabilidad General.....	53
Gráfica 10	Mejoramamiento del aprendizaje de Contabilidad General, mediante el juego, la motivación y la participación activa.....	54

## INTRODUCCIÓN

A continuación se presenta el informe final del trabajo de investigación titulado “Actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya”, donde destaca la importancia de incursionar en tendencias actuales e innovadoras, relacionadas al campo educativo, tomando como ejes fundamentales el fortalecimiento de competencias profesionales docentes y el estímulo de prácticas innovadoras, para la enseñanza y el aprendizaje del curso de contabilidad General.

El desarrollo del aprendizaje mediante actividades lúdicas está posicionado como un valioso apoyo de estrategia educativa, empleado para enseñar y dirigir las competencias de aprendizaje específico de forma interesante. Constituye una forma de trabajo docente, que le permite utilizar elementos dinamizadores didácticos que cambian la forma de interactuar y brindan una amplia variedad de metodologías activas y participativas, que propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

En combinación con la independencia del docente, las actividades interactivas lúdicas, muestran ser particularmente efectivas en los estudiantes, porque promueven el aprendizaje de los contenidos y desarrollan las habilidades del pensamiento crítico, propio de las ciencias contables, que contienen un conglomerado de conceptos de lógica, interpretación y análisis necesarios para su realización. La función principal de las actividades lúdicas es convertir la teoría en práctica y, sobre todo, en forma divertida, creando ambientes de percepción y significación en desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje contable.



Por tal motivo, el objetivo de esta investigación centra su interés en el uso de actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General. La investigación fue realizada en las instalaciones del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, jornadas matutina y vespertina, de la zona 18, ciudad capital. Buscando incentivar en los docentes, nuevas tendencias de aprendizaje activo, motivado a través del juego y promover en los estudiantes actividades lúdicas de aprendizaje diferente y creativo.

En el capítulo I. Plan de la investigación, se detallan los antecedentes que aportaron a comprender los datos mas relevantes, en relación a la actividad interactiva lúdica y la enseñanza de la Contabilidad General, de la misma forma especifica el planteamiento y definición del problema, el cual indica, cómo surgió el problema de investigación, planteada mediante una pregunta principal y tres preguntas secundarias, que posteriormente se convirtieron en el objetivo general, contribuir para que las actividades interactivas lúdicas, favorezcan el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General y mejore el rendimiento de los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, los objetivos específicos, permitieron la orientación de los resultados de investigación. Las variables y sus indicadores explican la razón por la cual se realiza, la justificación del porqué de la investigación, el tipo de investigación es descriptivo, se plantea la metodología utilizada y se precisa los sujetos para esta investigación.

En el capítulo II. Se presenta la fundamentación teórica, en la cual se abordaron temas relevantes que sustentaron la investigación. Entre ellos están: El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva, la concepción de los términos para desarrollar el proceso de educación como: el juego, la actividad lúdica, interacción educativa, ambientes interactivos lúdicos, modelos de aprendizaje lúdico, para entender la dimensión de este modelo educativo. Asimismo la intencionalidad de la aplicación de estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje de la Contabilidad General.

En el capítulo III. Se elaboró la presentación de resultados, producto de la ejecución del trabajo de campo realizado con docentes y estudiantes del INEB Maya en sus jornadas matutina y vespertina, zona 18 de la ciudad capital. Se utilizaron tres técnicas de recolección de información: la encuesta, la entrevista y una guía de observación, mediante cuestionarios como instrumentos de investigación, el cual permitió obtener la información correspondiente al tema: Actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General.

En el capítulo IV. Se realizó la discusión y el análisis de resultados, donde se interpretaron minuciosamente los resultados de la investigación, posteriormente se redactaron las conclusiones y recomendaciones, para reafirmar los resultados de la investigación. Finalmente se presentan las referencias y los anexos que sustentaron la investigación. En este sentido, se abordaron datos que fueron fundamentales para orientar y complementar el proceso de investigación.

## **CAPÍTULO I**

### **PLAN DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes**

La última década se ha caracterizado por la práctica de actividades interactivas lúdicas, como elemento didáctico en el aula de clase, busca destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los estudiantes, esenciales para mejorar el rendimiento escolar en todos los niveles de aprendizaje. Las actividades como el juego, son vitales, porque se practican todas las habilidades que favorecen el conocimiento y la actividad creativa, elemento activo, para cambiar las formas de interactuar la enseñanza y apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las teorías de Jean Piaget (1921) y Lev Vigotsky (1924), brindan una gran aportación a las actividades interactivas lúdicas, ya que basan sus observaciones clínicas en la importancia del juego, para facilitar los procesos de desarrollo cognitivo y de la actividad social, establecen las etapas de aprendizaje y el comportamiento, es decir, las funciones socializadoras del juego.

Como señala Botero (2015), “el juego es una actividad social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social”. (p.10)

En la actualidad los educadores, concluyen que la enseñanza y el aprendizaje deben desarrollarse en un lugar activo, mediante el uso de materiales lúdicos didácticos adecuados para explorar, discutir y debatir; estipulando normas y/o reglas del juego, como indicativo, para determinar la evolución. y como entiende, relaciona y/o adquiere el aprendizaje de forma individual o social, a través de las actividades lúdicas.

Para dar validez y sustento a este trabajo de investigación, se citan diversas investigaciones y estudios a continuación:

Ochoa (2017), presentó el proyecto de seminario titulado, Manual sobre estrategias lúdicas, las ciencias exactas, en conjunto con estudiantes seminaristas de las especialidades de las licenciaturas en las ciencias económico contable, física y matemática, química y biología de la Escuela de Formación de Profesores de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Los estudiantes del quinto semestre de cada especialidad, elaboraron un estudio basado en la necesidad de incentivar, potencializar y dinamizar las actividades docentes, para el aprendizaje de las ciencias exactas en los estudiantes que cursan el tercer grado del ciclo básico, nivel medio, tomando como objeto de estudio distintos establecimientos educativos públicos de la ciudad capital, dando como resultado la elaboración de un manual que integra diferentes actividades lúdicas de apoyo, que responden a las necesidades de transformación curricular educativa, promoviendo la puesta en marcha de diferentes actividades lúdicas aplicables en el aula.

El objetivo de la investigación está referida a actividades lúdicas, para que los docentes las desarrollen junto a sus estudiantes y logren diversificar el aprendizaje, evitar la monotonía y la desatención en estas áreas importantes. Se concluyó que los docentes, en su mayoría, desarrollan clases magistrales sin hacer uso de estrategias, pero que existe disposición para aplicar las estrategias lúdicas innovadoras como acción concreta en la mejora de la calidad educativa. (p.29)

Corado (2017), en la presentación de su tesis titulada: Estrategias lúdicas, para el aprendizaje de la contabilidad, estudio realizado con estudiantes y docentes del nivel medio, ciclo básico, Tecpán Guatemala, Chimaltenango, concluye que los docentes no conocen estrategias lúdicas, para aplicar en la subárea de Contabilidad.

Se observa la falta de preparación académica de los docentes, la falta de capacitación docente, actualización de técnicas y estrategias, para el aprendizaje de la contabilidad. Por lo que en este estudio se investigó el uso de las estrategias lúdicas, para el aprendizaje de la subárea de Contabilidad para el nivel medio, ciclo básico y se presenta una propuesta de diferentes técnicas lúdicas llamadas “aprendamos contabilidad jugando” que puede ayudar en el desarrollo del curso. (p.18)

Monsalve (2016), en su trabajo de grado titulado: La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje, previo a conferirse el título de Especialista de la lúdica de la licenciatura en Educación y Pedagogía, Fundación Universitaria, Los Libertadores, Medellín, Colombia, observó la necesidad del grupo de estudiantes del grado 11º “C” de la Institución Educativa Rafael Uribe, de superar las dificultades existentes en su desempeño académico en todas las asignaturas, entre ellas están; la desmotivación, la deserción, carencia de estrategias metodológicas, la indisciplina, la pereza y el desinterés por recibir y participar en las orientaciones de clase. Su objetivo es implementar, por medio de la lúdica y la expresión, didácticas a las asignaturas de formación, la generación de competencias, valores, habilidades del pensamiento, que faciliten el acceso al aprendizaje significativo y autónomo en un ambiente activo, armonioso y lúdico Para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento, que los docentes deben de incluir en su planeación. (p.10)

Torres (2015), en su proyecto de investigación titulado, La lúdica, una estrategia didáctica, para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia, trabajo final de maestría presentado como requisito, para optar al título de Magister en enseñanza de las ciencias exactas y naturales, presentado en la Universidad Nacional de Colombia , Facultad de Ciencias, Medellín, Colombia, pretende plantear una estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje, fundamentada en actividades lúdicas, para permitir el desarrollo del proceso educativo y convertir al estudiante en gestor y creador de su conocimiento, enriqueciéndose con un aprendizaje basado en la realidad y en actividades lúdicas. Diseñando e implementando una estrategia didáctica-lúdica que permita mejorar la comprensión del concepto de materia. Concluyó que la utilización de la lúdica en las actividades en el aula, permitió en los estudiantes ampliar, cambiar y construir las ideas sobre la discontinuidad de la materia, ya que despertó la curiosidad e interés por su conocimiento, generando un aprendizaje significativo de estas ideas. (p. 24)

Vásquez (2015), en su propuesta de proyecto titulada, Guía didáctica, para el uso de actividades lúdicas, dirigido a educadores del programa educativo del niño, niña y adolescente trabajador, PENNAT, Guatemala, previo a optar al grado de Licenciada en pedagogía y administración educativa, tiene como objetivo general fortalecer un modelo educativo alternativo, centrado en las necesidades específicas de los niños, niñas y adolescentes trabajadores, como sujetos de la restitución de sus derechos dentro de la sociedad guatemalteca, y diseña una guía didáctica, para el uso de actividades lúdicas, dirigida a educadores del Programa Educativo. Está estructurada por diversas actividades de juego en donde se integran: Conocimiento adaptativo, desarrollo humano y conocimiento integral. Dichas actividades proponen, en forma clara, competencias, contenidos, desarrollo, instrucciones, reflexiones y materiales a utilizarse en cada uno de los juegos sugeridos.

La guía incluye actividades de decisión, razonamiento lógico, rapidez mental y verbal, memorización, expresión verbal y corporal, etc. Concluye que la lúdica se adapta a las áreas, los contenidos, temas y conceptos relacionados al aprendizaje de los estudiantes y en las áreas curriculares establecidas por el sistema educativo. Y que las actividades lúdicas son instrumentos y herramientas didácticas idóneas, para el educador actual ya que despierta en el estudiante el interés por trabajar colaborativamente. (p.14)

Astudillo (2015), en su tesis, Metodología utilizada por el docente de contabilidad y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos, para la Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, Ecuador, se planteó como objetivo determinar la metodología utilizada por el docente de Contabilidad. y proponer una metodología adecuada para el mejoramiento en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Como resultado obtuvo que se debe beneficiar a la institución educativa, en tanto se empleen adecuadamente las metodologías e instrumentos curriculares, optimizando y concretando acciones educativas dentro del aula, mediante un sistema de planificación interrelacionado e integrado a las funciones que ejerce el docente, para así, obtener conductas deseadas por los estudiantes y su participación en los distintos problemas sociales, culturales de la comunidad educativa, pretendiendo que el docente se prepare en la aplicación y realización de programas globalizados de innovación educativa. (p.8)

García-Jiménez (2014), en su tesis titulada, Enseñanza de la Contabilidad como disciplina académica: Concepciones de Ciencias del profesorado y pensamiento crítico, presentado en la Universidad Autónoma de Manizales, Colombia, indagó sobre las realidades de la enseñanza de la Contabilidad, desde una postura, que busca un análisis más trascendente que los propuestos desde la pedagogía contable y el discurso pedagógico tradicional. Busca un aprendizaje situado, pero suele incurrirse en descontextualizaciones, lo que genera modelaciones no terminadas y analogías que antes de facilitar el aprendizaje, desarrollan obstáculos que con posterioridad no se vigilan epistemológicamente y entorpecen la evolución conceptual de los estudiantes. Plantea elementos para la comprensión de la enseñanza de la Contabilidad como disciplina académica, problematizando el acto formativo y determinando razones para las prácticas tradicionales de enseñanza. (p.12)

Posada (2014), en su tesis titulada, La lúdica como estrategia didáctica, presentada a la Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, considera la lúdica como una herramienta fundamental en el aprendizaje significativo, siendo su principal objetivo identificar y reflexionar sobre el abordaje de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encuentran en el SINAB, con el ánimo de explorar nuevos caminos en lo metodológico y lo conceptual, alrededor del sentido lúdico que inspira el quehacer académico. Es así como la lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Se muestra que la lúdica no se circunscribe a espacios limitados del uso del tiempo libre o la escuela, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia. (p.17)



Chamorro (2014), presenta el proyecto titulado, Técnicas y herramientas lúdicas, para la enseñanza de la contabilidad y sus ramas, dirigido a estudiantes de nivel medio, ciclo básico y diversificado de distintos establecimientos educativos públicos, curso de Didáctica Especial de la Contabilidad tomando en consideración abordar un tópico relacionado con la lúdica, como herramienta didáctica, para tratar la enseñanza de los contenidos de la Contabilidad, en colaboración con estudiantes de sexto semestre del Profesorado de Enseñanza Media de las Ciencias Económicas y Contables de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala, implementan una propuesta metodológica con diferentes actividades lúdicas individuales y grupales de inserción, que tiene como objetivo colaborar con el trabajo de planificación docente aplicable para el curso de Contabilidad en sus diferentes especialidades. Concluye que, a nivel nacional son escasos los textos relacionados con la didáctica especial de la Contabilidad y son mínimos los contenidos en metodologías, técnicas y herramientas didácticas y especialmente de lúdica contable, que pueda aplicarse para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.17)

López (2014), en su trabajo de 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, del área de Productividad y Desarrollo, para el curso de Contabilidad General, reconoce la importancia de aplicar técnicas dinámicas donde involucren actividades lúdicas que despierten el interés y entusiasmo por el aprendizaje de dicha materia, en las cuales el estudiante se sienta motivado en las diferentes fases del desarrollo de su aprendizaje. La investigación beneficia al educando porque describe las dificultades de enseñanza-aprendizaje y presenta sugerencias sobre el uso de la técnica lúdica.

Facilitará el contenido escrito, técnico y práctico de la Contabilidad, mejorará su nivel de retención memorística y de lógica contable, pero el principal objetivo será que el estudiante se divertirá aprendiendo, consecuentemente el profesor de Contabilidad logrará mantener la atención y obtener mejores resultados en su labor docente y resultados positivos al reconocer que el estudiante tiene otra perspectiva en cuanto a la construcción de los propios aprendizajes. (p.9)

Yglesias (2014), en su tesis de investigación titulada, Lo lúdico-creativo: una forma de vivir, conocer y enseñar, , dirigido estudiantes de la carrera de pedagogía de la Universidad Nacional de Costa Rica, retoma las concepciones de la pedagogía moderna, de la Metodología Lúdico-Creativa, en donde describe que las estrategias lúdicas, son formas de orientar la acción educativa con el uso fundamental del juego, pretende fomentar en los estudiantes factores como la creatividad, el pensamiento lógico, la autonomía y el constructivismo; así como la interacción social del estudiante con su entorno. En su estudio describe el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad; aduce que la opción de la estrategia lúdico-creativo en una educación continua y permanente desarrolla reacciones como el positivismo, en las diferentes actividades o experiencias constructivas de aprendizaje. En sus aportes concluye que las experiencias lúdicas pretenden motivar la eficiencia, la eficacia y, por ende, la acción innovadora adecuada, para provocar mayor acceso y participación del estudiantado en las distintas actividades de su proceso de aprendizaje. (p.12)

## **1.2 Planteamiento y definición del problema**

La educación en todos los niveles se transforma, ya no se basa en la concepción de enseñanza-aprendizaje como transmisión y observación, sino que en la actualidad, está orientada a un modelo activo y participativo, que promueve el saber y el aprender a saber, estableciendo nuevas estrategias para el aprendizaje; un aprendizaje significativo y constructivo.

Es entonces que el profesional de la educación está llamado a fomentar la educación de la diversidad desde su entorno, es decir empleando herramientas que están a la mano, para llevar a cabo su proceso de educación.

Una condición necesaria para que el docente logre los aprendizajes es que la metodología que utilice, genere experiencias concretas y vivenciales. Por ejemplo: la consideración de actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General, las cuales permiten a los estudiantes desarrollar su potencial, convirtiendo espacios donde exista plena libertad de expresión.

En opinión de Bruner, J. (1991), El docente tiene que producir situaciones que con lleven al alumno a una profundización del mismo aprendizaje. (p.33)

Un problema evidente es el rendimiento académico de los estudiantes de nivel medio, de los establecimientos educativos públicos, resultado de un proceso evaluativo, en donde interactúan distintos factores que hacen que el estudiante muestre sus potencialidades y deficiencias en áreas de las ciencias específicas, como la Contabilidad General.

El indicador del bajo rendimiento académico, se manifiesta en el deficiente resultado de las pruebas de aprendizaje y aptitudes de los estudiantes de segundo básico al finalizar el ciclo escolar. Al analizar estas razones, se puede decir que el rendimiento académico, puede ser afectado por diversos factores, uno de estos, es la falta de motivación, para la enseñanza de Contabilidad General.

Para la enseñanza de Contabilidad General es indispensable que los estudiantes se familiaricen con los términos contables, siendo el docente el agente y precursor de innovación, encaminado a la apropiación de los conocimientos y habilidades que favorecen la tendencia de enseñar a aprender de forma creativa.

Existen actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General, que favorecen el aprendizaje del razonamiento lógico y el desarrollo hábitos de cálculo. Para desarrollarlos es necesario que el docente conozca y ejecute estas actividades en el establecimiento educativo.

Por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo las actividades interactivas lúdicas, favorecen la enseñanza del curso de Contabilidad General y mejoran el rendimiento académico de los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya?

Razón por la cual, surgen las siguientes preguntas secundarias:

- a. ¿Como favorecen las actividades interactivas lúdicas la enseñanza de la Contabilidad General a los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya?

- b. ¿Cómo aplican los docentes de Contabilidad General, las actividades interactivas lúdicas, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya?
- c. ¿Qué actividades interactivas lúdicas se pueden proponer, para facilitar la enseñanza del curso de Contabilidad General en los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Contribuir para que las actividades interactivas lúdicas, favorezcan el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General y mejore el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado básico del INEB Maya.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- a. Favorecer la enseñanza de Contabilidad General, mediante actividades interactivas lúdicas en los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya.
- b. Fomentar la aplicación de actividades interactivas lúdicas en los docentes de Contabilidad General, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya.
- c. Realizar una propuesta de actividades interactivas lúdicas, proporcionando los medios que faciliten la enseñanza del curso de Contabilidad General.

## **1.4 Justificación**

Esta investigación se enfocó en estudiar las actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General, como recurso educativo, ya que, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa basada en la motivación, favoreciendo la función integradora en el aula de clases.

Las actividades lúdicas cumplen perfectamente su papel de actividad prioritaria, para la educación, en cuanto que, facilita el desarrollo equilibrado de las áreas motriz, cognitiva y afectiva.

Permite que el estudiante se sienta motivado, demuestre creatividad y colaboración al involucrarse en su propio aprendizaje y principalmente, potencialice el desarrollo en la formación de su personalidad; por tanto, las actividades interactivas lúdicas están condicionadas y convenientemente adaptadas al nivel de maduración psicológica y física del estudiante de secundaria, para realizarlas satisfactoriamente.

Debe reconocerse la importancia de aplicar actividades interactivas lúdicas, porque facilita los contenidos al docente, cuando programa, presenta, dirige, participa y evalúa las actividades de enseñanza-aprendizaje contable, siendo la planificación, el método imprescindible, para llevarse a cabo, con garantía de éxito.

En la educación universal, las actividades interactivas lúdicas, representan un mundo de posibilidades educativas, son el medio ideal, para conectar la enseñanza y el aprendizaje con prácticas divertidas y amenas, de tal manera, que esta investigación.

Beneficiará al docente a desarrollar actividades pertinentes a la formalidad de los contenidos del curso de Contabilidad General, permitiéndole orientar y desarrollar actividades de interacción lúdica, para la construcción del aprendizaje consciente, activo y significativo que fomente la creatividad y motivación en los estudiantes de segundo básico del INEB Maya.

### **1.5 Hipótesis**

No se formula hipótesis, por ser un tipo de investigación descriptiva-interactiva, y esa efectividad se estudia, cuando la aplicación de la propuesta ha concluido.

Para Hurtado (1998):

En la investigación descriptiva sólo se tiene interés por saber cómo se manifiesta una determinada característica o condición, o un conjunto de características. Cuando un investigador se formula una pregunta descriptiva es porque no se conocen las características del evento. Es decir; se debe identificar las características de las unidades de estudio.

**Investigación interactiva:** Implica la realización de acciones en forma individual o grupal con el fin de modificar una situación o un evento, aplica los instrumentos y recoge datos durante el proceso causal.(p.139)

**Tabla 1**

**1.6 Operativización de variables**

Variable	Definición teórica Conceptual	Definición operativa	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
<b>Actividades interactivas lúdicas</b>	<p>Son las acciones o conjuntos de acciones específicas que se realizan durante la aplicación de una técnica. Se refiere a situaciones en las que los protagonistas actúan simultánea y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o contenidos de aprendizaje, con el fin de lograr los objetivos más definidos. Educa Madrid, Portal educativo (2015). Las actividades interactivas lúdicas, son un conjunto de estrategias diseñadas, para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje mediante el juego. Real Academia Española (RAE, 2018).</p>	<p>Se centran en el aprendizaje activo por parte del estudiante, a través de la interacción del mismo con los objetos de aprendizaje. Siendo el estudiante en interacción con su medio el que descubra y experimente sobre su aprendizaje. También permiten, adaptar ritmos de aprendizaje. En donde se intercambien conocimientos entre maestro-estudiante y estudiante con estudiante. La actividad lúdica está relacionada con la interacción, la creatividad, la astucia y la libertad, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediante el descubrimiento y la libertad de manera disciplinaria.</p>	<p>Metodologías y técnicas lúdicas.</p> <p>Planificación y organización lógica de la actividad lúdica.</p> <p>Rendimiento académico.</p>	<p>De observación</p> <p>La encuesta</p> <p>La entrevista</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cuestionario Guía de encuesta</p> <p>Cuestionario Guía de entrevista</p>
<b>Enseñanza de la Contabilidad General</b>	<p>Didáctica de aplicar las normas, principios y técnicas contables a situaciones vivenciales reales, para reconocer el cumplimiento de los requisitos de la información financiera en la preparación de informes de aprendizajes (evaluaciones, pruebas escritas) y en presentaciones formales de trabajos, individual y/o grupal. Gaete Ricardo, (2011)</p>	<p>El método de enseñanza de la Contabilidad General, tiende a ser rígido, poco flexible y prioriza mecánicas de trabajo acorde a las características disciplinarias y normativas éticas contables. La Contabilidad en secundaria es importante porque se enseñan prácticas útiles, para el desempeño empresarial laboral y personal de emprendimiento.</p>	<p>Procesos de enseñanza-aprendizaje contable</p> <p>Docentes especializados</p> <p>Métodos de aprendizaje contable.</p>	<p>De observación</p> <p>La encuesta</p> <p>La entrevista</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cuestionario Guía de encuesta</p> <p>Cuestionario Guía de entrevista</p>

*Fuente: Elaboración propia.*



## **1.7 Tipo de investigación**

Para el desarrollo de la investigación, se utilizó el tipo de investigación explicativo y de análisis descriptivo con enfoques cuantitativos y cualitativos, los mismos, ayudaron a obtener la información necesaria.

Según Hernández-Sampieri (1991), un estudio de alcance explicativo está dirigido a responder las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta. (p.84)

Razón por la cual, en la investigación se hizo uso de este estudio, que permitió obtener información sobre la organización y planificación de los contenidos, que se desarrollan en el curso de Contabilidad General y verificar la aceptación de los estudiantes con respecto a la utilización de las actividades lúdicas.

## **1.8 Metodología**

### **1.8.1 Método inductivo**

El estudio tiene como método principal el inductivo, pues las actividades se organizaron y planificaron en forma lógica, al aplicar este método, permitió partir de situaciones concretas, para encontrar información y analizarla en un marco teórico general y, de esta manera, obtener conclusiones al problema de la investigación.

### **1.8.2 Método deductivo**

Con la utilización de este método se obtuvieron resultados al final de la investigación, ya que, parte de situaciones generales explicadas por un marco teórico general y que van a ser aplicadas a una realidad concreta, como es determinar la forma en que las actividades interactivas lúdicas, favorecen el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General.

### **1.8.3 Método analítico**

Este método se encargó de explicar el tema de investigación, iniciando su estudio por las partes más específicas que lo identifican, y según esto, llegar a explicar el problema de la investigación, interrelacionando los resultados presentados en el análisis para construir explicaciones.

### **1.8.4 Técnicas e instrumentos**

Durante el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes técnicas

La entrevista, la encuesta y la observación directa.

Los instrumentos que se utilizaron:

Lista de cotejo, cuestionario aplicado, para la entrevista a docentes y cuestionario aplicado, para la encuesta a los estudiantes.

Las entrevistas llevaron a tener un encuentro y una conversación, sobre temas que permitieron esclarecer las dudas sobre el problema.

La encuesta permitió obtener información real y ayudó a determinar las conclusiones, sobre actividades en el aula. Esta técnica se dirigió a los estudiantes participantes en el desarrollo de la investigación.

## **1.9 Población y muestra**

La población que se incluye en este estudio esta constituida por estudiantes que reciben el curso de Contabilidad General, de segundo básico, secciones A, B, jornada matutina y C, D jornada vespertina, del Instituto Nacional de Educación Básica Colonia Maya, zona 18. Para el tamaño de la muestra se consideró un total de 116 estudiantes y 4 docentes que imparten el curso de Contabilidad General, distribuidos en cuatro secciones, sus edades fluctúan entre los 14 y 15 años, ligados directamente, para realizar el estudio de investigación.

### **1.9.1 Muestreo**

#### **A. Tipo de muestreo**

Para el tamaño de la muestra en estudiantes se calculó mediante método de muestreo aleatorio simple por secciones, tipo de muestreo probabilístico.

Kinnear y Taylor, (1998) definen el muestreo aleatorio simple, como una técnica básica de muestreo donde se seleccionan un grupo de sujetos (la muestra), para el estudio de un grupo más grande (la población). Es un tipo de muestreo que se utiliza en investigaciones, por ser de carácter riguroso y científico. El procedimiento empleado, requiere de individuos o áreas específicas para ser las unidades de muestreo. (p.404)

#### **B. Método muestral**

Se utilizó la técnica probabilística de muestreo aleatorio simple por secciones, que es la técnica en la que todos los elementos forman el universo.

### C. Cálculo muestral

La muestra del número de estudiantes por sexo de segundo grado básico, jornadas matutina y vespertina, secciones A,B,C y D, se determinó de la siguiente manera.

**Tabla 2**

<b>Estudiantes de Segundo grado, nivel básico INEB MAYA, Matutina</b>		<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Sección	A	13	15	28
Sección	B	14	17	31
<b>Estudiantes Segundo grado, nivel básico INEB MAYA, Vespertina</b>				
Sección	C	13	16	29
Sección	D	15	13	28
<b>MUESTRA</b>		<b>55</b>	<b>61</b>	<b>116</b>

Fuente: Elaboración propia.

### D. Selección de la muestra

La muestra está integrada por cuatro unidades, establecidos en 28 y 31 estudiantes, solicitándoles su colaboración, para llevar a cabo la actividad de recolección de información.

**Tabla 3**

<b>Sujetos</b>		
Docentes de Segundo Básico que imparten el curso de Contabilidad General		4
Total de estudiantes	Hombres	55
Total de estudiantes	Mujeres	61
<b>Total de la selección de la muestra</b>		<b>120</b>

Fuente: Elaboración propia.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

"Puedes aprender más de un individuo, durante una hora de juego que en un año de conversación". Platón

Dado que la mira central de este análisis se basa en la forma en que las actividades interactivas lúdicas, favorecen la enseñanza de la Contabilidad General, es necesario, plantear algunos parámetros que sirvan de ejes conceptuales que apoyen la lectura interpretativa, como lo es, el juego, la actividad lúdica y la relación con la enseñanza y el aprendizaje de la Contabilidad General.

#### **2.1 El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva**

El elemento principal del aprendizaje lúdico es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado en los primeros niveles de la educación y enriquece la forma expresiva de la enseñanza.

La participación de los estudiantes es fundamental en el proceso para lograr interacción e interactividad. Por lo que una como la otra, la interacción (acción recíproca con alguien) como la interactividad (acción recíproca con algo) son las formas básicas de participar.

Los aportes de Jean Piaget son los fundamentos científicos sobre los cuales se han transformado los sistemas educativos en el mundo. Existe la idea de que el aprendizaje, se logra incorporando elementos, derivados de las relaciones del sujeto con los objetos. Sostiene que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de la inteligencia.

### 2.1.1 El Juego

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes, se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, logro de competencias, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.

Huizinga (1938) indica que:

El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión. (p.217)

Etimológicamente, la palabra juego, procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere, ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión lúdica. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. El juego es considerado como una actividad de carácter universal, la psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los estudiantes como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con

su grupo, pero, sobre todo, el juego limpio. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo.

Para Vigotsky (1979)

El desarrollo cognitivo tiene lugar durante el juego, por la participación activa, el andamiaje, la enseñanza recíproca y la mediación educativa. Él insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y afirma que, durante el desarrollo de la lúdica, el sujeto ignora lo cotidiano y sus acciones se subordinan a significados y situaciones imaginarias. (p.6)

El juego es importante, porque su práctica sirve como ayuda en el proceso de educación. La acción de jugar, además de ser algo divertido y gracioso, también hace parte de aspectos fundamentales de nuestro existir; como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. Además, a través de la relación con cada uno de estos aspectos, el juego se torna en un importante aporte al crecimiento de la persona, a su desarrollo, su crecimiento, su proceso educativo. El juego tomado como estrategia de aprendizaje, no solo le permite al docente realizar la planificación del curso con más dinamismo para que sea amena, Innovadora, creativa, eficiente y eficaz, demostrando su ingenio y se convierta en eje central de la actividad.

Eisen G. (1994) afirma:

La capacidad lúdica se ve desarrollada a partir de la articulación de las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, provocando así contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje, desbloquear aquellos conflictos que pudieran estar limitando su pensamiento al crear nuevas rutas hacia una solución adaptativa, es decir provocar conexiones neuronales y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos para convertirse en instrumentos más eficientes en el desarrollo de los procesos de aprendizaje así como en la creación de un entorno gratificante. (p.251)

En el principio de significación del juego, surge con motivo de los procesos internos que son necesarios, para provocar aprendizaje, incluso propiciarlo de manera intencionada, los estudiantes con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, por tanto, el juego llega a desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera

significativa con los retos con que se encuentran en la vida. Así el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo. El principio de funcionalidad, influye de manera importante porque potencializa de manera natural y espontánea los procesos de cognición y emoción, a través de ambos procesos los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo, memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando, ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria.

El sentido del binomio juego-aprendizaje potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas. El principio de Utilidad en el juego, hace reforzar la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio.

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, es confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo al cubrir desde los más elementales juegos senso-motrices a complejos juegos de reglas y competencias.

La relación adecuada existente entre pensamiento y experiencia se da a través del juego creativo en la mente, de ahí que el papel del juego en el desarrollo del estudiante, como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para involucrarse de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje.



El juego permite facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y a experiencias diversos a través de la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, de allí que surge el Principio de Globalidad, que permite desarrollar el conocimiento que se necesita para conectarse de manera significativa con los retos con los que se encuentran en la vida al lograr experimentar el sentido de poder que surge de tener control y facilitar desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje, al descubrir en un espacio y un tiempo a salvo, que se es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se presenten a través del establecimiento de metas, de experimentar sentido de éxito y la asociación a través del placer.

Principio de Culturalidad en el juego es para los estudiantes un importante vínculo generacional, pues en los primeros años, el juego es desarrollado en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos, adquiriendo la actividad lúdica de este modo una significación social que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real.

Actualmente los docentes, requieren adquirir los conocimientos y las habilidades lúdico-pedagógicas necesarias para reinterpretar, analizar, argumentar y debatir los principales fenómenos que inciden en éxito escolar.

Para Minerva (2002):

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, autoseguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (p.289)

### 2.1.2 La Lúdica

La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego. Derivado en su etimología del latín *ludus*, cuyo significado es precisamente "juego" como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.

Montilla (2011), explica su significado de la siguiente manera:

¿Qué es Lúdica? Lúdica proviene del latín *ludus*, lúdica/co; dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. 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. (p.32)

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos.

Para Jiménez, Dinello y Alvarado, (2004).

La lúdica, suele ser acompañante de sentimientos de tensión y alegría, así como de la noción de ser de otro modo de como se es, en la realidad objetiva. Por eso suele ser vista como la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad (diversión). El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de "trance" (a los que sólo se puede acceder sin seguir modelos o reglas prefijados, es decir, modificando sus propios paradigmas).

El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura). (p.15)

Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de autoordenamiento que le brinda al estudiante. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional (Winnicott 1994, p.41), a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación.

Para Johan Huizinga, citado por Dinello, (2007):

Los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, ¿por qué el futuro maestro en educación desestima la fiabilidad del juego como instrumento de enseñanza? (p.21)

La lúdica puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante.

Dinello (2007) agrega que: Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. La lúdica, es una opción de comprensión, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. (p.22)

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el docente como para el estudiante, pensando en las diferentes necesidades del estudiante y los diferentes momentos del proceso educativo. La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

MINEDUC, a través del portal del CNB (2018) explica el concepto de lúdica:

- Es la actitud o disposición de ser y estar frente a la vida diaria.
- Produce sentimientos agradables y relajantes.
- Aleja al ser humano de la tensión y le permite vivir mejor los momentos difíciles.

- Permite poner en valor gustos individuales y también provoca encuentros en las personas que comparten los mismos gustos por una actividad en especial.
- Esto es producido por actividades que se practican no por obligación sino por el gusto y el placer que provoca realizarlas.
- Los mejores ejemplos son el juego y las distintas disciplinas del arte, pero también puede ser otra variedad de actividades que produzcan goce a quien las practique y no dañen a quienes le rodean. (p.208)

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

### **2.1.3 La Actividad Lúdica**

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los estudiantes cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporte equilibrio emocional. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

MINEDUC mediante el CNB (2018), plantea que:

La actividad lúdica es inseparable de la calidad de vida del niño, la principal fuente de su alegría de vivir. Ambas actividades son placenteras. El juego es una experiencia cultural, así como el objeto lúdico es un objeto cultural. Cada cultura posee su propia cultura, sus propios juegos y juguetes que se transmiten de generación en generación.

Si las actividades que son lúdicas o de juego en la escuela, les ponen demasiadas reglas, para la niñez se tornan eternas y similares a las actividades de las escuelas tradicionales.

Como el juego pertenece a la cultura, hay que definir qué se entiende por este término. "Conjunto integrado u constituido por:

- Elementos materiales (utensilios, bienes, artesanías; aquí se encuentra el objeto lúdico)
- Elementos espirituales (costumbres, religión). La selección de los juegos y juguetes permitidos para determinado grupo.
- Elementos sociales (normas, ideas, agrupaciones que pueden variar de un grupo a otro). (p.196)

En general las actividades lúdicas producen en el estudiante una disposición emocional de bienestar, sentimiento, alegría y placer, generalmente la emoción es la que impera sobre la razón, al menos de manera inmediata, y como consecuencia quedará firmemente gravado en nuestra parte del cerebro emocional inconsciente. Así, nos emocionamos, luego reflexionamos sobre aquello que nos logró emocionar y, consecuentemente, lo recordamos con una mayor precisión y claridad, logrando así la potencialización del proceso de aprendizaje, que en otras condiciones contextuales no se hubiesen establecido.

Bruner (1984):

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento humano. Así el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en su aspecto cognitivo y afectivo) que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el niño, dado que por medio del juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben de acatarse.

(p. 219)

La actividad lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas.

En este sentido Piaget (1986), establece:

Las tres etapas, por las que pasa el individuo cuando se ponen en práctica las actividades lúdicas:

El Juego-ejercicio, por el placer de dominarlas, no involucra razonamiento;

El Juego simbólico o recreación de la realidad, asociando objetos con atributos a significados diferentes a los que éstos tienen.

Este tipo de juego ha sido sujeto de estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida de las personas y por su enfoque sociológico y antropológico; y

El Juego de reglas, es la actividad lúdica del ser socializado. Capaz de identificar distintas perspectivas de cada situación de juego, adivinar que va a ocurrir teniendo en cuenta patrones, según su experiencia e intuición. Se sanciona a quienes no respetan las conductas establecidas. (p. 205)

Los beneficios al utilizar metodologías con actividades interactivas lúdicas:

- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y la flexibilidad.
- Mejora la salud física.
- Libera endorfina y serotonina, químicos biológicos naturales que provocan sentimientos de felicidad.
- Proporciona la inclusión social.

Es decir que las actividades lúdicas, favorecen el desarrollo de los estudiantes de educación básica en las áreas de socialización, afectividad, expresión oral y escrita, creatividad y trabajo cooperativo.

Para Palacios Aguilar (2010)

Las actividades lúdicas pueden ser variadas, por ejemplo, ejercicios físicos y mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Los beneficios que generan las actividades lúdicas pueden ser, por ejemplo, aumento de la autoestima, desarrollo de la creatividad y pensamiento, estimulación de la socialización, exploración de las posibilidades sensoriales y motoras, preparar al niño al mundo del trabajo, entre otros. (p.482)

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los estudiantes cuentan, para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo del estudiante. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del docente, que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

## 2.2 La lúdica en el ámbito de la educación

La lúdica en la educación nos abre las puertas a la comunicación del docente con el alumno, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental para el desarrollo y planeación de actividades y su correspondiente solución, la lúdica para el aprendizaje es conocida como una forma natural para que los estudiantes congenien con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de convivencia, para así más adelante pueda unirse a un grupo más grande y acoplarse a este, por medio de lo aprendido, además trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla tanto destrezas físicas como morales.

Para Motta (2004):

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. Otredad: Tener noción o reconocimiento de las singularidades de los otros individuos como personas diferentes. Al reconocer dichas diferencias la propia persona puede asumir su identidad. (p.23)

La lúdica en la educación abre las puertas a la comunicación del docente con el estudiante, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental.

La lúdica en educación consiste en buscar alcanzar nuevos desarrollos con el objetivo de atender y utilizar, la diversidad de los distintos estilos de aprendizaje en el aula.

De ahí que Ocampo (2015) plantea que: La educación inclusiva requiere de estrategias y esto es, hablar de un movimiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político y ciudadano, opuesto a lo tradicional. (p.36)

A partir de ello, resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego, siguiendo las fases de su desarrollo, incluyendo el aspecto lúdico como parte de la formación integral, posibilitando, así, la adquisición libre de conocimientos que le permitan al estudiante la elección de oportunidades, para poder elegir aquellos factores que le produzcan el disfrute de un mejor nivel de vida, el cual consiste en la libertad que los individuos gozan para elegir entre distintas opciones y formas de vida.

Para Torres (2004):

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del estudiante. (p.26)

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con su formación integral.

### **2.3 Ambientes educativos, interactivos y lúdicos**

Un ambiente educativo es el conjunto de interacciones sociales que se dan en un espacio y tiempo determinados, cuyo propósito fundamental es el desarrollo social, cognitivo y valorativo de sus participantes. De esta manera, configurar un ambiente educativo implica pensar en una intencionalidad, un para qué, a las necesidades que se presentan.

En un ambiente de esta naturaleza, el elemento humano y sus interacciones son la parte principal y el eje articulador entre docentes y estudiantes, es el juego en todas sus expresiones, la actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, con distintos propósitos.



Acerca de esto Jiménez (2005), argumenta:

Primero es necesario entender la lúdica como parte fundamental del desarrollo humano y no simplemente como sujeto. En este sentido la lúdica no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos un nuevo modo, la lúdica es más bien una actitud, una predisposición frente a la vida, frente a la cotidianidad; es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se disfrutan y se producen actividades simbólicas e imaginarias, como los juegos tradicionales, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando interactuamos con otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.(p.21)

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos es la incorporación del juego: Este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los primeros niveles de enseñanza, pero que, a medida que se avanza en la escolaridad tiende a obtener mejor acreditamiento y funcionalidad en diversas áreas de aprendizaje.

Rizo-García (2007), en su propuesta interacción y comunicación de entornos educativos hace mención sobre los ambientes interactivos

En el campo de la enseñanza y el aprendizaje, podemos atribuir al término interacción la propiedad de explicar, aquellos escenarios de participación grupal, donde se discuten ideas, se analizan casos, se presentan informaciones, etc. Los espacios de interacción están siempre definidos por la relación con otra persona o personas, que pueden ser docentes, ayudantes, tutores, otros alumnos, etc. Siempre se interacciona con otras personas, en espacios físicos (aula) o mediados tecnológicamente. El diseño de estos espacios (protocolo de comunicación, rol del moderador, cooperación o colaboración, objetivo de construcción conjunta y metodología propuesta para el logro del objetivo, evaluación del resultado y del proceso, etc.). (p.3)

### **2.3.1 Tipos de interacción**

Interacción individualista es aquella en la que no hay ninguna relación entre los objetivos que persigue cada uno de los estudiantes, sus metas son independientes entre sí. La consecución de los objetivos depende de su propia capacidad y esfuerzo, no hay metas ni acciones conjuntas. Interacción competitiva, es aquella en la que los objetivos que persigue cada estudiante no son independientes de lo que consigan sus compañeros. Bajo el esquema de competencia el estudiante obtiene un mejor rendimiento. Genera una motivación extrínseca con metas orientadas a la valoración social y recompensas externas.

Los estudiantes que tienen dificultades se sienten con desventajas, debido a que constantemente reciben mensajes y evidencias que les indican que sus habilidades son pobres y que siempre serán superados por los demás.

Este tipo de interacción hace que los estudiantes tiendan a descalificar las ideas de los otros y desarrollan conductas muy poco solidarias y actitudes competitivas, que crean una especie de estratificación en el aula, donde el poder, el prestigio y los privilegios se distribuyen en función de la manera en que se ha etiquetado a un estudiante. Interacción cooperativa, está basada en el principio que “cooperar es trabajar juntos para lograr metas compartidas interacción positiva” Los individuos establecen metas que son benéficas para sí mismo y para los miembros del grupo, buscando maximizar tanto el aprendizaje propio como el de los demás.

### **2.3.2 Ambiente lúdico**

La actividad lúdica tiene un espacio y un tiempo de realización, estos elementos pueden recrearse evadiendo la realidad a una esfera temporal con una orientación propia provocando con ello la generación de un aislamiento en el que tiene lugar la actividad lúdica. El juego crea entonces sus propias dimensiones y se escapa de la imperfección del mundo en el que se encuentra inmerso para que los sujetos puedan crear su propio orden mientras juegan.

Definitivamente no hay juegos sin reglas, la actividad interactiva lúdica, posibilita y le abre múltiples alternativas. Las reglas pueden ser establecidas por tradición o acordadas en el momento mismo del juego por los propios jugadores, pero una vez aceptadas deben de ser cumplidas al pie de la letra. Son las reglas y su cumplimiento las que permiten que el juego tenga sea emocionalmente atractivo, ya que el acatarlas o no puede hacer la diferencia entre participar o quedar fuera de un juego y lo que es peor, excluido del grupo social con el que se suelen realizar las prácticas lúdicas.

## 2.4 Componentes esenciales del aprendizaje lúdico

Díaz–Barriga (2002), sobre los componentes básicos del aprendizaje cooperativo y tipos de grupos de trabajo indica:

**Interdependencia positiva:**

Existe cuando los estudiantes perciben un vínculo con sus compañeros de grupo de forma tal que no pueden lograr el éxito sin ellos, de tal forma que se comparten recursos, se apoyan y celebran juntos sus éxitos.

**Interacción promocional cara a cara.**

Es muy importante porque existe un conjunto de actividades cognitivas y dinámicas interpersonales que sólo ocurren cuando los alumnos interactúan entre sí en relación a los materiales y actividades.

Fomenta actitudes de ayuda y asistencia a los demás, influencia en los razonamientos y conclusiones del grupo, así como la retroalimentación de los demás y ejercer presión social sobre los miembros poco motivados para trabajar.

**Valoración personal - responsabilidad personal.**

Se debe fortalecer académica y afectivamente a los integrantes del grupo, ayudando a los que necesitan más apoyo y evitando que otros descansen con el trabajo de los demás. (p.93)

## 2.5 Modelos de aprendizaje lúdico

El modelo de aprendizaje lúdico es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Las estrategias que deben llevarse a cabo, deben ser planteamientos que justifiquen la labor dentro del aula, para esto se tiene en cuenta tres categorías como son: lo lúdico, lo proxémico (de lo personal e impersonal) y lo cotidiano.

Sobre este criterio Bressan, Collado y Gallego (2003):

En las diferentes áreas del aprendizaje en las instituciones educativas, se fundamentan patrones, conceptos y relaciones del aprendizaje. Entender y utilizar esos patrones constituye una gran parte de la habilidad o competencia. Los estudiantes necesitan ver las conexiones entre conceptos y aplicaciones de principios generales en varias áreas. A medida que relacionan ideas por ejemplo en el área de las matemáticas con experiencias cotidianas y situaciones del mundo real, se van dando cuenta que esas ideas son útiles y poderosas. El conocimiento numérico de los estudiantes aumenta a medida que entienden que varias representaciones (ejemplo: física, verbal, numérica, pictórica y gráfica) se interrelacionan. Para lograrlo necesitan experimentar con cada una y entender cómo está conectada. (p.14)

Las herramientas simbólicas de las que se vale la Contabilidad son innatas del conocimiento lógico matemático; se puede decir que la matemática y la contabilidad están estrechamente ligadas.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional.

El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas, para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.

El modelo de metodología lúdica no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. En donde el juego sea un medio en donde el estudiante se relacione con su entorno, forjando su entorno, su personalidad, permitiéndole conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incremente sus conocimientos.

Como educadores siempre estamos buscando estrategias para integrarlas en nuestra aula. Siempre enfocados a motivar a los estudiantes.

## **2.6 El proceso de enseñanza y aprendizaje por competencias**

Implica una propuesta pedagógica del docente, fortaleciendo el trabajo del estudiante y el establecimiento de las condiciones idóneas que se puedan conseguir y dominar con éxito los objetivos propuestos.

Las estrategias lúdicas son un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y como recurso didáctico, sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

González Lomelí (2009):

En su libro Estrategias referidas al aprendizaje la instrucción y la evaluación, comenta que cada tipo de conocimiento se adquiere de diferentes procesos cognoscitivos, los cuales controlan el aprendizaje. Para activar los procesos cognoscitivos se requiere que las personas utilicen estrategias de aprendizaje que rijan de la mejor manera posible los procesos cognoscitivos necesarios para aprender. (p.4)

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de la enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible, para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica.

Pimienta-Prieto (2012):

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. Proponiendo estrategias para la secuencia didáctica para recabar conocimientos previos, estrategias que promueven la comprensión mediante la organización de la información, individual y grupal. (p.3)

Díaz-Barriga (1977):

Las estrategias de enseñanza se complementan con las estrategias o principios motivacionales y de trabajo cooperativo para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias Didácticas

En el campo de la pedagogía, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes.

Las estrategias están compuestas por:

Las técnicas y los recursos didácticos. (p.140)

El método de enseñanza y aprendizaje, sirve para el desarrollo de las habilidades de pensamiento, es decir, de las capacidades, aptitudes y facultades que el estudiante adquiere en su proceso de aprendizaje. Se entiende el concepto de didáctica, como la teoría de la práctica de la enseñanza, como un cuerpo teórico en el que se constituyen conocimientos para encarar la reflexión y el abordaje de la acción docente, en tanto que la enseñanza es la facilitación del proceso de construcción del aprendizaje, el que se caracteriza por ser personal y estar en relación a un objeto de saber.

Los modelos pedagógicos se desprenden de las estrategias y métodos de enseñanza que se enmarcan en el estudio de la didáctica, pues la didáctica estudia las particularidades del proceso educativo que desde estos enfoques responden a la pregunta sobre cómo se enseña en contextos específicos por lo cual se inscribe dentro de la pedagogía como núcleo de reflexión.

Los métodos didácticos son los pasos o actividades específicas que se pondrán en juego desde la estrategia didáctica seleccionada, tienen una gran variedad y dependen del enfoque pedagógico desde el cual el docente diseña sus estrategias didácticas, por lo que, un docente puede usar distintos métodos simultáneamente o desde un enfoque específico respondiendo a fines educativos particulares, como las actividades de interactivas lúdicas.

La didáctica permite la creación de estrategias de mejora, por medio del desarrollo de conocimientos y métodos, mediante la construcción de estrategias relaciona la forma de enseñar y el contenido, sistematizando el proceso de aprendizaje, en el conjunto de técnicas y estrategias metodológicas que guían al docente en su práctica.

Los recursos y materiales didácticos son mediadores, para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y la orientación operativa hacia la atención a la diversidad de lo que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas. Cada uno de estos factores y su posible interacción constituyen un importante argumento, para decidir porque utilizar alguna estrategia y de qué modo hacer uso de ella.

## **2.7 La enseñanza de la disciplina contable**

La información contable se elabora siguiendo un método específico, que recoge, clasifica y sintetiza los acontecimientos que resultan importantes de administrar. Las consecuencias de estos hechos, generalmente, se expresan en unidades monetarias.

El aprendizaje de la Contabilidad, según Vázquez y López, (1997), implica fundamentalmente el ejercicio de capacidades cognitivas (intelectuales) de distinto nivel y complejidad, una clasificación de ellas partiendo de las más simples a las más complejas. (p.10)

Túa Pereda (2013), en su libro La docencia de la contabilidad, indica: La forma de enseñanza que se utiliza para desarrollar las actividades docentes, del curso de Contabilidad General, la constituye básicamente la clase encuentro, a través de la cual el estudiante recibe los contenidos de estudio y se le orientan actividades, para desarrollar de forma independiente y autogestionar el conocimiento.

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la disciplina de Contabilidad, requiere un tratamiento a los contenidos que permitan que los estudiantes logren desde los primeros pasos en ella apropiarse del fundamento teórico sobre cimientos sólidos, basados en la comprensión de la esencia de los fenómenos estudiados y su aprendizaje sobre la base del razonamiento lógico, el contenido se va desarrollando por partes, lo que permite que el estudiante vaya apropiando de los conocimientos y habilidades.

Los elementos referidos al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Contabilidad demandan de un eficiente trabajo metodológico que permita organizar y mejorar el tratamiento del nivel de preparación de los profesores para enfrentar este proceso. (p.677)

Las principales preocupaciones sobre educación, han girado alrededor de temáticas, como; modelos pedagógicos, currículo y preparación docente en relación al curso de Contabilidad General.

La educación y el entrenamiento contable desempeñan un papel fundamental en la configuración de la mente de los futuros profesionales de esta disciplina. La etapa de formación, que se extiende durante varios años está programada para obtener determinados objetivos. En la actualidad, lo que se espera, es un estudiante bien formado, que conozca y sepa interpretar las normas y técnicas contables y demuestre ética profesional, garantizando la objetividad e integridad para el funcionamiento adecuado de la actividad comercial o individual de las operaciones.

Enron, Albrecht y Sack (2000):

Sostienen que la educación contable está hoy plagada de muchos problemas serios, de forma que nuestra preocupación es que si no se abordan de forma también seria esos problemas y se terminan atajando, llevarán a la desaparición de la educación contable.

Es notorio el rezago que existe en el desarrollo de prácticas de aula y modelos didácticos en contabilidad, es necesario determinar las prácticas docentes en innovación, y evitar la permanencia y cambio de la enseñanza clásica, transmisora y memorística. (p.3)



## **2.8 Estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje de la Contabilidad General**

Las estrategias de aprendizaje, son procedimientos predominantemente mentales que el estudiante sigue para aprender. Las estrategias lúdicas aplicadas a las ciencias contables mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio, aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes flexibles y fluidos.

Perkins (1992) afirma: El conocimiento académico debiera asociarse con los conocimientos experienciales, con los conocimientos anteriores, con los estímulos socio ambientales, con las prácticas llevadas a cabo en las instituciones educativas o de otro tipo. (p.59)

## **2.9 Actividades lúdicas, aplicadas a la enseñanza de la Contabilidad General.**

Las estrategias de enseñanza, son procedimientos empleados por el docente, para hacer posible el aprendizaje de sus estudiantes, los aspectos esenciales para considerar que tipo de estrategia es la indicada, para utilizarse en ciertos momentos de la enseñanza, dentro de una sesión o una secuencia instruccional a desarrollar.

Ortiz-Ocaña (1997):

Las actividades creativas lúdicas son aquellos ejercicios concretos, de aplicación individual o colectiva, dirigidos a la estimulación creativa, ya sea: fluidez, flexibilidad, originalidad, inventiva, etc. Pensar y abordar la contabilidad como disciplina viva no implica renegar de los modelos ni las demás construcciones teóricas. Supone tomarlos como punto de partida para interpretar la realidad. Estableciendo una conexión permanente entre los escenarios donde ocurren los sucesos económicos y financieros utilizados como plataforma para identificarlos, registrarlos, clasificarlos e interpretarlos. (p.25)

Los juegos pueden ser variados, pueden incluir actividades físicas, juegos de azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, reflejos, la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean respuestas novedosas y originales ante cualquier tipo de problema en todas las áreas de la humanidad, lo que no es tarea fácil y, por ello, requiere entrenamiento y desarrollo, pues es algo que todos tenemos en diferente medida.

Para que las actividades que se lleven a cabo cumplan con el propósito de dejar en los estudiantes un aprendizaje significativo, se deben aplicar las técnicas apropiadas y cuidar el ambiente dentro del salón de clases, las interacciones entre alumno- maestro y alumno-alumno se deben llevar de manera satisfactoria, es importante tener en cuenta desde un inicio que en este tipo de relación debe existir el respeto mutuo en un clima de confianza, las reglas de convivencia deben ser claras y comprensibles para todos y deben acordarse y discutirse y que todos sepan que es lo que se espera de cada quien y que comprendan cuales son las consecuencias de los actos, el docente debe reforzar las conductas positivas.

### **CAPÍTULO III**

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

En el presente capítulo se detallan los resultados obtenidos en el trabajo de investigación de campo realizado en el Instituto Nacional de Educación Básica Maya, sobre el problema: ¿Cómo las actividades interactivas lúdicas, favorecen la enseñanza del curso de Contabilidad General y mejoran el rendimiento académico de los estudiantes? Para el efecto se consideraron dos variables que ayudaron a problematizar el estudio: Actividades interactivas lúdicas y la enseñanza de la Contabilidad General. Aplicando procedimientos estadísticos a los instrumentos, se obtuvo la información necesaria, siendo estos; una guía de observación, un cuestionario tipo entrevista a los docentes que imparten el curso de Contabilidad General y un cuestionario tipo encuesta dirigida a estudiantes.

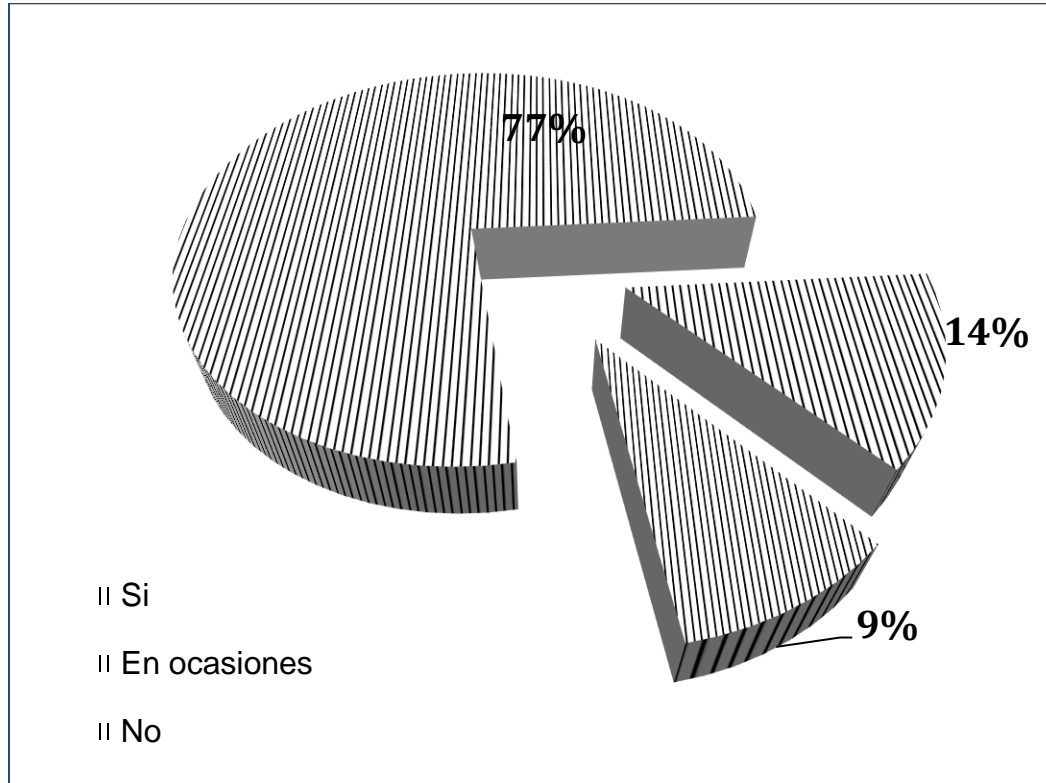
Los datos adquiridos corresponden a la encuesta realizada a los ciento dieciséis estudiantes, de segundo grado básico de los INEB Maya, secciones A y B jornada matutina y de las secciones C y D de la jornada vespertina, así como cuatro entrevistas a docentes que tienen a su cargo, el curso de Contabilidad General en ambas jornadas.

En las gráficas que se presentan, se dan a conocer las respuestas a las preguntas seleccionadas integradas con las variables y sus respectivos indicadores establecidos, haciendo una combinación de datos cuantitativos obtenidos de las entrevistas y las encuestas y los datos cualitativos, obtenidos de la guía de observación. Estas se enuncian como títulos en cada gráfica; las cuales se agruparon con las opiniones de los estudiantes y docentes que constituyen la población total estudiada para esta investigación.

## Encuesta dirigida a estudiantes

### 1. Agrado por la metodología utilizada por el profesor del curso de Contabilidad General

Gráfica 1



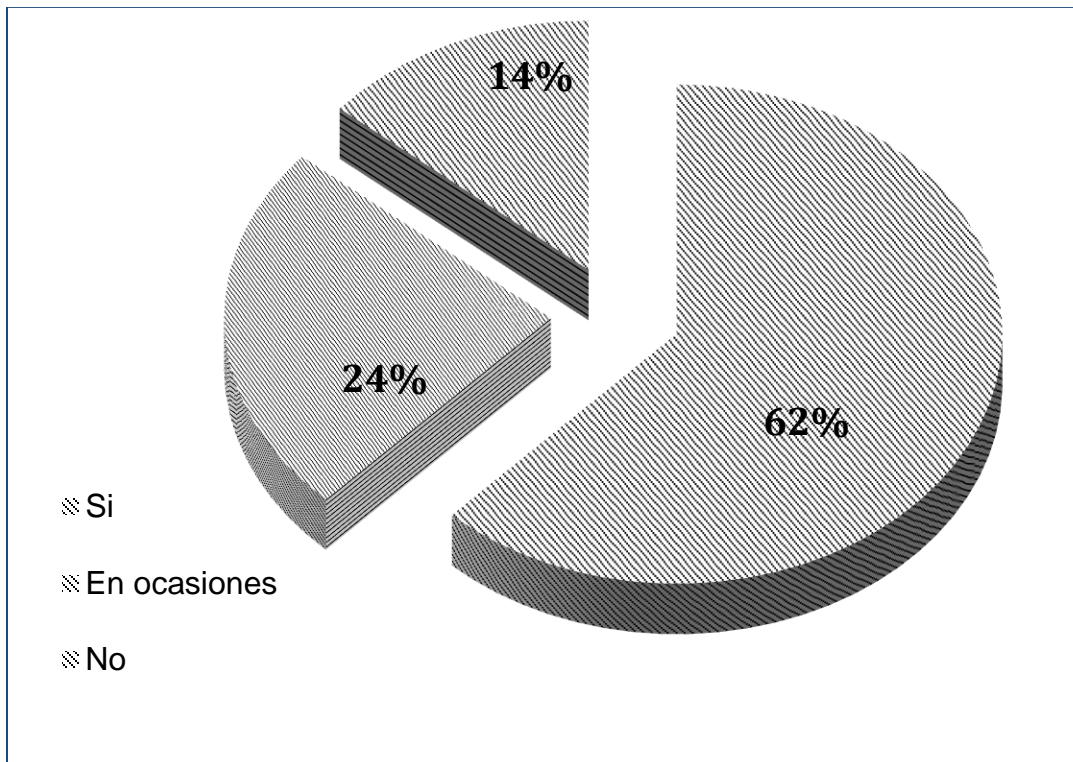
**Fuente:** Elaboración propia según los resultados obtenidos.

En la gráfica se muestra que el 77% de los estudiantes, sienten agrado por la metodología del curso de Contabilidad General y les motiva a comprender mejor los temas. El 14% comentan que en ocasiones sienten agrado, porque no hay un seguimiento de lo aprendido y no entienden la relación de los temas que se imparten, mientras que el 9% restante indica que no le agrada, por la falta de comprensión del curso y tiende a tornarse aburrida. Existen metodologías que pueden aplicarse a diario y otras en actividades que requieren de un esfuerzo mayor, por lo que, las clases magistrales siguen siendo lo más utilizado en las aulas de clases.

## Encuesta dirigida a estudiantes

2. La forma de transmisión del contenido de Contabilidad General por el profesor.

**Gráfica 2**



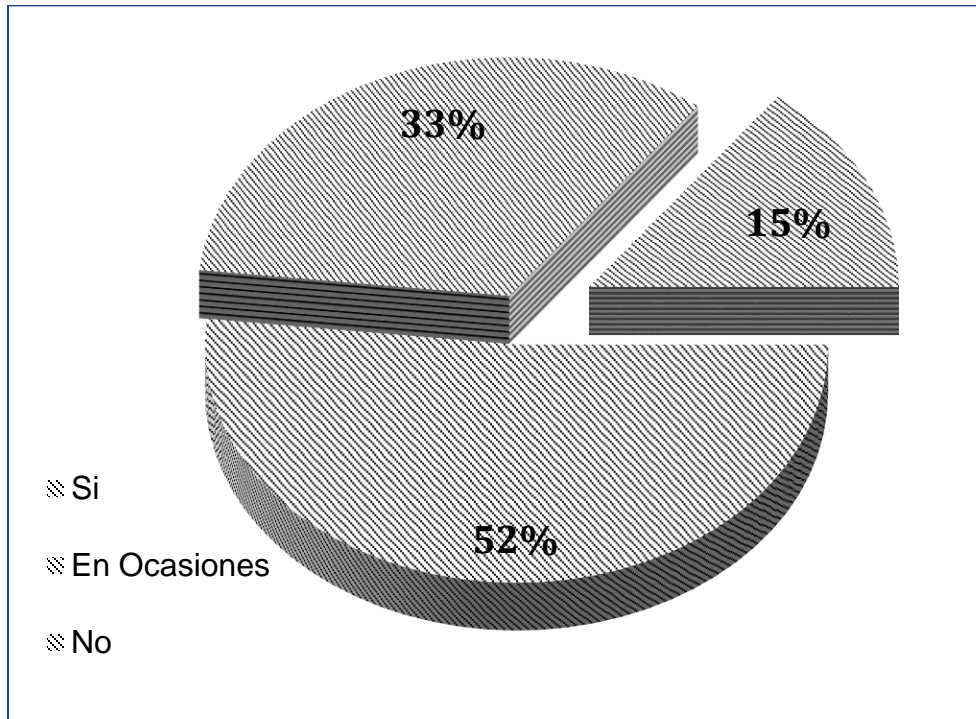
**Fuente:** Elaboración propia según los resultados obtenidos.

El 62% de los encuestados indicó que el curso, ayuda a su desarrollo personal, comprenden muy bien, mientras que el 24% solo en ocasiones, porque es breve el periodo de clases y, por tanto, es poca la información que reciben, además desean recibir más contenido contable. El 14% restante indica que no les gusta la forma en que sus profesores desarrollan el curso, ya que no les exige la comprensión de lo aprendido. En el curso de Contabilidad General, se aplica la transmisión de conceptos, por ello el docente debe captar la atención y realizar procesos de retroalimentación de los aprendizajes, utilizando metodologías de innovación educativa.

### Encuesta dirigida a estudiantes

#### 3. Nivel de comprensión de los contenidos de Contabilidad General.

Gráfica 3



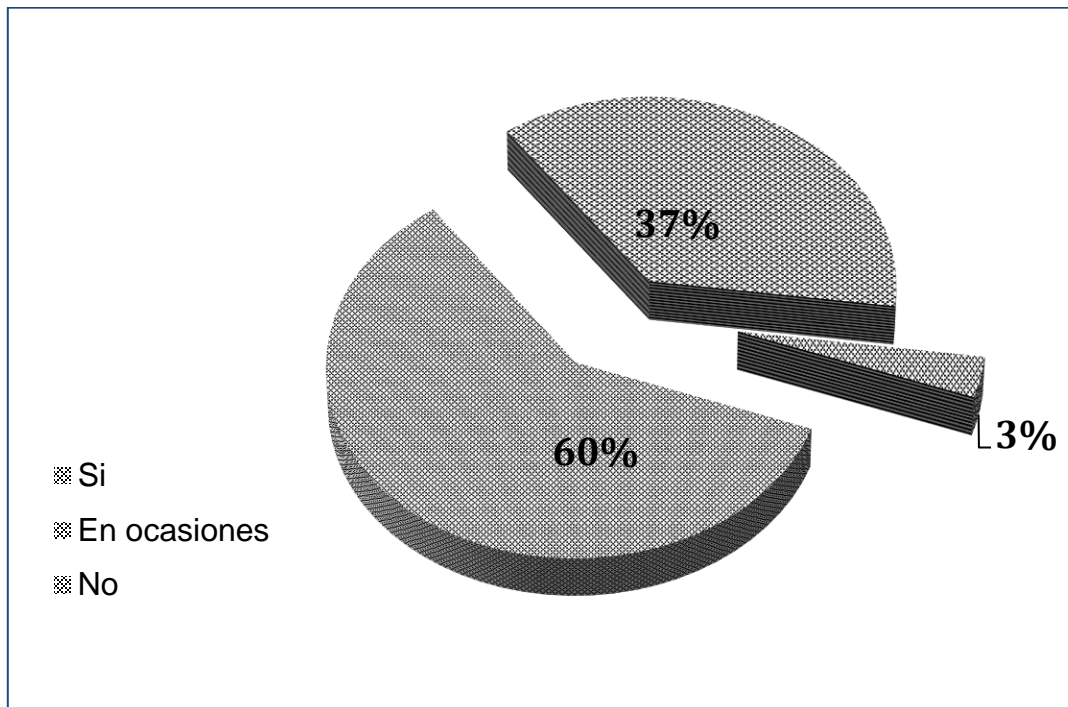
*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

Se observa que el 52% de los estudiantes mencionan que comprenden los contenidos que les imparten sobre Contabilidad General, indicando que es entendible y se explica en base a ejemplos cotidianos, el 33% expresó que en ocasiones, porque es difícil de entender y recurren a otras personas, para que se los expliquen, el 15% restante indica que el contenido llega a ser confuso y no prestan atención. Hay circunstancias en las que el docente debe identificar los distintos niveles de aprendizaje que el estudiante adquiere y hacer uso de las estrategias y técnicas, para lograr se apropien de los saberes.

### Encuesta dirigida a estudiantes

4. Aplicación de los conocimientos básicos de Contabilidad General, para solucionar problemas de la vida diaria.

**Gráfica 4**



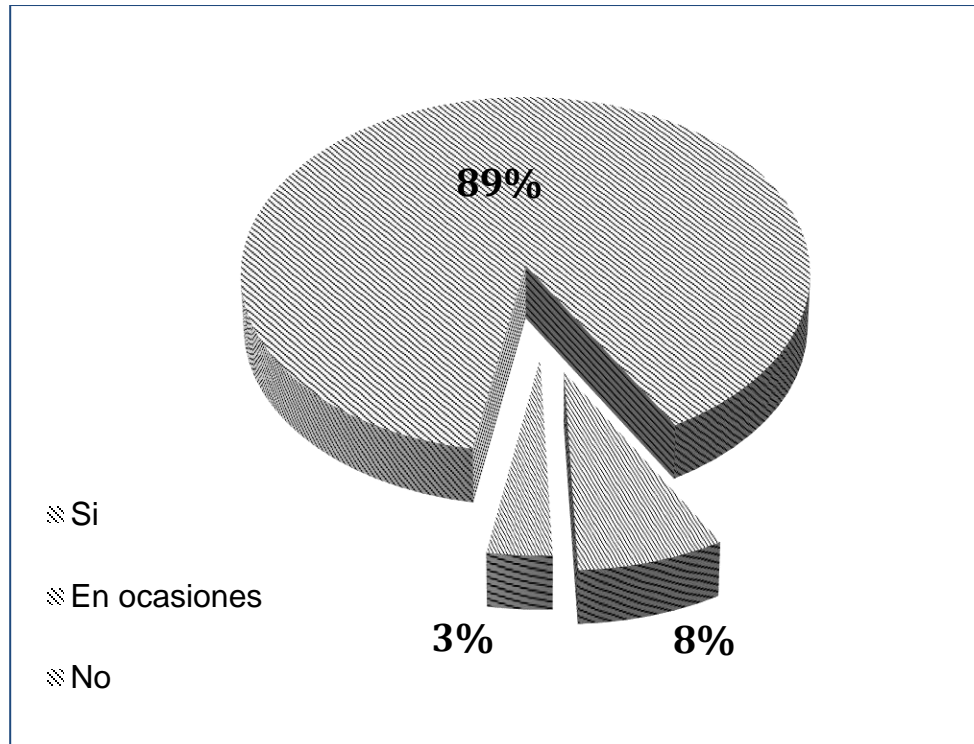
**Fuente:** Elaboración propia según los resultados obtenidos

La gráfica muestra que el 60% de los estudiantes sí aplican sus conocimientos en situaciones de su vida familiar, por ejemplo, ayuda a realizar un buen presupuesto y a ser emprendedores, el 37% indicó que, lo que reciben de enseñanza no concuerda con las necesidades personales y no es necesario aplicarlo, el 3% concluyó que no lo utiliza y lo cree innecesario. La necesidad de aprender nociones básicas de Contabilidad General es fundamental. Esta ciencia la aplicamos a diario en nuestra vida, mejora las habilidades del pensamiento lógico indispensable, para resolver situaciones económicas y financieras.

### Encuesta dirigida a estudiantes

5. Importancia del curso de Contabilidad General, para el desarrollo personal y profesional

**Gráfica 5**



*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

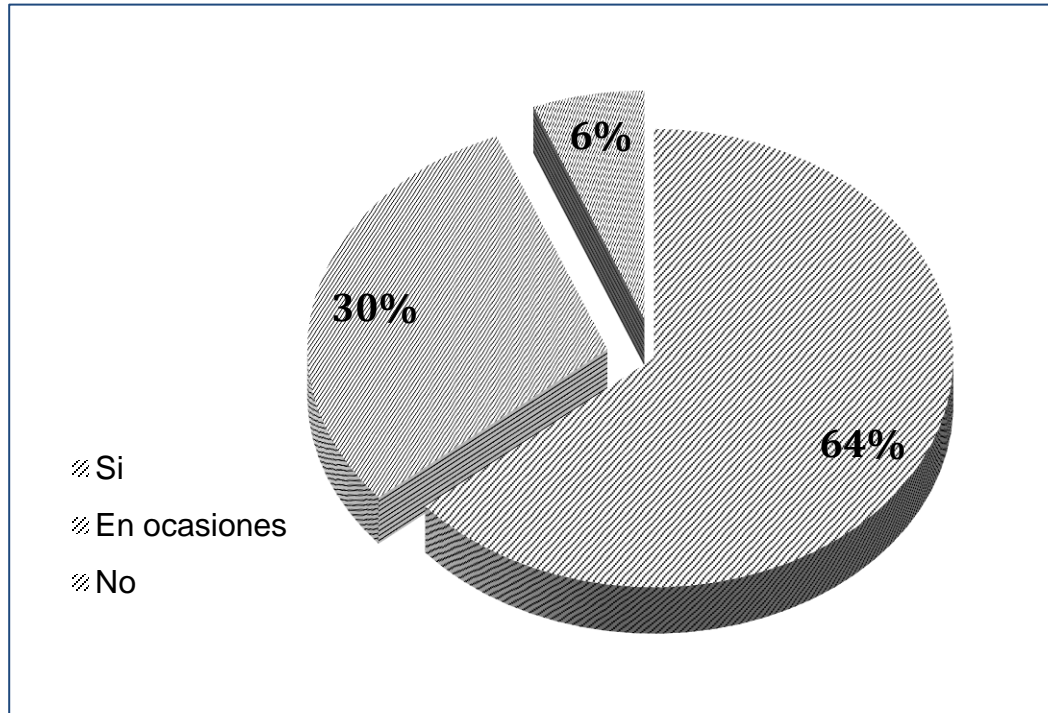
El 89% de estudiantes indicaron estar de acuerdo con la importancia personal y profesional del curso, porque existe una proyección a futuro, que les garantiza estabilidad laboral y económica, respaldan la concepción que deben desarrollarse con más frecuencia contenidos de lógica contable, para obtener experiencia y práctica, el 8% indicó que la Contabilidad General está presente en todos los ámbitos de la vida, pero los contenidos los trabajan con proyectos en clase, el 3% restante indicó que no es un curso importante. La Contabilidad General es una herramienta necesaria, porque deriva las buenas prácticas económicas dentro del núcleo familiar principalmente.



## Encuesta dirigida a estudiantes

### 6. Nivel de satisfacción al realizar prácticas de Contabilidad General.

Gráfica 6



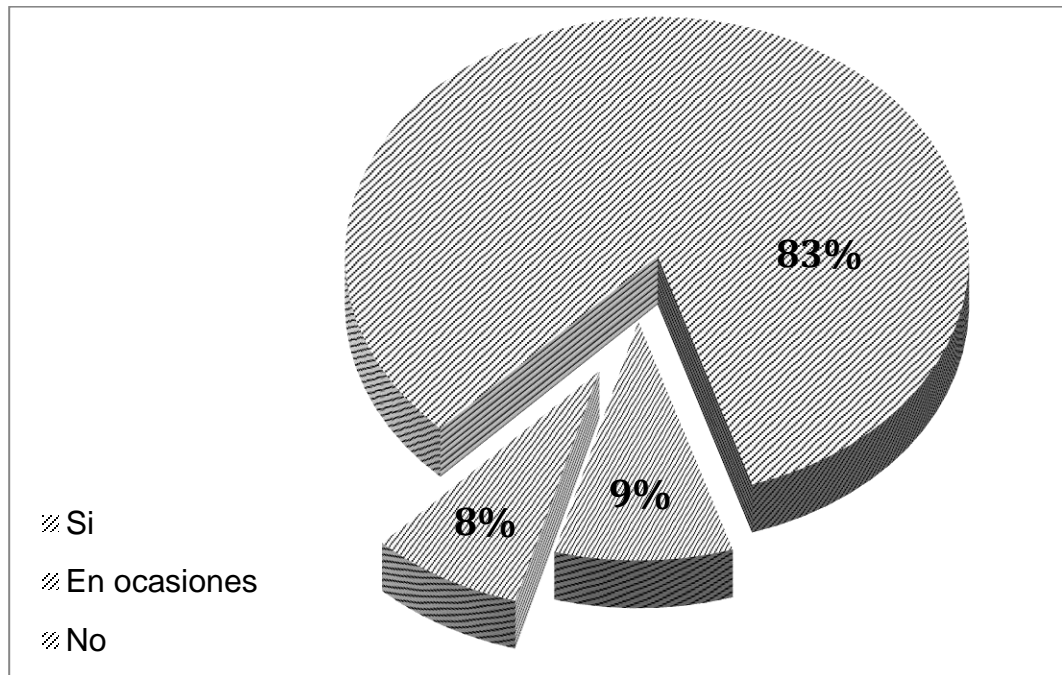
*Fuente: Elaboración propia en base a los resultados obtenidos.*

Se describe en la gráfica un 64% de estudiantes que sí encuentran satisfacción al realizar prácticas de Contabilidad General, porque en ella se mide la capacidad de desempeño, el 30% indica que sólo cuando el docente explica bien el tema y alcanza buenos resultados en las prácticas, el resto 6% indicó que es un curso muy aburrido y no presta atención. El curso de Contabilidad General está dosificado de forma que al estudiante comprenda la información sobre lógica contable, por tanto, depende del docente tener la habilidad de explicarla con dinamismo.

## Encuesta dirigida a estudiantes

### 7. Aplicación del curso de Contabilidad General de forma activa y dinámica

**Gráfica 7**



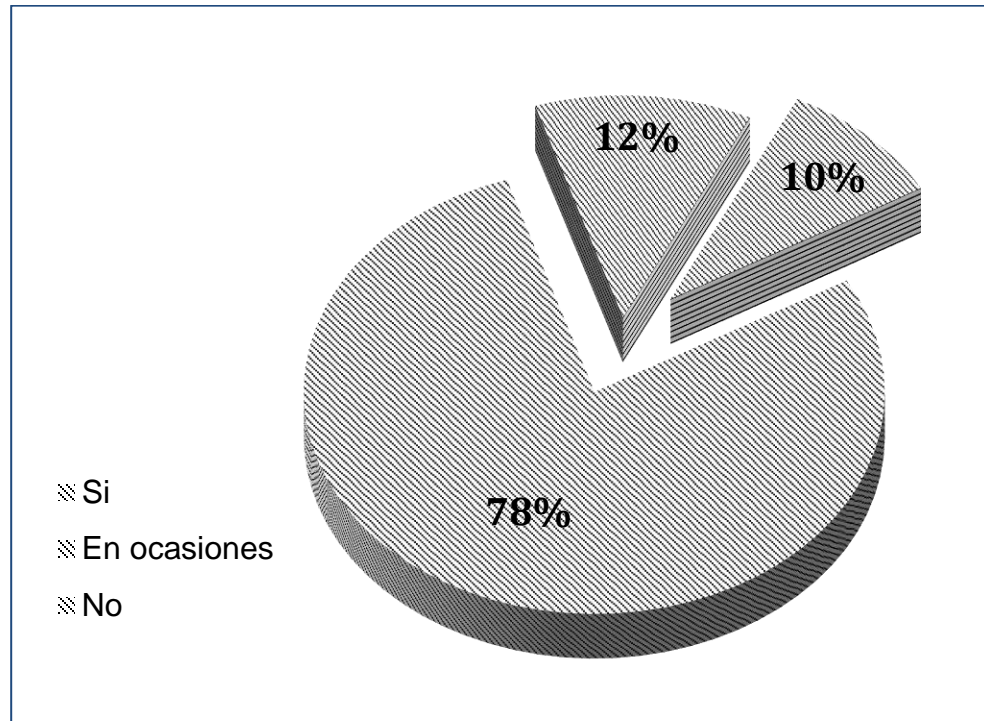
*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

En la gráfica se observa que el 83% de los estudiantes opinan que sí se puede enseñar Contabilidad General de forma diferente, divertida, amena y motivante, aduciendo que, con dinamismo e intencionalidad de la enseñanza, se obtendrán mejores resultados de aprendizaje. El 9% indicó que, solo en ocasiones, porque los temas son muy complicados, y el 8% indicó no estar de acuerdo, porque existe desorden y el tema no es tomado en serio. En general, las actividades lúdicas, solo pueden llevarse a cabo mediante la planificación y organización del contenido que se desea enseñar, contemplando reglas definidas, manteniendo el control y la participación de todos los estudiantes.

### Encuesta dirigida a estudiantes

8. Los recursos didácticos mejoran la comprensión del curso de Contabilidad General.

**Gráfica 8**



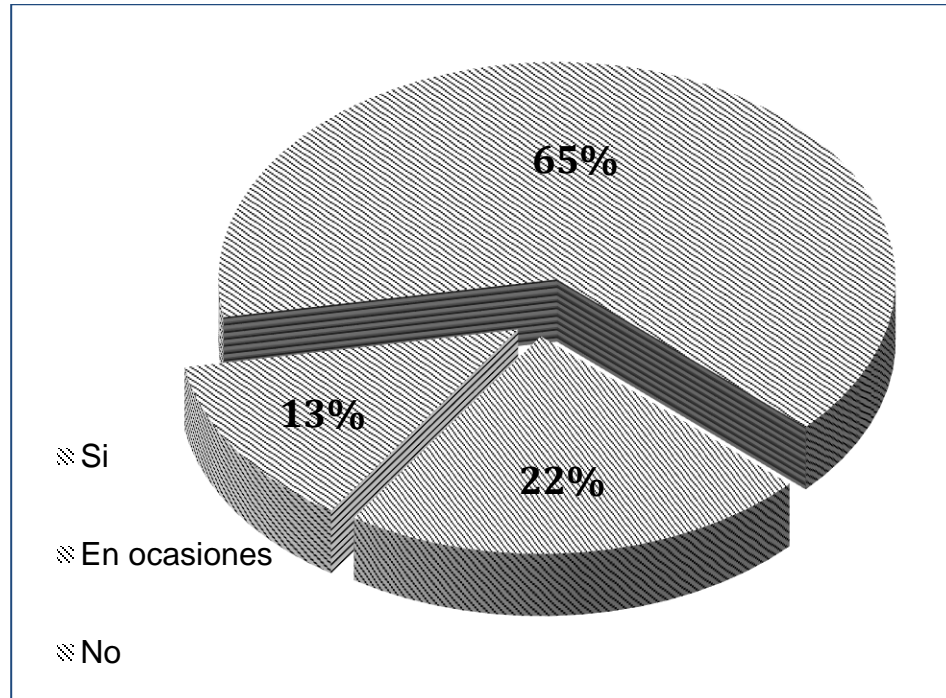
*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

Los resultados que muestra la gráfica indican que el 78% de los estudiantes, sí aprenden mejor, cuando tienen material didáctico de apoyo, porque son novedosas, creativas, educativas y facilitan el aprendizaje, el 12% indica que puede ser una distracción y el 10% restante indicó que el juego, como medio de aprendizaje no ayuda, por la falta de participación de los compañeros y por tanto no es necesario. Lo que se espera de un recurso didáctico activo es que, a través del juego, se logren comprender los conceptos y se profundice el aprendizaje a través de la práctica y el descubrimiento.

### Encuesta dirigida a estudiantes

#### 9. Utilización de actividades lúdicas, para enseñar Contabilidad General.

Gráfica 9



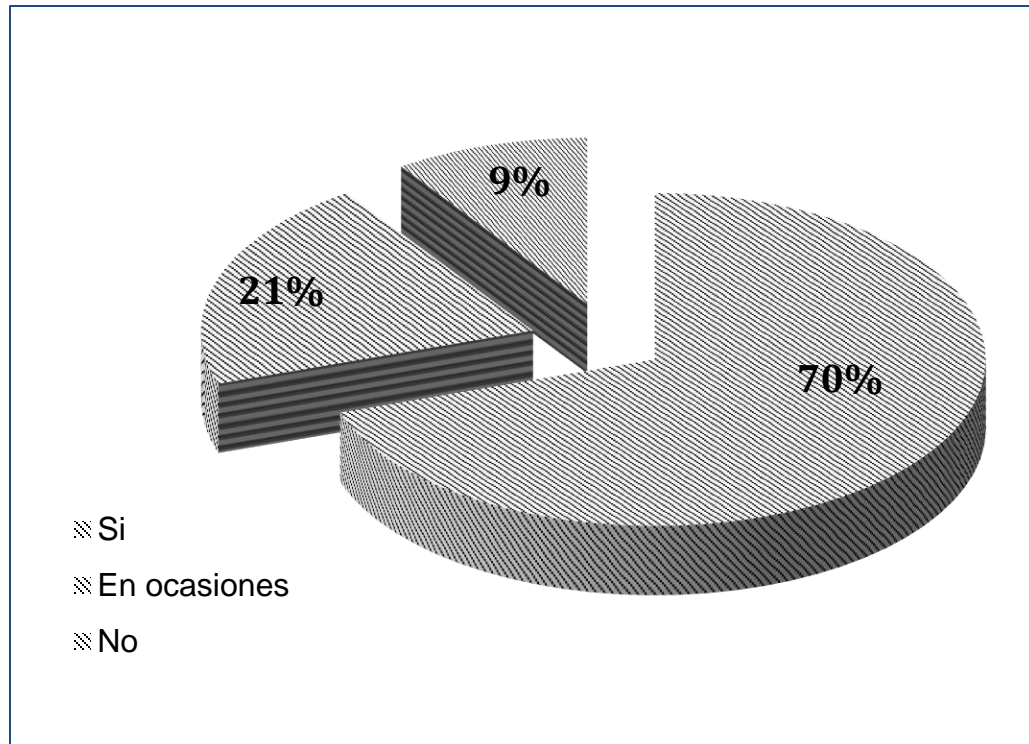
*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

La gráfica indica que los estudiantes prefieren a un docente dinámico, por lo que el 65% está de acuerdo en que los profesores implementen actividades lúdicas para mejorar la experiencia educativa. El 22% comentó que debe realizarse solo en algunos temas, y el 13% respondió no estar de acuerdo con que se aplique, porque no hay énfasis en la clase y no se explica bien el tema. Las actividades interactivas lúdicas, pretenden servir como un recurso instruccional para el aprendizaje contable, a través de una actividad amena y participativa.

### Encuesta dirigida a estudiantes

10. Mejoramiento del aprendizaje de la Contabilidad General, mediante el juego, la motivación y la participación activa.

Gráfica 10



*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

La importancia que refleja la gráfica al indicar el mejoramiento de los aprendizajes en el curso de Contabilidad General se evidencia con el 70% de aprobación de parte de los estudiantes, en cuanto a que el 21% no está convencida de que este método de participación activa pueda ayudar a comprender los temas contables, el 9% respondió no tener ningún interés en involucrarse y participar en actividades de motivación y recreación. Las actividades lúdicas son soporte para llevar a cabo los contenidos, una vía alterna para realizar actividades activas, donde se desarrollen procesos de interacción entre el profesor y el estudiante.

### Entrevista dirigida a docentes

1. La utilización de metodologías en relación con la adecuación del CNB, contribuye al fortalecimiento de la enseñanza de la Contabilidad General.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 4**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	0
A veces	1
Nunca	3
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

La mayoría de los docentes entrevistados coinciden en que no es factible la adecuación del nuevo diseño curricular, para el curso de Contabilidad General, aduciendo que es muy teórico. Comentaron que cada docente elige la metodología que se adecue principalmente a las necesidades del grupo de estudiantes con quienes trabaja, quedando a discreción la utilización de cada docente la utilización de metodologías que le ayuden a desarrollar los contenidos propuestos en el Currículum Nacional Base. Es necesario que los docentes sean capaces de aplicar las diferentes técnicas y metodologías para que los contenidos del curso sean de interés, se involucre al estudiante en el aprendizaje.

## Entrevista dirigida a docentes

2. La metodología utilizada por el docente, cuando enseña Contabilidad General, influye en la falta de atención de los estudiantes.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 5**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	0
A veces	3
Nunca	1
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

Los docentes indicaron que la falta de interés, es evidente porque los estudiantes aprenden de diferente manera, argumentan que algunas veces los problemas personales de los estudiantes pueden influir; a veces, el tema que deben desarrollar no es agradable o poco atractivo y, por tanto, muestran apatía. La metodología propuesta por el docente, para la enseñanza del curso de Contabilidad General, debe estar adecuada a las necesidades del aprendizaje del estudiante, promoviendo valores éticos, iniciativas emprendedoras y prácticas que contribuyan al fortalecimiento de su personalidad y los motive.

### Entrevista dirigida a docentes

#### 3. Desempeño en los resultados académicos del curso de Contabilidad General.

*INEB Maya*  
*Matutina / Vespertina*  
*Total de docentes 4*

**Tabla 6**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	1
A veces	3
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

El resultado del bajo desempeño de los estudiantes del curso de Contabilidad General se debe generalmente a diversas situaciones como: la lógica numérica no se desarrolla adecuadamente, el curso no se enfoca a contenidos específicos donde conozcan su progreso, se considera que el contenido es limitado. Al parecer de los docentes, el desempeño escolar de los estudiantes está predispuesto, al creer que es un curso difícil o lo perciban complicado, pero como otras ramas de la ciencia, necesita de un proceso sistemático de enseñanza a través de la inducción.



### Entrevista dirigida a docentes

4. El docente conoce y/o aplica técnicas o metodologías lúdicas en el curso de Contabilidad General.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 7**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	2
A veces	1
Nunca	1
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos.*

La mayoría de los docentes indicaron que, a veces, utilizan alguna técnica o metodología lúdicas, para desarrollar su clase, permitiéndoles facilitar los contenidos de enseñanza y reconociendo haber captado la atención de los estudiantes con mayor interés y percepción. Indican que debe existir dinamismo en realizar estas actividades, principalmente al exponer y explicar el tema, para que la actividad propuesta se desarrolle con eficacia y pertinencia. En la actualidad se hace más necesario aplicar estrategias afectivas o motivadoras en el salón de clases, adaptarse e innovar, para que los estudiantes logren asimilar el conocimiento.

### Entrevista dirigida a docentes

5. El docente está de acuerdo en aplicar actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General.

*INEB Maya  
Matutina / Vespertina  
Total de docentes 4*

**Tabla 8**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	2
A veces	2
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

Los docentes mostraron interés sobre el tema de lúdica, para desarrollar temas de Contabilidad General, indicando que es una buena medida a implementar, reconocen que por medio del juego se aprende de forma amena, el estudiante capta los contenidos de mejor manera y es una forma diferente de impartir la clase. En tanto advierten que en temas contables no siempre pueden utilizarse actividades lúdicas por falta de planificación docente y el tiempo del periodo de clases es limitado para lograr desarrollarlas. El éxito del aprendizaje se basa en las estrategias que aplican los docentes, cuando al estudiante se le brinda la oportunidad de involucrarse en su propio aprendizaje se evidencia que se consiguen mayores logros.

## Entrevista dirigida a docentes

6. Implementación de nuevas estrategias lúdicas, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para el curso de Contabilidad General.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 9**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	0
A veces	4
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

La mayoría de los docentes coinciden estar de acuerdo en que, solo a veces pueden implementarse actividades lúdicas en la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos del curso de Contabilidad General, plantean que se debe conocer al grupo de estudiantes a quienes les impartirá la clase, porque existen ocasiones en que el estudiante se muestra apático, cuando se le pide que participe en ciertas actividades. El docente debe identificar el momento preciso en que se debe implementar una actividad lúdica, que le permita cambiar la rutina y despertar el interés del estudiante.

## Entrevista dirigida a docentes

### 7. Aplicación de actividades interactivas lúdicas en el salón de clases.

*INEB Maya*  
*Matutina / Vespertina*  
*Total de docentes 4*

**Tabla 10**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	0
A veces	2
Nunca	2
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

Cuando se requiere utilizar un método didáctico novedoso siempre es necesario contar con tiempo para organizar la actividad, por lo tanto, los docentes indican que en ocasiones se puede llevar a cabo una actividad lúdica. Sin embargo, expresan no tener el tiempo para realizar la planificación y ejecución de las actividades en el periodo de clases establecido, además de no contar con el material didáctico para realizarlo. El docente cree que, al utilizar una técnica o dinámica, perderá el control de la clase; sin embargo, es en la práctica en donde los estudiantes aprenden y se les debe dar la oportunidad a que se integren en los contenidos de enseñanza y el aprendizaje de forma recreativa.

## Entrevista dirigida a docentes

8. Fortalecimiento del aprendizaje del curso de Contabilidad General, a través de actividades interactivas lúdicas.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 11**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	1
A veces	3
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

Los docentes consideraron que el uso de actividades lúdicas a veces fortalece la enseñanza de la Contabilidad General, cuando se orienta y se mantiene la atención en los estudiantes, y siempre, cuando se desarrolla con objetivos claros generando nuevas expectativas. Es importante en la actualidad que se maneje una pedagogía innovadora, de manera que la Contabilidad General se aprenda de forma dinámica, interesante y resalte la oportunidad de obtener y aplicar los conocimientos.

### Entrevista dirigida a docentes

9. Beneficios para el aprendizaje de la Contabilidad General, a través de la aplicación de actividades lúdicas.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 12**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	2
A veces	2
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

Los docentes están de acuerdo que con las actividades lúdicas se obtienen beneficios para el aprendizaje de la Contabilidad General, porque forma parte de los conocimientos básicos de la economía familiar, por tanto, es necesaria aprenderla. En tanto que, prefieren utilizar actividades lúdicas, solo cuando el tema a desarrollar le permita organizar y planificar una actividad específica en clase. Cuando utilizamos recursos didácticos lúdicos se rompe la rutina, la Contabilidad General, conlleva hacer partícipe de actividades creativas de enseñanza y aprendizaje a todos los estudiantes.

### Entrevista dirigida a docentes

10. Resultados de motivación y satisfacción en la obtención del aprendizaje, mediante la utilización de actividades interactivas lúdicas.

*INEB Maya*

*Matutina / Vespertina*

*Total de docentes 4*

**Tabla 13**

<b>Opción</b>	<b>No. de respuestas</b>
Siempre	2
A veces	2
Nunca	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

*Fuente: Elaboración propia según los resultados obtenidos*

Los docentes indicaron que cuando la actividad se desarrolle según la competencia prevista y encuentren la participación de los estudiantes, siempre se puede alcanzar el aprendizaje esperado. Sin embargo, mencionan que los estudiantes no prestan mucha atención a las actividades que propone el docente, por lo tanto, es difícil organizar actividades lúdicas, para el curso de Contabilidad General. La principal evidencia que se obtiene al realizar actividades interactivas lúdicas es comprobar el nivel de conocimiento técnico alcanzado por los estudiantes.

## **CAPÍTULO IV**

### **DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Este capítulo comprende un análisis basado en los resultados presentados en el capítulo III, muestra los resultados del análisis de los actores que desempeñan la labor interactiva de enseñanza y aprendizaje. A través de la observación y la descripción de los hallazgos recabados en la práctica, que proporcionaron una serie de informaciones y datos, que han sido contrastados y procesados estadísticamente, para dar continuidad al tema de investigación denominado: Actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico, del INEB Maya, en sus jornadas matutina y vespertina de la zona 18, ciudad capital.

Se dan a conocer los resultados y declaraciones, producto de la recolección de información obtenida de ciento veinte (120) participantes, entre estudiantes y docentes, encaminados a responder a las preguntas de investigación establecidas.

Para la obtención de la información se implementaron tres técnicas de recolección de datos. La primera técnica utilizada fue una guía de observación, mediante una lista de cotejo, la cual ayudó a entender aspectos sobre el salón de clases, su ambientación y el uso de los espacios didácticos, que incumben tanto a docentes como a estudiantes, la segunda técnica utilizada fue una entrevista dirigida a docentes que imparten el curso de Contabilidad General, el instrumento que se utilizó fue el cuestionario, resaltando la importancia de implementar actividades interactivas lúdicas, como estrategias metodológicas que permitan desarrollar eficazmente los contenidos curriculares de la enseñanza contable y a los estudiantes desarrollar capacidades de aprendizaje afectivas y cognitivas.



La tercera técnica que se utilizó para obtener información fue una encuesta, y el instrumento que se utilizó fue un cuestionario dirigido a los estudiantes. Esta permitió investigar aspectos importantes, que comprendían identificar la percepción del aprendizaje a través de actividades lúdicas o de juego para desarrollar el curso de Contabilidad General, en el salón de clases.

Las variables e indicadores son de vital importancia para comprender el problema fundamental al que nos lleva este informe de tesis. Las variables elegidas para esta investigación fueron: Actividades interactivas lúdicas y la enseñanza de la Contabilidad General, estas variables condujeron a los siguientes indicadores: metodologías activas docentes, beneficio e interés de los aprendizajes, aplicación de actividades lúdicas, pensum de estudios del curso de Contabilidad General, también conexiones de conocimientos de lógica contable para la realización de actividades lúdicas de aprendizaje por competencias. A través de ello, se obtuvieron los siguientes datos:

#### **4.1 Actividades interactivas lúdicas**

Las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los estudiantes, les brinda mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza la actividad creativa y el conocimiento. Las actividades pedagógicas lúdicas en educación media deben propiciar en los estudiantes un conjunto de valores éticos y morales, que se traduce en la formación de una personalidad, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, conscientes de la realidad y capaces de promover y buscar alternativas de solución. Por lo que el 77% que corresponde a un total de 90 estudiantes, coincidieron en resaltar la importancia de recibir los contenidos de contabilidad general de forma activa y dinámica, en tanto que cuando se hizo el mismo cuestionamiento a los docentes el 50% indicó no ser factible la incorporación metodológica lúdica, por factor tiempo y falta de recursos, en tanto el otro 50% de docentes indicó estar dispuesto a realizar actividades, para que el estudiante valore y comprenda los contenidos del aprendizaje.

Motta (2004), indica:

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. (p.23)

## **4.2 Enseñanza de la Contabilidad General**

El docente debe velar y cuidar, para que en el aula de clases los elementos físicos y materiales didácticos estén armónicamente dispuestos, planificados y organizados. De ese modo se contribuye a la generación de un ambiente cálido y propenso al trabajo colaborativo. El docente aporta su propio estilo de transmisión de la enseñanza, por lo que, el curso que dirige debe estar integrado de modo que, responda siempre a atraer la atención de los estudiantes. La función del docente es muy amplia, instruye, estimula, corrige, forma y orienta la enseñanza de manera homogénea y delimitada al grupo que tiene a cargo.

MINEDUC, (2008) al respecto afirma:

Pasar por una experiencia de aprendizaje mayormente centrado en el docente hacia uno centrado en el alumno, crea un entorno de aprendizaje más interactivo y más motivador tanto para los alumnos como para propios los docentes. El rol del docente dejará de ser únicamente el de transmisor de conocimiento, para convertirse en un facilitador y orientador del conocimiento y en un participante del proceso de aprendizaje junto con el estudiante. Este nuevo rol fortalece la importancia del docente y requiere de nuevos conocimientos y habilidades. (párr.5).

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir que cada estudiante trabaje con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que estimula y aumenta su autoestima de tal forma que contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

Los estudiantes, en su mayoría, están de acuerdo en recibir teoría y práctica contable, esto se demuestra al indicar que 103 estudiantes representados por el 89% afirman la trascendencia que el aprendizaje contable conlleva, para ser personas independientes y conscientes que lo aprendido puede ayudarles en cualquier circunstancia a lo largo de la vida.

Informe de la UNESCO (1999), Tratado sobre la educación universal:

La educación durante toda la vida se presenta como una de las llaves de acceso al siglo XXI. Esta noción va más allá de la distinción tradicional entre educación básica y educación permanente, y responde al reto de un mundo que cambia rápidamente. Pero esta afirmación no es nueva, puesto que en anteriores informes sobre educación ya se destacaba la necesidad de volver a la escuela para poder afrontar las novedades que surgen en la vida privada y en la vida profesional. Esta necesidad persiste, incluso se ha acentuado, y la única forma de satisfacerla es que todos aprendamos a aprender.(p.16)

### **4.3 Pensum de estudios del curso de Contabilidad General en educación media**

En la estrategia de rediseño del CNB del ciclo de educación básica, se evidencia que más de la mitad de docentes a nivel nacional no cuentan con la especialización para impartir las áreas curriculares establecidas, en este caso el curso de Contabilidad General, por lo que se dispone aplicar el rediseño curricular gradualmente, para el año 2019 en segundo grado básico, hecho por el cual, los estudiantes y los docentes se mostraron poco motivados en relación a la asignación del curso, respondiendo que son escasos los contenidos contables establecidos a desarrollar en clase. Coinciden que, si el docente utiliza metodologías lúdicas en su clase, no obtendría buenos resultados, el 30% no ve efectivo utilizar juego, motivación y participación para la realización del curso en la clase, porque no prestan atención. El 70% indicó que se logra alcanzar el éxito en el aprendizaje, la motivación y solidaridad al implementar estrategias lúdicas.

## CONCLUSIONES

Durante el proceso existió un seguimiento metódico y de participación de los docentes y estudiantes, logrando así garantizar la objetividad, para arribar a las siguientes conclusiones:

Las actividades interactivas lúdicas favorecen la enseñanza de la contabilidad General, porque son un recurso planificado que prioriza el logro de las competencias de aprendizaje, de acuerdo a los resultados de la investigación, tiene como característica principal, ser un recurso didáctico que el docente puede utilizar, para facilitar las destrezas de comunicación, observación, creatividad y principalmente la motivación, esenciales para comprender los contenidos de Contabilidad General, por tanto, influye positivamente en el fortalecimiento de la autonomía del estudiante.

Es importante fomentar la aplicación de actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo del curso de Contabilidad General, planificar acorde a las necesidades de los estudiantes de manera que facilite la obtención del razonamiento lógico y el aprendizaje de los contenidos y procedimientos contables, estimar el tiempo y los recursos disponibles, es decir, el docente debe conocer y crear espacios de aprendizaje lúdico, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Las actividades interactivas lúdicas propuestas, para la enseñanza de la Contabilidad General esta integrada con actividades dinámicas, participativas, de interacción individual y dominio de grupo, basadas en el juego, que pretenden incentivar los aprendizajes contables, mejorando sus capacidades y colaborando en el desarrollo personal y social del estudiante.

## RECOMENDACIONES

El proceso de investigación que se llevó a cabo, permitió realizar un breve análisis, en donde se sugiere algunas recomendaciones.

Se recomienda utilizar las actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, porque favorecen la estimulación de destrezas y habilidades de aprendizaje contable, el docente debe hacer uso de la planificación, utilizar metodologías activas innovadoras de aprendizaje diferente y encausar sus esfuerzos en la realización de la enseñanza, a través, de métodos lúdicos que refuerzan las capacidades de interacción, comunicación, creatividad y participación del estudiante.

Mediante el fomento de la aplicación de actividades interactivas lúdicas, se logra desarrollar el aprendizaje constructivo activo y participativo, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, es necesario que el docente conozca y practique actividades interactivas lúdicas, de manera que, los contenidos del curso de Contabilidad General, se desarrollen de forma coherente con la actividad lúdica a realizar, condicionar los ambientes, para dinamizar la actividad, y asegurar que la experiencia sea agradable y logre el aprendizaje esperado.

La propuesta de actividades interactivas lúdicas, contribuye a mejorar el proceso de enseñanza del curso de Contabilidad General, porque integra opciones de trabajo adecuado a las necesidades del estudiante, lo que permite relacionarse en la construcción de su propio aprendizaje con mayor facilidad, esta diseñada para ser una herramienta flexible de acción y participación, que promueve el alcance de las competencias curriculares, por medio de la ejecución del juego.

## REFERENCIAS

### Libros

- BRESSAN, A., COLLADO, M. & GALLEGOS, F. (2003). *La lúdica realista en el aula; el colectivo y las operaciones*. México: editorial, Novedades Educativas. Vol. 149.
- Díaz-Barriga A. F. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*, México, tercera edición, editorial, McGraw Hill.
- Dinello, R. (1992). *Pedagogía de la expresión ludo creativa*. Uruguay. Editorial Grupo Magro.
- Hurtado, J. (1998), *Metodologías de la Investigación holística*, Fundación Sypal. Venezuela.
- Méndez, A. (2016), *Estrategias de enseñanza-aprendizaje, una mirada desde Diferentes niveles educativos*, Red Durango de investigadores Educativos A.C. primera edición.
- Ortiz, A. (2009). *Cómo aprender y enseñar contabilidad con un enfoque Problemático por competencias*, Cooperación universitaria de la costa Barranquilla Colombia. Editorial Educosta.
- Piaget, J.(1994) *La formación del símbolo en el niño*. México: publicado por Ediciones Fondo de Cultura Económica. Primera edición. México.
- Pimienta, J. (2012) *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia Universitaria basada en competencias*. Editorial Pearson, primera edición Educación, México.
- Velásquez, J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje. Diseño y operación*. Editorial Trillas. México Primera edición.

## Tesis

- Astudillo, S. (2015). *Metodología utilizada por el docente de Contabilidad General y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, del Cantón Montalvo, Provincia de los Ríos*, (proyecto de tesis) Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- Botero, M., Campos, O., Restrepo, R., y Roldán, M. (2016). *La lúdica como Propuesta pedagógica frente al manejo de la agresividad de los estudiantes de secundaria durante el descanso en la institución educativa Colombia del municipio de Girardota-Antioquia*. (Tesis). Medellín – Colombia.
- Corado, C. (2017) *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad Tecpán Guatemala, Chimaltenango*, (Tesis), Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Chamorro, M. (2014), *Proyecto Técnicas y herramientas lúdicas para la Enseñanza de la contabilidad y sus ramas*, Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Londoño, H. (2016). *Estrategias lúdicas “Diseño de una unidad didáctica lúdica Para mejorar la habilidad de pensamiento aleatorio y probabilístico* (Tesis), Asociación Colegio Granadino, Villamaría, Colombia.
- López, R. (2014). *La aplicación de la lúdica y su influencia en el aprendizaje de La contabilidad en los estudiantes del tercer grado del ciclo de educación básica*, (Tesis) Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Monsalve, M. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza- Aprendizaje, licenciatura en Educación y Pedagogía*, (Tesis), Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Ochoa, J. (2017). *Estrategias lúdicas para las ciencias exactas, especialidades de las licenciaturas en las ciencias económicas contables, físicas y matemáticas, química y biología*, (proyecto de seminario). Escuela de Formación de Profesores de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (tesis). Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación, Bogotá, Colombia.

Solórzano. & Tariguano Y. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje de la Matemática*. (Tesis). Licenciatura en ciencias de la educación. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Vásquez, N. (2015), *Guía didáctica para el uso de actividades lúdicas dirigido a Educadores del programa educativo del niño, niña y adolescente trabajador, PENNAT* (Tesis) Facultad de Humanidades, Departamento de Pedagogía, Universidad de San Carlos de Guatemala.

### **Artículos y revistas**

Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica. Escuela superior de Enseñanzas técnicas*, (ensayo) Universidad Cardenal, H. Valencia, España. Recuperado de <https://goo.gl/PMUtkl>

MINEDUC (2019) Portal Currículo Nacional Base, ciclo Básico, segundo grado, Área emprendimiento para la productividad. Guatemala.  
[http://cnbguatemala.org/wiki/CNB\\_Ciclo\\_B%C3%A2sico](http://cnbguatemala.org/wiki/CNB_Ciclo_B%C3%A2sico)  
 DIGECUR (2017)  
 Estrategias de Rediseño -CNB- ciclo básico.  
<http://www.mineduc.gob.gt/portal/documents/estrategias/Redise%C3%B1o-CNB-Ciclo-Basico.pdf>

Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia.  
[revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/3331/2894](http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/3331/2894)

Pérez-Yglesias, M. (2014), Investigación “Lo lúdico-creativo: una Forma de vivir, conocer y enseñar”, portal de Revistas Académicas, Revista Educación, Universidad de Costa Rica. Costa Rica. Recuperado de:  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/497>

Programas Individuales de Certificación de Competencias para Líderes de Equipos y Facilitadores de Aprendizaje (2015). Yturalde, E. metodología del aprendizaje experiencial, Escuela Corporativa, New York, Estados Unidos.  
<http://www.metodologiaexperiencial.com/>



Revista de la Facultad de Educación de Albacete, Provincia de España. Ensayo, Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Revista Internacional Magisterio, Echeverri, A. (2015). El manual del docente, Estrategias e ideas creativas que facilitarán la labor educativa, Colección Aula Abierta, Cooperativa editorial Magisterio. Bogotá, Colombia. Recuperado de:  
Web: <https://books.google.com.gt/books?isbn=9582007222>

Revista Internacional Magisterio, (2016) Sarlé, P. Escrivano, F. Castaño, & Rubio, A. Tema: Lúdica y aprendizaje. Biblioteca digital Magisterio 3.0, Educación y pedagogía. Recuperado de:  
<http://bibliotecadigital.magisterio.co/revista/no-83l-dica-yaprendizaje>

Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología, (2014). Castilla, A., Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. 7(1), 39-48. Recuperado de <https://goo.gl/bei1zN>

Rizo García, M. (2007). Interacción y comunicación en entornos educativos: Reflexiones teóricas, conceptuales y metodológicas, Revista de Asociación Nacional de programas de posgrado en comunicación, México. Recuperado de: [https:// www.udgvirtual.udg.mx](https://www.udgvirtual.udg.mx) > Inicio > Núm. 8

Salinas-Nicolás, V. (2016). Ambientes educativos, interactivo y lúdico, recuperado de: <https://sites.google.com/site/modeloequipamientoman/ambiente-educativo>

Vázquez, José y López, Victor (1997). *Manual de didáctica para las áreas básicas de la Contaduría Pública*. México D. F.: Instituto Mexicano de Contadores Públicos A. C. y Escuela Superior de Comercio y Administración.

### **Libros en Línea**

Ainscow, M., & Booth, T. (2015). *Guía para la educación inclusiva. Desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*. OEI / FUHEM. Recuperado de <https://goo.gl/LnJu4B>

- Aubert, A., Garcia, C., & Racionero, S. (2009). *El aprendizaje dialógico, en la sociedad de la información*. Editado por Cultura y Educación, volumen 21, Barcelona, España Recuperado de <https://goo.gl/C22JXR>
- Ávila Baray, H.L. (2006) *Introducción a la metodología de la investigación Edición electrónica*. Texto completo. Editado por Eumed.net. Ciudad de Cuauhtémoc, Chihuahua. México. [www.eumed.net/libros/2006c/203/](http://www.eumed.net/libros/2006c/203/)
- Cepeda-Dodava, J. (2013). *Estrategias de enseñanza para el aprendizaje por Competencias*. Editorial A-Z revista de educación y cultura, Saltillo, Coahuila, México. <http://www.bubok.es>
- Galvis, Álvaro (2013), *Ambientes Educativos Clic, Creativos, lúdicos, interactivo, y colaborativos—para comprender en la era de la información*. Primera edición, Universidad de los Andes Colombia. <https://www.jstor.org/stable/10.7440/j.ctt1bd6k5h>
- González-Lomelí, D. (2009). *Estrategias referidas al Aprendizaje, la instrucción y la evaluación* Primera edición, Editorial Pearson, Educación, México. [https://issuu.com/hansmejiaguerrero/docs/estrategias\\_referidas\\_al\\_aprendizaje](https://issuu.com/hansmejiaguerrero/docs/estrategias_referidas_al_aprendizaje).
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P.(2010), *Metodología de la investigación*, Quinta edición. McGraw Hill Educación, México. D.F. <https://www.FreeLibros.com>
- Ortiz-Ocaña, A. (2012), *Didáctica de la contabilidad*, editorial, edición del autor. <https://www.autoreseditores.com/alexanderortiz>
- Kinnear Thomas C. & Taylor James R. (2000), *Investigación de mercados*, Editorial McGraw Hill, Edición Quinta, México. [www.casadellibro.com/libro-investigacion-de-mercados](http://www.casadellibro.com/libro-investigacion-de-mercados).
- Malangón & Montes M. I. (2007). *Las competencias y los métodos didácticos*. 2da. Edición. México. Editorial MacMillan. <https://www.magisterio.com.co/las-competencias-y-los-metodos-didactico>.

## ANEXOS

### ANEXO A



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA  
 LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS  
 ECONÓMICO CONTABLE  
 Estudiante: Norma Fabiola González Ordoñez

### GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASES LISTA DE COTEJO

#### Información general:

Establecimiento: \_\_\_\_\_

Director: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Docente: \_\_\_\_\_

Sexo: M \_\_\_\_\_ F \_\_\_\_\_ Cantidad de alumnos: \_\_\_\_\_

Total: \_\_\_\_\_

Fecha de realización de la observación: \_\_\_\_\_

No.	Indicadores	SÍ	NO
1	Los estudiantes reciben clases de Contabilidad General con regularidad.		
2	El docente contempla los conocimientos previos, para iniciar la clase de Contabilidad General.		
3	El docente explica claramente los procedimientos, para enseñar Contabilidad General.		
5	El docente utiliza estrategias didácticas, para mantener la atención de los estudiantes.		
6	El docente utiliza un lenguaje claro y adaptado al curso de Contabilidad General.		
7	El docente utiliza recursos didácticos y creativos, para desarrollar los contenidos del curso de Contabilidad General.		
8	El docente propone actividades lúdicas (juegos o dinámicas, individuales y/o grupales), para el desarrollo de los contenidos del curso.		
9	El alumno reacciona positivamente ante la implementación de actividades lúdicas, para el curso de Contabilidad General.		
10	El docente escucha con atención la participación de todos los estudiantes en el aula de clases.		
11	Las actividades lúdicas propuestas por el docente son suficientes para que el estudiante logre los aprendizajes esperados.		
12	El docente incentiva la participación activa de todos los estudiantes, mediante preguntas aclaratorias, síntesis o ejemplificaciones.		
13	El docente promueve un clima de confianza, para trabajar en función del aprendizaje propuesto.		

**Fuente:** Elaboración propia.



## ANEXO B.

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA**  
**LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS**  
**ECONÓMICO CONTABLE**  
 Estudiante: Norma Fabiola González Ordoñez

### CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

#### Información general:

El objetivo es determinar la importancia de las actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, Jornadas matutina y vespertina, zona 18, Ciudad de Guatemala.

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás una serie de cuestionamientos, marca con una **X** el espacio en blanco y responde la interrogante. La información es confidencial. Gracias por tu colaboración.

#### Datos generales:

2º Grado Básico, sección:  Sexo: Femenino  Masculino

#### Interrogantes:

1. ¿Te agrada la metodología que utiliza el profesor del curso de Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Te agrada la forma en la que tus profesores desarrollan el curso de Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Comprendes con claridad los contenidos de Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿Aplicas tus conocimientos de Contabilidad General, para solucionar problemas de la vida diaria?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Piensas que la Contabilidad General es importante para tu desarrollo personal y profesional?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Te sientes satisfecho (a), cuando realizas prácticas de Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿Consideras que la Contabilidad General se puede enseñar de forma activa y dinámica?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

8. ¿Los recursos didácticos como: carteles, juegos o imágenes, pueden ayudarte a comprender mejor el curso de Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Consideras que el profesor debe utilizar actividades lúdicas o de juego, para enseñar Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

10. Si se aplicara el juego, la motivación y la participación activa ¿mejoraría el aprendizaje de la Contabilidad General?

Sí \_\_\_\_\_ En ocasiones \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

Fuente: *Elaboración propia.*

**“Todos los triunfos nacen, cuando nos atrevemos a comenzar”**

*Eugene Fitch.*

## ANEXO C.



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
 ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE ENSEÑANZA MEDIA  
 LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS  
 ECONÓMICO CONTABLE

Estudiante: Norma Fabiola González Ordoñez

### ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL ÁREA CONTABLE

#### Información general:

El objetivo es determinar la importancia de las actividades interactivas lúdicas, para el desarrollo de la enseñanza de la Contabilidad General, aplicado a estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, Jornadas matutina y vespertina, zona 18, Ciudad de Guatemala. La información es confidencial, agradezco su colaboración.

**Instrucciones:** A continuación, encontrará una serie de cuestionamientos, marque con una **X** el espacio en blanco.

#### Datos generales:

Nombre del docente: \_\_\_\_\_

#### Interrogantes:

1. ¿Considera que la metodología utilizada actualmente, para la enseñanza de la Contabilidad General, se adecua a las demandas del CNB del nivel medio?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Piensa que la metodología que utiliza influye en la falta de interés que muestran los estudiantes por aprender Contabilidad General?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Considera que existe bajo desempeño en los resultados académicos del curso de Contabilidad General en los estudiantes?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿Conoce algunas técnicas o metodologías lúdicas, para implementar en el curso de Contabilidad General?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Está de acuerdo en aplicar actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza de la Contabilidad General?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Considera necesaria la implementación de nuevas estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para el curso de Contabilidad General, para despertar el interés y la motivación?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

7. Si aplicara actividades interactivas lúdicas en su salón de clases ¿cuenta con el tiempo necesario para planificar y elaborar el material necesario?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

8. ¿Considera que las actividades interactivas lúdicas, fortalecen el aprendizaje del curso de Contabilidad General?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Con la aplicación de actividades lúdicas se obtienen beneficios para el aprendizaje de la Contabilidad General?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

10. ¿La utilización de actividades interactivas lúdicas, darán como resultado un estudiante motivado y satisfecho del aprendizaje obtenido?

Siempre  A veces  Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

*Fuente: Elaboración propia.*

***“Si tus acciones inspiran a otros a soñar más y ser mejores, eres un líder”***

*Jack Welch*

# APÉNDICE

## PROPUESTA

### **Integración de actividades interactivas lúdicas, para la enseñanza del curso de Contabilidad General.**

#### **1. Presentación**

La integración de las actividades interactivas lúdicas en la planificación educativa favorece el aprendizaje de los estudiantes, porque son atractivas y motivadoras, captan la atención hacia el curso de Contabilidad General. En un enfoque comunicativo se entiende por juegos didácticos o lúdico-educativos, aquellas actividades incluidas en el programa de la asignatura, en las que se presenta un contexto real y una necesidad específica con una finalidad lúdico-educativa.

Al mismo tiempo las actividades lúdicas estudian la conducta de los estudiantes como un todo, de las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, de las relaciones entre equipos de trabajo, de formular leyes o principios mediante el uso de reglas definidas y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.

#### **2. Justificación**

Las competencias de aprendizaje son el conjunto de comportamientos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea. Se requiere de personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resolver situaciones problemáticas, eficaces y solidarias.

Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de los centros educativos y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear



espacios en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y de los valores de cooperación. Por la misma razón, las actividades lúdicas permiten todo este proceso, si se incluyen en la planificación educativa y favorecen alcanzar las competencias de aprendizaje.

La educación busca la integralidad del ser, una alternativa que surge se genera a través de la lúdica es la educación no formal y no convencional, donde se puede concebir el aprender jugando, lo cual presenta una valiosa oportunidad de complementar los grandes vacíos que ha dejado la educación tradicional.

### **3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

Proponer estrategias viables que favorezcan la inclusión de las actividades lúdicas en el curso de Contabilidad General, para lograr un aprendizaje significativo.

#### **Objetivos específicos**

Facilitar al docente estrategias didácticas que le guíen para incluir en su planificación educativa las actividades interactivas lúdicas.

Motivar a los estudiantes para que puedan valorar la importancia de las actividades lúdicas para su formación académica, a través de la motivación y la participación.

### **4. Descripción de las actividades interactivas lúdicas**

La propuesta está dirigido al personal docente del Instituto de Educación Básica Maya, zona 18. Esto se desarrolla por medio de talleres en las instalaciones del Instituto, a través de la metodología lúdica, en donde se ejercitarán los juegos educativos de acuerdo a las competencias de aprendizaje del curso de Contabilidad General. Hacer que estas actividades sean participativas, donde el docente experimente otra forma de enseñar, compartir con los estudiantes y salir de la rutina de las clases magistrales, como una opción novedosa y provechosa.

## 5. Actividades

Dentro de las actividades a desarrollar se presentan una gama de posibilidades dentro del juego, que permiten al estudiante, explorar durante el desarrollo de la propuesta de actividades lúdicas.

A continuación se describen las actividades a realizarse.

### 1. Rompecabezas Contable.

Con esta actividad se pretende que los estudiantes participantes, sepan desenvolverse en sus capacidades de lógica, para crear diferentes estrategias y lograr armar un conjunto de figuras contables.

### 2. Crucigrama Contable:

Con esta actividad de destreza mental, se pretende que el estudiante deduzca la respuesta guiadas por preguntas o afirmaciones que forman una palabra, escribiéndolas en una plantilla en donde se entrecruzan letras de forma horizontal y vertical para formar una palabra contable.

### 3. Bingo Contable:

En una cartulina donde es preciso confeccionar un cuadro de cartulina que tenga 5 filas y 5 columnas, formando así 25 casillas, cada una de las cuales debe contener el nombre de una cuenta de Activo, Pasivo, Capital, Perdida o Ganancia y representará una pregunta o situación económica.

El aula se divide en cinco equipos y se le da un cartón a cada integrante del grupo. Uno de los integrantes o el profesor dará lectura a la hoja donde se encuentran las definiciones de cada cuenta.

Cada integrante de cada grupo deberá colocar un maíz donde corresponda la definición dada por el profesor o encargado y deberá decir cuál es la clasificación a la que pertenece la cuenta. Si no la responde correctamente, entonces se le concede la oportunidad de responder a otro integrante o a otro equipo según sea el caso; si éste no responde, la casilla se dejara sin colocar un maíz significa que esa casilla queda "bloqueada", y la pregunta es respondida por el profesor.

En el juego gana el equipo que logre colocar 5 maíces en forma horizontal, vertical o diagonal o a cartón lleno, es decir, el equipo que sea capaz de responder 5 preguntas en alguna de las posiciones antes mencionadas.

#### 4. Twister Contable

Con este juego se pretende que el estudiantes, logre memorizar de forma divertida y diferente las cuentas patrimoniales, necesarias para el conocimiento de la Contabilidad General.

Utilizando un tapete de plástico en el suelo, llena de círculos de colores alineados en cuatro filas de 6 círculos. Cada fila de círculos consta de un color. El rojo, azul, verde y amarillo.

Utilizando un tablero-ruleta ilustrada con las cuentas patrimoniales y una aguja de reloj giratoria , los estudiantes reciben órdenes de qué círculo tocar con los pies o con las manos. El azar hace que los jugadores se contorsionen adoptando posturas de lo más complicadas que ponen a prueba su equilibrio y elasticidad. El jugador que caía o se ayudaba de sus rodillas o codos, es eliminado.

#### 5. Escaleras y serpientes

Se juega en un tablero gigante numerado y dividido en casilleros, que posee un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. En este caso serán los activos la representación de escaleras y los pasivos en representación de retrocesos. Avanzan a través de un dado numerado del 1 al 6, gana el que llegue primero al final y logre acumular mayor patrimonio contable.

## **6. Metodología**

En esta propuesta se opta por el modelo constructivista desde un enfoque social como lo define su autor Vigostky. Debido a que el alumno es el creador de su propio aprendizaje en el desarrollo de las actividades y el docente es un guía en este proceso de enseñanza.

## **7. Recursos**

Dentro de la propuesta pedagógica es necesario contar con diferentes recursos tanto humanos, como físicos y también materiales.

Recursos humanos:

Estudiantes de segundo grado básico del INEB Maya, zona 18.

Docentes del curso de Contabilidad General, que deseen aplicar la propuesta.

Recursos físicos: Salón de clases, salón de usos múltiples.

Recursos materiales: Cartulinas, marcadores, papel bond.

## **8. Evaluación**

Se considera la evaluación del aprendizaje como un proceso sistemático mediante el cual se reúne información sobre los resultados del mismo, lo cual nos permite formular juicios y tomar decisiones con el propósito de apoyar y mejorar el curso educativo, respetando la integridad del estudiante. Por lo anterior se infiere que no se tendrán en cuenta logros, sino más bien las competencias que puede llegar a desarrollar el estudiante y que genere un aprendizaje de verdadero significado para sí mismo. La evaluación siempre va a estar ligada al aprendizaje, no se puede hablar de estos términos por separado, ya que el objeto de estudio de la evaluación es precisamente el aprendizaje y depende también de la metodología y las técnicas para la acción evaluativa. Hay cuatro principios de la evaluación que son, confiabilidad, validez, objetividad y autenticidad.

La confiabilidad sirve para tomar decisiones que corresponden al aprendizaje alcanzado por los alumnos, la validez se argumenta por sus instrumentos evaluativos ya que estos deben tener un constructo y contenido confiables, la objetividad se trata del análisis y la forma de los instrumentos de evaluación, la autenticidad, su condición es que sea congruente con lo que se enseña y se aplica.

En esta propuesta se van a evaluar contenidos actitudinales, para evaluar estos contenidos hay que tener presente que se requiere de tiempo para cambiar actitudes, sabiendo que no siempre es fácil evidenciarlo, para la obtención de evidencias se hace necesario obtener información por medio de la observación y tener en cuenta actitudes de respuestas verbales o las manifestaciones de conducta de los participantes, por lo tanto es necesario una interpretación de los datos, para poder así realizar la evaluación. Entonces se sugieren los siguientes parámetros evaluativos de esta propuesta pedagógica:

### **9. Criterios de evaluación.**

Conceptual:

- ✓ Reconoce las características generales de Contabilidad General, los libros y registros contables.

Procedimental:

- ✓ Conoce y se apropia de cada una de las actividades propuestas.
- ✓ Construye nuevos esquemas de movimientos, a través de la práctica de las actividades propuestas.

Actitudinal:

- ✓ Participa de forma activa en todas las actividades propuestas con atención e interés.
- ✓ Participa de cualquier juego, donde dé lugar a la recreación y diversión, aceptando los resultados y participantes.
- ✓ Establece normas y cuida del cumplimiento.

Indicadores de logro:

- ✓ Se relaciona bien con el docente, sus compañeros y su entorno.
- ✓ Establece y cumple normas de convivencia para el buen desarrollo de la sesión de actividades.
- ✓ Es autónomo en la participación de cada una de las actividades lúdicas.
- ✓ Reflexiona sobre la importancia de realizar una actividad lúdicas, que le de beneficio.

### **10. Momentos de evaluación**

Se debe entender la evaluación como un conjunto de acciones durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, las cuales se divide en tres momentos.

- ✦ evaluación inicial: En este momento de la evaluación la función del docente es orientar, adaptar y considerar las características más relevantes del participante de la propuesta en relación a sus conocimientos y habilidades con el fin de adaptar un proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ✦ Evaluación continua: En este momento de la evaluación debe haber un mecanismo de dialogo entre docente y participante otorgando al estudiante mayor espacio en la toma de decisiones acerca de su proceso de aprendizaje, debido a esto se convertiría el proceso en una situación de autonomía y compromiso por parte del participante.
- ✦ Evaluación final: En este momento de la evaluación la función del docente es verificar que los conocimientos y competencias adquiridos por el participante correspondan al proceso de la enseñanza y aprendizaje durante la aplicación de la propuesta.

## Fotografías de observación y presentación de los instrumentos, para la recopilación de información



Las fotografías muestran a los estudiantes de segundo básico del Instituto Nacional de Educación Básica Maya, respondiendo los ítems del cuestionario de investigación, sobre actividades interactivas lúdicas, aplicadas a la enseñanza de la Contabilidad General.

**Fuente:** Elaboración propia.



**Fuente:** Elaboración propia



**Fuente:** Elaboración propia.

Se consideran muy valiosos cada uno de los criterios de recopilación de información, sobre todo, por ser el instrumento que aporta mayores oportunidades de conseguir datos significativos de validez, para la realización de los resultados.

## Fotografías de observación y presentación de los instrumentos, para la recopilación de información



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

En las instalaciones del Instituto Nacional de Educación Básica de las jornadas matutina y vespertina, se evidencia un elevado número de estudiantes en condiciones precarias de hacinamiento, y por ende se pierde en muchas oportunidades la atención y concentración de la explicación de los contenidos de las asignaturas, por lo que el recurso educativo de actividades interactivas lúdicas, puede ser una opción, para desempeñar la labor docente en espacios abiertos y de esparcimiento para el aprendizaje del estudiante.