



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN MODALIDAD PRESENCIAL



**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

**PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**MENCION:  
COMERCIO Y ADMINISTRACION**

**TEMA:**

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA  
TEÓRICO - PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS  
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTON QUEVEDO.

**AUTORA:**

CINDY CAROLINA CASTILLO NAVAS

**TUTORA:**

MSC. RELFA MAGDALENA NAVARRETE ORTEGA

**LECTOR:**

MSC. VICENTE COELLO VERA

**QUEVEDO-LOS RÍOS-ECUADOR**

**2017**



## **DEDICATORIA**

Este trabajo investigativo se la dedico a DIOS quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los obstáculos que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la esperanza de salir adelante.

A mi familia, a mis padres por darme el apoyo a cada instante, por sus consejos, comprensión, amor y sobre todo me siento muy agradecida con mi hermana Mercy por brindarme la ayuda cuando más la necesitaba por estar en los momentos más difíciles de mi vida, gracias a ella he llegado a culminar mi meta propuesta.

**Autora**  
Cindy Carolina Castillo Navas



## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión de la Msc. Relfa Navarrete Ortega y el Msc. Vicente Coello Vera, a quienes expreso mis más sinceros agradecimientos, por hacer posible la realización de este estudio, estoy agradecida con Dios por haber guiado por el buen camino y darme las fuerzas para seguir adelante y en especial a mi familia.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional, a las que me encantaría agradecerles por su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles.

Gracias a todos ellos por ayudarme de una u otra forma a alcanzar el ÉXITO.

**Autora**  
Cindy Carolina Castillo Navas



### **AUTORIZACIÓN DE LA AUTORA INTELECTUAL**

Yo, **CINDY CAROLINA CASTILLO NAVAS**, portadora de la cédula de Ciudadanía 092929604-4, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención **COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN** declaro, que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA TEÓRICO - PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTON QUEVEDO.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Quevedo, 27 de agosto del 2017

  
Cindy Carolina Castillo Navas  
C.C. No. 092929604-4



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y**  
**DE LA EDUCACIÓN COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME  
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA  
SUSTENTACIÓN**

**Quevedo, 18 de septiembre 2017.**

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.- 040-C-ECCM el 18 de septiembre del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-20017 certifico que la Sra. CASTILLO NAVAS CINDY CAROLINA, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA TEORICO-PRACTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON ESTUDIANTES DEL 1ERO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTÓN QUEVEDO.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

---

Lic. Relfa Navarrete Ortega M. sc.  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA SUSTENTACIÓN**

**Quevedo, 11 de Octubre 2017**

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **040**, con fecha del **11 de Octubre 2017**, mediante resolución **CD-FAC-C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017**, certifico que la Srta. **CASTILLO NAVAS CINDY CAROLINA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA  
TEÓRICO - PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS  
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTON QUEVEDO.**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

**LCDO. VICENTE COELLO VERA. MSC.  
DOCENTE DE LA FCJSE.**



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION, TITULADO: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA TEÓRICO - PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTON QUEVEDO.**

**PRESENTADO POR LA SEÑORITA: CINDY CAROLINA CASTILLO NAVAS**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

(9,75) NUEVE PUNTO SETENTA Y CINCO.

**EQUIVALENTE A:**

SOBRESALIENTE

**TRIBUNAL:**

  
MSc. MELBA TRIANA PALMA  
DELEGADO DEL DECANO

  
MSc. FATIMA MORALES INTRIAGO  
DELEGADO DEL  
COORDINADOR DE LA CARRERA

  
Ing. WILSON BRIONES CAICEDO  
DELEGADO DEL CIDE

  
Abg. ISELA BERREZ MOSQUERA  
SECRETARIA  
FAC.CC.JS.S.EE



## INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

En mi calidad de tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. Cindy Carolina Castillo Navas, cuyo tema es: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA TEÓRICO - PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTON QUEVEDO**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud del 10%, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adaptada por la institución.

Considerando que, el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

- URKUND** logo at the top.
- Dokument**: [URKUND CINDY CASTILLO.docx](#) (D32208492)
- Inskickat**: 2017-11-08 08:08 (-05:00)
- Inskickad av**: corazonbonito86@hotmail.com
- Mottagare**: rcarriel.utb@analysis.urkund.com
- Meddelande**: TESIS CINDY CASTILLO NAVAS [Visa hela meddelandet](#)
- Resultado**: 10% av det här c:a 31 sidor stora dokumentet består av text som också förekommer i 6 st källor.

At the bottom of the screenshot, there is a navigation bar with icons for zooming and page navigation, showing page 95.

**LCDA. RELFA NAVARRETE MSC.**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



## INDICE GENERAL

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>DEDICATORIA.....</b>   | <b>i</b>                             |
| <b>AGRADECIMIENTO.....</b>  | <b>ii</b>                            |
| <b>AUTORIZACIÓN DE LA AUTORA INTELECTUAL .....</b>  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA SUSTENTACIÓN ..</b> | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA SUSTENTACION ..</b>   | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION .....</b>  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND .....</b>  | <b>viii</b>                          |
| <b>INDICE GENERAL.....</b>  | <b>viii</b>                          |
| <b>ÍNDICE DE TABLAS y CUADROS.....</b>  | <b>xi</b>                            |
| <b>INDICE DE GRÁFICOS.....</b>  | <b>xi</b>                            |
| <b>RESUMEN EJECUTIVO.....</b>   | <b>xiii</b>                          |
| <b>EXECUTIVE SUMMARY .....</b>  | <b>xiv</b>                           |
| <b>INTRODUCCION.....</b>  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>CAPITULO I .....</b>   | <b>3</b>                             |
| <b>DEL PROBLEMA .....</b>   | <b>3</b>                             |
| <b>1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>  | <b>3</b>                             |
| <b>1.2. MARCO CONTEXTUAL .....</b>  | <b>3</b>                             |
| <b>1.2.1. Contexto Internacional .....</b>  | <b>3</b>                             |
| <b>1.2.2. Contexto Nacional .....</b>   | <b>4</b>                             |
| <b>1.2.3. Contexto Local.....</b>   | <b>4</b>                             |
| <b>1.2.4. Contexto Institucional.....</b>   | <b>5</b>                             |
| <b>1.3. SITUACION PROBLEMÁTICA .....</b>  | <b>6</b>                             |
| <b>1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>  | <b>7</b>                             |
| <b>1.4.1. Problema General .....</b>  | <b>7</b>                             |
| <b>1.4.2. Subproblemas o Derivados.....</b>   | <b>7</b>                             |
| <b>1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACION.....</b>   | <b>8</b>                             |
| <b>1.6. JUSTIFICACION .....</b>   | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| <b>1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.....</b>  | <b>9</b>                             |

|   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1.7.1. Objetivo General .....   | 9                             |
| 1.7.2. Objetivos Específicos.....                                     | 10                            |
| <b>CAPITULO II.....</b>   | <b>11</b>                     |
| <b>MARCO TEORICO O REFERENCIAL .....</b>                              | <b>11</b>                     |
| <b>2.1. MARCO TEORICO .....</b>                                       | <b>11</b>                     |
| 2.1.1. Marco Conceptual .....   | 11                            |
| 2.1.2. Marco Referencial sobre la Problemática de Investigación ..... | 49                            |
| 2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.....                             | 49                            |
| 2.1.2.2. Categorías de Análisis.....                                  | 51                            |
| 2.1.3. Postura Teórica .....  | 51                            |
| 2.2. HIPOTESIS .....  | ¡Error! Marcador no definido. |
| 2.2.1. Hipótesis General .....  | 53                            |
| 2.2.2. Sub Hipótesis o Derivadas .....                                | 53                            |
| 2.2.3 Variables .....   | 54                            |
| <b>CAPITULO III.....</b>  | <b>55</b>                     |
| <b>RESULTADOS DE LA INVESTIGACION.....</b>                            | <b>55</b>                     |
| <b>3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACION .....</b>            | <b>55</b>                     |
| 3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.....                            | 55                            |
| <b>3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES .....</b>                | <b>67</b>                     |
| 3.2.1. Específicas.....   | 67                            |
| 3.2.2. General.....   | 67                            |
| <b>3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES .....</b>             | <b>68</b>                     |
| 3.3.1. Específicas.....   | 68                            |
| 3.3.2. General.....   | 68                            |
| <b>CAPITULO IV .....</b>  | <b>69</b>                     |
| <b>PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.....</b>                           | <b>69</b>                     |
| <b>4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE DATOS .....</b>                    | <b>69</b>                     |
| 4.1.1. Alternativa obtenida .....                                     | 69                            |
| 4.1.2. Alcance de la alternativa.....                                 | 69                            |
| 4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....                        | 70                            |
| 4.1.3.1. Antecedentes .....   | 70                            |
| 4.1.3.2. Justificación .....  | 71                            |
| 4.2.1. General.....   | 72                            |
| 4.2.2. Específicos.....   | 72                            |
| <b>4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA .....</b>                  | <b>72</b>                     |
| 4.3.1. Título .....   | 72                            |
| 4.3.2. Componentes .....  | 73                            |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA .....</b> | <b>90</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....</b>                  | <b>92</b> |

### ÍNDICE DE TABLAS Y CUADROS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabla N° 1: Actitud del maestro/a al impartir sus clases .....</b>                      | <b>57</b> |
| <b>Tabla N°2: Comprensión de la clase que imparte el maestro .....</b>                     | <b>58</b> |
| <b>Tabla N°3: Motivación con la metodología de enseñanza que aplica su maestro/a .....</b> | <b>59</b> |
| <b>Tabla N°4: Cree usted que su maestro/a si planifica sus clases .....</b>                | <b>60</b> |
| <b>Tabla N°5: Su maestro permite su participación en las clases.....</b>                   | <b>61</b> |
| <b>Cuadro N°1: .....</b>   | <b>81</b> |
| <b>Cuadro N°2: .....</b>   | <b>82</b> |
| <b>Cuadro N°3: .....</b>   | <b>83</b> |
| <b>Cuadro N°4: .....</b>   | <b>84</b> |
| <b>Cuadro N°5: .....</b>   | <b>84</b> |
| <b>Cuadro N°6: .....</b>   | <b>85</b> |
| <b>Cuadro N°7: .....</b>   | <b>85</b> |
| <b>Cuadro N°8: .....</b>   | <b>86</b> |
| <b>Cuadro N°9: .....</b>   | <b>87</b> |
| <b>Cuadro N°10: .....</b>  | <b>87</b> |
| <b>Cuadro N°11: .....</b>  | <b>88</b> |
| <b>Cuadro N°12: .....</b>  | <b>90</b> |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>Grafico N° 1:</b> ..... | <b>53</b> |
| <b>Grafico N° 2:</b> ..... | <b>54</b> |
| <b>Grafico N° 3:</b> ..... | <b>55</b> |
| <b>Grafico N° 4:</b> ..... | <b>56</b> |
| <b>Grafico N° 5:</b> ..... | <b>57</b> |
| <b>Figura N° 1:</b> .....  | <b>38</b> |
| <b>Figura N° 2:</b> .....  | <b>39</b> |
| <b>Figura N° 3:</b> .....  | <b>39</b> |
| <b>Figura N° 4:</b> .....  | <b>40</b> |
| <b>Figura N° 5:</b> .....  | <b>41</b> |
| <b>Figura N° 6:</b> .....  | <b>41</b> |
| <b>Figura N° 7:</b> .....  | <b>47</b> |
| <b>Figura N° 8:</b> .....  | <b>49</b> |
| <b>Figura N° 9:</b> .....  | <b>88</b> |
| <b>Figura N° 10:</b> ..... | <b>89</b> |



## **RESUMEN EJECUTIVO**

Este trabajo desarrolla una revisión y estudio de la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica. La visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y agradable con la creencia firme en “que uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse”, así como la visión de algunos estudiantes, del instruirse como algo tedioso ha generado la presente investigación.

La perspectiva de este trabajo, es continuar con la implementación de la lúdica como herramienta didáctica que desarrolle integralmente, genere gozo y libere al individuo a cambio de controlarlo.

En la educación se desarrolla las actitudes que van a tener que .practicarse en la vida y para constituir las estrategias lúdicas en una metodología pedagógica de .la educación moderna, se debe involucrar la estimulación participativa de los estudiantes hacia la transformación de la realidad inmediata que lo rodea, consciente de ello y directamente relacionado a la realidad operativa de la Contabilidad se ha desarrollado esta investigación sistemática que proporciona una variable interesante con relación a la forma de motivación en el estudiante para aprender Contabilidad.

La orientación pedagógica utilizada es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.



## **EXECUTIVE SUMMARY**

This work develops a revision and study of the appropriation of the playful term and its treatment as a didactic tool. The vision of the playful as a possibility of meaningful learning in an active and pleasant way with the firm belief in "that one does not go to school to learn, but to develop", as well as the vision of some students, to be taught as something tedious has generated the present investigation.

The perspective of this work is to continue with the implementation of the playful as a didactic tool that develops integrally, generates joy and frees the individual in exchange for controlling it.

In education the attitudes that are going to have to be practiced in life and to constitute the playful strategies in a pedagogical methodology of modern education are developed, the participative stimulation of the students towards the transformation of the immediate reality must be involved. He surrounds it, aware of it and directly related to the operative reality of accounting has developed this systematic research that provides an interesting variable in relation to the form of motivation in the student to learn accounting.

The pedagogical orientation used is the constructivist educational model with a focus on meaningful learning, with the playful as a didactic strategy in the search for the formation of active subjects, capable of making decisions and making judgments of value, for which participation is desirable. Active teachers and students, who interact in the development of the class to build, create, facilitate, release, question, criticize and reflect on knowledge.

## INTRODUCCIÓN

Es evidente que la educación tiene muchos retos que afrontar, pues toda su actividad gira en torno a la producción y difusión de conocimientos, siendo las funciones investigadora y docente de los maestros y maestras que permiten cubrir esta doble misión.

En la medida en la que seamos capaces de valorar acertadamente aspectos como la eficiencia de dichas funciones, o cual es el impacto de los aprendizajes con las metodologías aplicadas por los docentes con el propósito de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, podremos abordar el futuro con mayores garantías de éxito.

El objetivo básico del presente trabajo es determinar los aspectos fundamentales a mejorar de los docentes y que sus desarrollos metodológicos propongan un diseño de un conjunto de indicadores sintéticos que recojan de forma cuantitativa, las distintas tareas a desarrollar en el ámbito del proceso de enseñanza aprendizaje.

En términos generales, este estudio comparte la idea general de la necesidad de evaluar (adecuadamente) las metodologías aplicadas por los docentes, ya que dicha evaluación mejorara la eficiencia del sistema educativo pero sobre todo mejorara considerablemente el rendimiento académico de los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque en la asignatura de Contabilidad.

El presente Proyecto está compuesto por tres capítulos que reúnen la información requerida y se detalla a continuación:

**CAPITULO I.**\_ En este primer capítulo se describe la situación problemática que orienta a establecer el problema que motiva la investigación, el tiempo indispensable que se utilizara para recabar la información, justificar por qué se realizó esta investigación y determinar los objetivos a alcanzar.

**CAPITULO II.**\_ Este capítulo representa el marco teórico o cuerpo del proyecto de investigación, contiene tres componentes indispensables: **Marco Conceptual** donde se

trabaja sobre los principales conceptos y categorías que deben ser caracterizados para definir el sentido que utilizara en este estudio. El **Marco Referencial** alude a las principales teorías que se han dado sobre el tema. Al adscribirse a una de ellas determinara la **Postura Teórica** que orienta el planteamiento de las hipótesis.

**CAPITULO III.**\_ En este se detalla los resultados obtenidos en la investigación la pruebas estadísticas aplicadas como también las conclusiones y recomendaciones.

**CAPITULO IV.**\_ En este capítulo se define la propuesta, y la solución de la problemática, alcance de la alternativa, objetivos, componentes y resultados esperados de la alternativa.

# **CAPITULO I**

## **DEL PROBLEMA**

### **1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Estrategias Lúdicas y su incidencia en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

### **1.2. MARCO CONTEXTUAL**

#### **1.2.1. Contexto Internacional**

La novedosa visión pedagógica no indica una metodología didáctica predeterminedada, entiende que hay variadas maneras de ayudar a los estudiantes a edificar sus conocimientos desde la educación básica.

Toda situación de aprendizaje debe separar los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales o actitudinales y de la experiencia del estudiante, es decir de aquellos que constituyen su esquema de conocimiento previo. Los contenidos deben estructurarse en esquemas conceptuales, o sea, es un conjunto ordenado de información que pueda ser acoplado a la estructura cognitiva del alumno.

Para la obtención de los nuevos conocimientos es útil mostrar al principio un conjunto de conceptos y relación de la materia objeto del aprendizaje ordenado de tal manera que permite la adquisición en él de otros temas: conceptos, procedimientos y actitudes. La organización del conocimiento de esta forma aplica un esfuerzo de capacidad

de la estructura interna de los conocimientos adquiridos a la estructura cognitiva del alumnado y esta supone que el aprendizaje sea significativo.

### **1.2.2. Contexto Nacional**

En este trabajo lo que se pretende es utilizar estrategias lúdicas porque los problemas que atraviesa la educación surgen del aprendizaje, ya que no se emplean metodologías adecuadas para llegar de manera efectiva y eficaz a los estudiantes, incluso muchos procesos metodológicos se los enseña como “teoría” que en última instancia, se transforma en una colección de fórmulas o recetas que se los aplica al pie de la letra y mecánicamente.

La metodología didáctica supone analizar todas las dimensiones y relación de una posibilidad educativa, por tanto la metodología y la didáctica van de la mano.

En este sentido se pretende considerar las estrategias lúdicas como modelo de enseñanza-aprendizaje, sus elementos y técnicas que llevan a la práctica los conceptos teóricos que la fundamentan.

La metodología didáctica engloba un sistema de acciones o actividades planificadas y organizadas por el docente para facilitar el aprendizaje de los alumnos, en relación al proceso enseñanza-aprendizaje el profesor considera el uso de métodos, técnicas y recursos para que la teoría sea aprendida en el marco que va a ser aplicada, es decir puesta en práctica.

### **1.2.3. Contexto Local**

El aprendizaje de contabilidad se ha vuelto de vital importancia por la valorización que este ha cogido a través de los años y de las diferentes experiencias. Es por ello el interés de las autoridades de implementar en las instituciones educativas proyectos de

emprendimiento encaminados al excelente manejo de habilidades, destrezas y actitudes tanto en maestros como en alumnos quienes se ven obligados a investigar y practicar diariamente.

Se puede observar claramente que los estudiantes carecen de aprendizajes significativos por la falta de motivación y ausencia de recursos o de metodologías adecuadas en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de Contabilidad, dejando vacíos difíciles de recuperar debido a que muchos conceptos no son reforzados con aplicación práctica directa del “aprender haciendo”, que de darse en la realidad fortalecerían el aprendizaje de la Contabilidad.

#### **1.2.4. Contexto Institucional**

La Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque” ubicada en la Cdla. El Pital Km. 3 ½ vía a Valencia del Cantón Quevedo nace con una gran necesidad y justa inspiración de todos los quevedeños, a pesar de haber transcurrido varios años desde su creación, ciertos docentes aun emplean la metodología tradicional, haciendo que las clases sean aburridas, tediosas y poco activas.

Es evidente la escasa utilización de recursos o metodologías para desarrollar en los estudiantes la motivación y el interés por aprender, que es indispensable en el aprendizaje de la Contabilidad, ya que el factor pedagógico tendrá problemas debido a que el docente no motiva al estudiante a interesarse en conocer y aprender la Contabilidad, de manera práctica en un ambiente dinámico de responsabilidad y a la vez de diversión, provocando con ello la apatía o aburrimiento de las clases, además de la indisciplina que se genera.

Es por ello, la preocupación de las autoridades del plantel, en que los docentes actualicen sus conocimientos a fin de modernizar y cambiar el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En este trabajo lo que se pretende es emplear estrategias, técnicas y procedimientos que permitan dar solución a los problemas que se presentan en la educación, tales falencias provienen del aprendizaje porque no se utilizan metodologías acertadas para llegar a los estudiantes, incluso muchos procesos metodológicos se los enseña como mera teoría que no se los lleva a la práctica, quedando solo y únicamente en la recepción de conceptos que poco o nada sirven a los estudiantes.

#### **Interrogantes:**

- ¿Qué tipo de metodología están aplicando los docentes en la institución?
- ¿Cuáles son los métodos y técnicas más empleados por los docentes?
- ¿Los planes de estudio que se aplican, están actualizados de acuerdo a las planificaciones educativas vigentes?

El quehacer docente necesita de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que inciden en el aula de clases para percibir las necesidades que tiene cada grupo y lograr el buen aprendizaje de los alumnos.

El alumno requiere aprender a solucionar problemas, a interpretar críticamente la realidad y transformarla, a distinguir conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descifrar el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es imprescindible que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la necesidad por el saber, la participación estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver problemas.

La obligación de la institución educativa es crear un estudiante digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la directriz de los docentes.

Con la lúdica se optimiza el aprendizaje por el ambiente dinámico y virtual que implica, como ejemplo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionales. El elemento primordial del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos sus niveles.

## **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.4.1. Problema General**

¿Cómo inciden las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo?

### **1.4.2. Subproblemas o Derivados**

- ¿Cuáles son las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo?
- ¿De qué manera contribuyen las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas al aplicar Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo?

## 1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto investigativo se encuentra delimitado de la siguiente manera:

**Delimitador espacial:** El presente trabajo de investigación se efectuó en la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque” del Cantón Quevedo, ubicada en el Km. 3 vía a Valencia Cdla. El Pital.

**Área:** Comercio y Administración.

**Campo:** Educativo

**Línea de investigación de la universidad:** Educación y desarrollo social.

**Línea de investigación de la facultad:** Talento humano, educación y docencia.

**Línea de investigación de la carrera:** Educación y Estrategias Metodológicas.

**Sub-Línea de investigación:** Estrategias Lúdicas y su relación en el objetivo educativo.

**Delimitador temporal:** Esta investigación se efectuó en el año 2017.

**Delimitador demográfico:** Los beneficiarios directos de la presente investigación serán los docentes y estudiantes.

## 1.6. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación busca a través de estrategias lúdicas, que los docentes las utilicen en su planificación como herramientas para el desarrollo de competencias de los educandos y encontrar una solución a las necesidades que se presentan en cuanto a (desmotivación, apatía, inasistencia injustificadas y bajo rendimiento académico) en la

institución educativa, ya que estos, son unos de los factores que influye en la manera, de cómo los docentes imparten las materias en clases, lo cual afecta a los educandos.

La contribución del presente trabajo, consiste en la efectividad de las estrategias de aprendizaje y como pueden impulsar en el desarrollo de habilidades de los estudiantes, donde la lúdica puede ser una opción efectiva para lograr en los educandos en la asignatura de Contabilidad un aprendizaje significativo. En este orden de ideas, la sociedad exige a la educación hoy en día, que los nuevos conocimientos sean otorgados eficazmente, y puedan ser habituados al entorno de la misma.

Del mismo modo, se evidencia académicamente la investigación la cual, es necesaria para tratar nuevas alternativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además que se realizara con estudiantes del primer año de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque específicamente en le asignatura de Contabilidad, con el objetivo de facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas teórico-práctico. Donde dichas ideas se producen, en un proceso que forma parte de lo cognitivo, interactivo y emocional.

Por esta razón, la finalidad es conseguir cumplir con los objetivos de esta investigación, por medio de estrategias lúdicas, la misma se realiza a los sujetos en estudio, con el propósito de lograr un cambio positivo por parte de los educandos en cuanto a su rendimiento y otros factores que podrían incidir en el proceso de aprendizaje, además es importante ayudarlos a formarse alcanzando nuevos conocimientos, y que estos le sean útil en un futuro en actividades relacionadas al nivel profesional y laboral.

## **1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1. Objetivo General**

Determinar la incidencia de las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

### **1.7.2. Objetivos Específicos**

- Examinar los tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.
  
- Aplicar Estrategias Lúdicas que permitan fortalecer la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.
  
- Determinar las ventajas y desventajas al aplicar Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

#### **2.1. MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1. Marco Conceptual**

**Estrategia Metodológica.-** Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. Las educadoras y educadores aportan sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son los que determinan su accionar en el nivel y que constituyen su intervención educativa.

Una estrategia metodológica es un grupo de acciones especiales, dinámicas y efectivas para el logro un específico fin dentro del proceso educativo.

La definición de estrategias metodológicas se emplea normalmente en tres formas:

Primero, para denominar los medios empleados en la obtención de cierto fin dentro del proceso educativo, es por lo tanto, un punto que incluye la racionalidad orientada a un objetivo. En segundo lugar, es utilizado para designar la manera en la cual una persona actúa en una cierta actividad de acuerdo a lo que ella piensa, cuál será la acción de los demás y lo que considera que los demás piensan que sería su acción; esta es la forma en que uno busca tener ventajas sobre los otros. Y en tercer lugar, se utiliza para nombrar los procedimientos usados en una situación de conflicto con el fin de privar al adversario de sus medios de lucha y obligarlo a desistir del combate; es una cuestión, entonces, de los medios destinados a obtener el éxito. (Santander, 2012)

Constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de favorecer y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para cooperar a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen la utilidad de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de otorgar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes.

**Importancia de las estrategias metodológicas.-** La importancia de las estrategias metodológicas está basada en la secuencia de actividades previamente planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y de manera singular interviniendo en la interacción con las comunidades. Hace énfasis a las estrategias pedagógicas realizadas con la finalidad de potenciar y mejorar la calidad de los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para cooperar a un mejor desarrollo de la inteligencia, la efectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Durante el desarrollo de las clases y en el proceso de formación, transmisión y adquisición del conocimiento, el docente debe poner en práctica tácticas que conlleven al alumno a aprender a aprender, con un objetivo general, que nos muestre los diferentes impactos de la utilización de estrategias de enseñanza y de aprendizaje en el aula de clase, y que propicien en los individuos habilidades como aprender a pensar, aprender a aprender y aprender a hacer dentro de y fuera de un contexto.

Teniendo claros y definidos objetivos específicos, que dirijan a los individuos al aprender y a cómo hacer un buen uso de sus habilidades antes, durante y después del conocimiento, para medir cual ha sido el avance cognitivo, y de esta manera determinar el uso de las estrategias de aprendizaje habituales, concretas y de apoyo, que se han

implementado para generar un conocimiento significativo, partiendo de las estrategias Preinstruccionales, Coinstruccionales, y Potsinstruccionales y las diferentes subestrategias que estas arrojan, para atribuir el aprendizaje.

### **Clasificación de las estrategias metodológicas**

**Estrategias socializadoras:** Comprende: objetivos, contenidos, modo de enseñar del educador, ejemplo: panel de expertos.

**Estrategias individualizadoras:** Busca desarrollar la personalidad (autoconciencia, comprensión autonomía y autoevaluación). Aumenta la creatividad, la solución de problemáticas y de la responsabilidad personal. El educador es el maestro, líder, guía, animador y orientador. El educando es libre y responsable.

**Estrategias personalizadoras:** Estas dependerán del docente que esté a cargo del grupo o grupos según sus perspectivas que se busque desarrollar en el aula de clases.

**Estrategias creativas:** tareas creativas en el grupo, naturalidad del verbo conceptual, puede ser a través de creación de palabras, concluir un dibujo o formar anti proverbios.

**Estrategias de tratamiento de la información:** obedece a la cantidad de información y se seleccionará la más interesante o relevante que el alumno debe dominar para emplear una estrategia adecuada.

**Estrategia por descubrimiento:** La enseñanza avanzada en exposiciones es autoritaria. El método por descubrimiento es el principal medio para fabricar la transmisión de contenidos de las materias de estudio a tratarse. (MONEREO, 1998)

### **Ejemplos de estrategias metodológicas**

1. Relacionarse con los alumnos en el tiempo libre de manera informal, en las horas de patio, fuera del centro, excursiones, etc., para conocerlos mejor, permitiendo que el alumno vea en él, más que un docente un amigo con el cual puede contar.

2. Aprovechar el conocimiento personal de los alumnos para referirse a ellos en los ejemplos y aplicaciones de la materia del curso en el aula, tomando como ejemplo vivencias y experiencias de todos los componentes del ambiente educativo.
3. Aprenderse de memoria los nombres de los alumnos, permitiendo identificar a cada uno de ellos.
4. Conocer el nivel de conocimientos de los alumnos y sus experiencias relacionadas con la materia del curso, de la cual es el profesor. Para de allí partir con nuevos conocimientos.
5. Los ejemplos y explicaciones de las materias a su nivel y tipo de experiencias anteriores, podrán servir de apoyo para impartir con conocimientos nuevos.
6. Presentar un esquema de lo que se va a tratar en la clase; lo cual conlleva a una previa planificación de los temas a tratarse.
7. Intentar explicar siempre que se pueda la utilidad de la materia que se va a estudiar, tanto para su futuro profesional como para fundamentar conocimientos y aplicaciones posteriores, de manera que los estudiantes vean a la asignatura como algo que les va a proporcionar utilidad a futuro.
8. Algunas veces, y en especial cuando se detecta que se aburren, si el ritmo de las explicaciones y la forma no son adecuados. La explicación lenta y reiterativa fomenta el aburrimiento y la rápida genera cansancio, abandono y distracción. Con esto las clases se hacen tediosas y aburridas logrando desinterés en los estudiantes.
9. Si se va a comentar un tema nuevo del cual el alumno no tiene experiencia ni conocimiento alguno, convendría organizar una práctica, siempre que esto sea posible, para referirse a ella en la exposición teórica del tema y que todos se familiaricen con él.
10. Procurar cambiar de formas externas en la exposición de los temas, dejando que los estudiantes desarrollen su creatividad a la hora de exponer un tema.

Con el pasar del tiempo el profesor suele acudir a comportamientos rutinarios en la manera de enseñar que vuelve en hábitos de docencia con poca variedad. Las clases marginales, las sesiones de grupo, el juego lúdico, el empleo de medios audiovisuales, la sesiones de discusión, etc, son un medio muy importante para mantener la atención de los educandos.

**11.** Analizar los contenidos del programa y pretender incluir en la planificación diferentes formas de enseñanza. Después de un tiempo conviene modificar el orden y, hacer posibles las actividades.

**12.** Cuidar el tono, la intensidad y la modulación son formas de mantenimiento de la atención. El profesor debería cuidar las clases como si fuera una obra teatral. ( Romero, 2012). Manteniendo un tono de voz acertado para referirse a sus educandos.

**Aprendizaje significativo.-** Es el dispositivo mental humano para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representados por cualquier campo del conocimiento en cualquier área de aprendizaje.

El docente se convierte solo en el conciliador entre los conocimientos y los estudiantes, ya no es él, el que simplemente los imparte, sino que los estudiantes participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del estudiante en lo que aprenden, se deben emplear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. El aprendizaje significativo es aquel en el cual el alumno va adquiriendo su propio conocimiento y lo va aplicando en la vida cotidiana, eso favorece en su conducta social. (LLERA, 2003).

### **Estrategias Lúdicas**

**Definición.-** Es una estrategia o metodología de trabajo complicada, centrada en el alumno, por medio de la cual el docente prepara planifica y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y descubre las dificultades, falencias y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede emplear en todos los niveles educativos, en enseñanza formal e informal, presencial o semipresencial. Esta estrategia no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Para evitar que las actividades académicas se vuelvan tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede ayudar para desarrollar el potencial académico de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir el mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades que pueden incluirse en el ámbito educativo. (NUNES, 1994)

### **Importancia de las Estrategias Lúdicas**

Metodológicamente, son indispensables como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, las estrategias lúdicas, por si mismas, implican aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego conlleva a experimentar, indagar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimos y las ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional. El maestro de ser el centro en el proceso de aprendizaje se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno cotidiano.

Es una metodología de enseñanza de carácter participativa, activa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios, y juegos didácticos, hechos específicamente para lograr aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como implementación de valores.

Poniendo énfasis a estas consideraciones, la importancia que tienen las estrategias lúdicas van encaminadas a la motivación de los educandos, para que se integren a realizar cualquier actividad asignada, y así lograr los objetivos deseados. Así mismo es ineludible destacar, que los docentes de la asignatura, pueden descubrir utilizando estrategias lúdicas una opción que permita la participación positiva para desarrollar la clase, empleando los

recursos necesarios para motivarlos e incentivarlos, alcanzando un aprendizaje activo, al darle libertad de pensamiento crítico y creativo al educando. Del mismo modo, dichas estrategias beneficia a los educandos, a través de sus propias experiencias y vivencias obtenidas a través de los juegos, donde los conocimientos adquiridos pueden llevarlos a la práctica y lograr que disfruten mientras aprenden y puedan tener participación del alcance de los contenidos de la asignatura aprendida.

A continuación se presentan algunas definiciones con respecto a las dimensiones de las Estrategias Lúdicas:

**Participación:** esta se da cuando una persona forma parte de la ejecución o desarrollo de una actividad. Esta puede ser:

**Voluntaria:** realizar una labor sin estar obligado a ello, es decir, se hace por deseo propio del individuo.

**Espontánea:** intervención por iniciativa propia en el desenvolvimiento de un tarea, que nace de un momento a otro.

**Socialización:** proceso mediante el cual un individuo se adapta al medio en que vive, aprendiendo el conjunto de reglas que regulan a esa comunidad y su comportamiento social.

**Habilidades:** conjunto de capacidades que posee un individuo para coordinar determinados movimientos o realizar ciertas tareas. La psicología del desarrollo y de la educación se encarga de habilidades, de su desarrollo, tipos y mecanismo. Estas pueden ser aprendidas o no, cabe destacar que muchas personas ya nacen con ciertas habilidades desarrolladas.

### **Incentivar a los alumnos mediante estrategias lúdicas.**

A través de las actividades lúdicas se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque utilizando la risa, el canto, los juegos relacionados con la asignatura

y todo aquello que les genere simpatía por el estudio como estrategia pedagógica, a fin de optimizar su proceso de enseñanza aprendizaje .

Con las acciones lúdicas como dinámicas, rondas, juegos y concursos planteados en la misma, los estudiantes podrán desplegar su potencial de motivación que favorezca su estímulo durante el proceso de aprendizaje mejorando con esto la convivencia y la participación dentro y fuera del contexto educativo por lo que se pretende con estas estrategias buscar que el alumno participe de forma activa.

### **Promover el interés en los docentes para el empleo de nuevas estrategias lúdicas.**

La docencia es una de las profesiones más cambiantes. Esto se debe a que las herramientas educativas evolucionan con la tecnología, y cada generación de alumnos es distinta a la otra. Por ello los profesores tienen que adaptarse e innovar continuamente y buscar nuevas vías para que los estudiantes logren asimilar el conocimiento.

- **Estrategias de Aprendizaje**

Estrategias para aprender, recordar y emplear la información consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para instruirse significativamente, y solucionar problemas y demandas académicas.

La obligación recae sobre el estudiante (compresión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etc.)

Los estudiantes pasan por procesos como investigar el nuevo conocimiento, revisar sus conceptos previos sobre el mismo, organizar y restaurar ese conocimiento previo, ensamblarlo con el nuevo y asimilarlo e interpretar todo lo que ha ocurrido con su saber sobre el tema

## **Estrategias de Enseñanza**

Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para otorgar un procesamiento más profundo de la información. A saber todos aquellos procedimientos o recursos empleados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realizándole los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.

Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que inciten a los estudiantes el observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y resolver el conocimiento por sí mismo. Organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

El docente al momento de impartir sus clases tiene que tener en cuenta que debe:

### **Las habilidades pueden ser:**

**Física:** capacidad motora, que se desarrollan mediante prácticas adecuadas, entre ellas podemos mencionar: control corporal y adaptabilidad, destreza manual, precisión, ajuste de fuerzas externas, manipulación de objetos entre otras. Todo lo que tiene que ver con motricidad.

**Mentales:** capacidad de desarrollar procesos mentales, tales como: análisis, síntesis, seguir secuencias, recordar, concentración, atención, discriminación, extrapolación, comprensión entre otras. Conlleva a la utilización de la memoria.

**Motivación:** son los impulsos consientes o inconscientes, externos o internos al individuo, que los llevan a realizar una determinada actividad. La motivación, desde esta perspectiva, se convierte en un componente activo que impulsa y determina una conducta. Actúa de hecho como una variable interviniente entre el estímulo (materiales didácticos) y la conducta (tareas escolares prescritas por los mismos).

## **La Lúdica**

La lúdica es una habilidad del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir engloba una variedad de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos ambientes cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos acontecimientos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece viéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica genera el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los individuos.

Se conoce como lúdico al adjetivo que nombra todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento y diversión. El término lúdico es de origen latín ludus que significa juego.

Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de deshacerse de tensiones, escapar de la rutina diaria y de las preocupaciones que nos aquejan a diario, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios, entre los cuales están:

- Amplía la expresión corporal.
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y flexibilidad.

- Aumente la circulación sanguínea.
- Libera endorfina y serotonina.
- Proporciona la inclusión social.

Las actividades lúdicas pueden ser diversas, como: ejercicios físicos, mentales, destrezas, equilibrio, entre otros.

Enfocándonos en los alumnos, la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, aparte de ser visto como una alternativa de ocio sana. Los beneficios que conlleva la realización de alguna actividad son: aumento de autoestima, desarrolla la creatividad y pensamiento, estimula la socialización, explora las posibilidades sensoriales y motoras, prepara al niño al mundo del trabajo, entre otras.

Por otro lado, el juego es visto como un método divertido para impartir educación.

Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, aconsejan que el juego es una herramienta esencial para aprovechar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea enseñar y desarrollar. Con respecto a este punto, el método lúdico puede ser empleado tanto para niños como adolescentes. (Almeida, 1994)

### **La Lúdica como Estrategia Didáctica**

Definimos la clase lúdica como un tiempo destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno requiere para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. Se propone como ámbito de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está encargada de significados.

Es fácil el entendimiento de un contenido cuando el alumno que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron entendidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia. La clase lúdica se plantea como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se vincula con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está encargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de asombro, de contemplación de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la sencillez, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. se logra, que el alumno tenga diferentes perspectivas del mundo y se conforme a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple ambiente de juego que soluciona las necesidades recreativas de los alumnos, sino más bien un elemento imprescindible en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más proporcional con la formación completa del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso de la lúdica es propio del ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la obtención de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continua transformación, por la interacción con el pensamiento colectivo. (JIMENEZ C. , 2003).

El ámbito educativo se individualiza, en el sentido de conceder a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, impulsando el compañerismo, la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que incrementa su autoestima y contribuya en el logro de habilidades cognitivas y sociales más eficaces.

La clase lúdica se crea como una actividad voluntaria, con específicos límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas y acopladas, pero obligatorias, que

tiene un propósito y que va de la mano a un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el docente como para el alumno y las distintas necesidades del alumno y los diferentes momentos del ámbito educativo, la proposición de actividades lúdicas es una guía que engloba el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, elección y uso de materiales y recursos didácticos, son conceptos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el maestro.

Se estudian y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la meta cognición y la evaluación para el aprovechamiento de contenidos, ya que aporta una calificación y el docente puede detectar con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El estudiante debe mantenerse en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede emplear actividades lúdicas hasta que los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben impartirse de manera sencilla los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase. Positivo del tiempo y la creatividad son los factores esenciales en una clase lúdica.

La lúdica se concibe como una dimensión del humano y es un factor concluyente para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores y mayores posibilidades de aprendizaje.

La capacidad lúdica de un alumno se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, efectivas y emocionales, a través de la socialización; elementos cruciales que el profesorado debe aprovechar para incrementar los resultados académicos de su asignatura.

Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación, creatividad y estrategia didáctica.

## **Objetivos de la Lúdica**

Los objetivos pueden ser variados y aumentan en la medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes y comunes se pueden citar los siguientes:

- Preparar a los estudiantes para tomar decisiones ante problemas reales.
- Asegurar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Colaborar a la simulación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo el logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Capacitar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

## **Ventajas y desventajas de la Lúdica**

La lúdica puede ser creada como la forma natural de incorporar a los alumnos en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender y comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen, el juego desarrollado de un modo adecuado genera beneficios en las diversas etapas del desarrollo humano.

Facilita la catarsis.

Desarrolla e incrementa la creatividad.

Desarrolla y favorece la comunicación.

Coopera con la solución de problemas.

Mejora el aprendizaje

Desarrolla el vocabulario

Facilita el desarrollo moral

Desarrolla destrezas mentales

Desarrolla destrezas físicas

Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades

Desarrolla e incrementa la imaginación, entre otras. (Alberto, 1998)

## **Lúdica y Complejidad**

La vida es dificultad y lo lúdico permite ingresar más fácilmente a la complejidad y entender su incertidumbre, acceder a un lenguaje en el que no necesitan explicaciones, un lenguaje se sensaciones conociendo “lo que es”. Lo lúdico produce conocimiento y el conocimiento es lúdico. Sensación-imagen por encima de la palabra, ¿hay una manera más correcta de conocer?

Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que presenta la posibilidad de fortalecer sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida. Las actividades lúdicas favorecen la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje desarrolla nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio incrementa la capacidad al cambio, de recordar y relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.

## **La Lúdica como Actitud**

La actitud lúdica implica el pensamiento divergente al llevar a la búsqueda de resolución de situaciones donde lo percibe, tiene cabida en el ámbito juguetón de la correría de posibilidades. Además de su cualidad de darse en el sujeto y a partir de él, permite el uso pedagógico y la interacción con el conocimiento cotidiano que crea la idiosincrasia y costumbres y finalmente la riqueza cultural de las comunidades, lo que genera un ánimo fresco, vital, amable y festivo, que es deseable en nuestros tiempos y más aún en nuestro país.

Si como dice Freud, el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos, entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo, comprenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio desvanecer la incertidumbre y eludir la frustración.

"Lo fundamental de todo proceso pedagógico es el aprendizaje y no la enseñanza. Es el aprendizaje del estudiante y su participación el logro deseado en la asignatura impartida" (Unesco, 1995).

### **El empleo de la Lúdica como solución a nuestras preguntas**

El conocimiento, el proceso enseñanza-aprendizaje, la educación, la capacitación responden a la vida como acción, compromiso, conciencia, interacción por los valores, elementos articulables a través de la lúdica y el juego.

La pedagogía lúdica tiene la facultad de la dramaturgia al posibilitar el fortalecimiento en sensibilidad, la autoestima y el sentido de pertenencia, la formación en la autonomía, la autogestión y el sentido crítico, la creación de ambientes interactivos que permiten el reconocimiento del otro, el dialogo de saberes, la construcción de nuevas formas de conocimiento, el desarrollo de la creatividad, la invención de nuevos símbolos e imaginarios, la construcción de la memoria individual y colectiva de la historia local y regional.

La actitud lúdica atraviesa y se manifiesta transversalmente al ser humano y sus actos proporcionando encuentros, armonizando, equilibrando, dando el goce y el llamado éxtasis brindado por la felicidad.

### **Temáticas pedagógicas relacionadas con la Lúdica (Didáctica)**

**Didáctica.-** La didáctica es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inmersa en las ciencias de la educación, que se ocupa del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él. La palabra proviene del griego διδακτικός (didácticos), que nombra aquello que es ‘perteneciente o relativo a la enseñanza’.

En este sentido, la didáctica tiene dos expresiones: una teoría y otra práctica. A nivel teórico, la didáctica investiga, estudia, analiza, describe y explica el proceso enseñanza-aprendizaje para, de este modo, proporcionar conocimiento sobre los procesos

educativos y defender el conjunto de normas y principios que constituyen y orientan la teoría de la enseñanza.

A nivel práctico, por su parte, la didáctica funciona como una ciencia aplicada, pues, por un lado, utiliza las teorías de enseñanza, mientras que, por otro, interviene en el proceso educativo empleando modelos, métodos y técnicas que optimicen los procesos enseñanza-aprendizaje. (Bells, 2009).

### **Principios Didácticos**

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para elegir los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

- 1. Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- 2. Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben contribuir conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, lo cual integre como parte de un todo.
- 3. Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas. Lo teórico siempre debe ir de la mano con la práctica.
- 4. Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del profesor, a través de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción, participación y la retroalimentación.

5. **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
6. **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno. Cada alumno aprende de manera diferente.
7. **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conllevar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con el propósito de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
8. **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consiente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido. Lo que bien se aprende nunca se olvida.

Es importante señalar que el docente debe tener capacidad y preparación pedagógica para hacer una buena elección de los métodos y medios de enseñanza adecuadas, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos. (Bravo & Andrade, 2009).

### **Tipos de principios**

Principio de normalización. Principio vivencial, principio globalización, principio de socialización, principio lúdico, principio de individualización, principio de actividad, principio de creatividad.

### **¿Qué es el principio de Normalización?**

Es un proceso, método o instrumentos de ayuda que atiende a la diversidad o apoyo al discapacitado de forma que el medio se adapte a él, y el a ese medio. Facilitando su condición de vida. El enfoque práctico desde el que se desarrolla este principio en la escuela, es a través de la integración escolar, individualización de la enseñanza,

sectorización.' Podemos definir la sectorización como acercar los servicios necesarios a un individuo sin precisión de su desplazamiento.

**Aplicación en las aulas:** Este Principio colabora a la integración escolar, es necesario una autonomía en el medio, el estudiante con algún tipo de discapacidad no se sienta desplazado, por lo que favorecemos la socialización, que se sientan parte integrante a los demás. Es decir, una integración tanto a nivel físico como social. Además en el aula este principio nos conduce hacia una individualización de la enseñanza habituada a las diversas características y necesidades del alumno.

### **¿Qué es el principio Vivencial?**

Este principio hace referencia a las vivencias del estudiante como base de su conocimiento. “un adolescente que vive con aprobación, aprende a quererse”. El principio vivencial es una teoría constructiva, donde es el adolescente el que construye su aprendizaje a través de sus experiencias vividas. En el aula el estudiante experimenta múltiples salidas al campo, playa o diversos lugares que les proporciona una serie de experiencias o vivencias que el adolescente investigador interioriza y formaran posteriormente la base de su personalidad.

**Aplicación en el aula:** Pronto comenzaran las cuestiones ¿Por qué? Donde el educador deberá guiar al alumno hacia la respuesta más adecuada.' Este principio trata de incitar el desarrollo de todas las capacidades físicas, afectivas, sociales e intelectuales.' En este proceso además vamos a involucrar a las familias, estrecha comunicación con ellas, estimula su participación. El enseñar investigando puede subdividirse por ejemplo en:

**La investigación-acción:** Es un proceso de reflexión que trata de mejorar en el aquí y ahora. Flexible hacia cualquier cambio. Por ejemplo: “Los padres de los alumnos tienen interés en participar en tareas del colegio” ¿Qué podemos hacer para organizarlo de la forma correcta, que nos proporcione mejores resultados? Por lo que el principio vivencial en nuestras aulas, trata de que el docente actuaría proporcionando al alumno una serie de estímulos variados que le proporcionen diversas vivencias, experiencias, emociones, sentimientos, inquietudes, etc. (Acercando el entorno social al familiar,

participar en las tareas familiares, ofreciendo al niño la motivación necesaria). Llevar al adolescente, siendo estas vivencias lo más positivas posible, para construir las bases de lo que va a ser su personalidad.

### **¿Qué es el principio de Globalización?**

La globalización es un proceso en el cual toca todos los temas que están relacionados con lo económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en el crecimiento de las comunicaciones entre diferentes países del mundo. La globalización también se precisa como un carácter global de un todo.

**Aplicación en el aula:** La globalización en educación infantil lo entendemos como algo más que una metodología por que aborda la totalidad del proceso educativo cuando trabajamos en edades tan tempranas. El principio de globalización en educación tiene una finalidad que es entrar en diferentes temas de desarrollo como físico, afectivo, social e intelectual de los adolescentes. Para tocar todos estos diferentes temas hay que realizar diferentes actividades en las cuales aparecerán más de un tema o solo uno.' Esta etapa es la más especial para el desarrollo tanto personal, social e integración del aprendizaje para las competencias básica de los alumnos.

### **¿Qué es principio de Socialización?**

Es un proceso en el cual los individuos aprenden las normas y cualidades de una sociedad y cultura específica, con este aprendizaje les permiten alcanzar las capacidades necesarias para la interacción social.

**Aplicación en el aula:** El proceso de socialización es posible gracias a la acción de los denominados agentes sociales, que son las instituciones, en este apartado recae en la escuela. La socialización es muy importante en el aula debido a las relaciones que pueden tener con sus iguales aparte es una fase importante en el segundo tipo de socialización, que tiene lugar cuando ciertas instituciones específicas, como la escuela contribuye competencias específicas entre los alumnos del mismo aula. El principal elemento es la comunicación que se producen con sus iguales para favorecer al principio de socialización.

La educación en la actualidad, para el problema con el proceso de socialización adapta la metodología y técnicas didácticas para cada individuo, y sus necesidades, para que se pueden vincular en grupo y convivir y no producirse competencias con los individuos. Con este proceso se dieron cuenta que los alumnos trabajando en grupo se producían más un aprendizaje que trabajando individual mente así también favorecían a las relaciones entre iguales.

### **¿Qué es el principio Lúdico?**

Este principio de basa en la necesidad de mostrar los sentimientos, emociones, sensaciones, de expresarse a través del juego con el propósito de divertirse a la vez que se aprenda. El juego desarrolla placer y a la vez también genera conocimiento. Este principio se da en torno al juego ya que prácticamente todas las actividades en educación infantil están relacionadas con el juego.

**Aplicación en el aula:** En el aula los juegos seleccionados deben ser dinámicos, participativos, estimuladores, socializadores y variados. Debemos conseguir que el estudiante aprenda jugando, en la etapa de infantil el juego ocupa un papel importante ya que a través de él los adolescentes desarrollan sus capacidades y adquieren aprendizajes a la vez que disfrutan jugando. El juego debe ser utilizado en el aula como base de actividades diarias y debe estar relacionado con nuestro trabajo de clase para conseguir determinados aprendizajes. Es necesario crear un ambiente en el cual el alumno se sienta seguro, cómodo y libre para que el estudiante a través del juego despliegue sus aprendizajes.

Debemos conseguir en el aula que a través de actividades lúdicas se relacione con sus compañeros, que se exprese, que experimente e investigue, que sea capaz de participar activamente, que tenga motivación, que le guste y quiera aprender y que respete las normas.

### **Es necesario que el docente se re-capacite?**

Es la tarea fundamental, se trata de desarrollar una estrategia de aprendizaje es decir, darle una dirección al aprendizaje, aprender para capacitarse en función de asumir a

la capacitación como algo imprescindible. La capacitación debe servir de apoyo. No es cuestión de capacitarnos en temas diferentes sino capacitarse de una manera diferente.

Además pensar en cómo pensamos, “detectando cuáles son las estructuras que están predominando en nuestra manera de pensar, cuáles son los recorridos que estamos siguiendo sin detenernos a pensar por que dichos recorridos y no otros, o si hay otros recorridos”. Con respecto a esto es interesante observar cuando un alumno explica a otro lo que el profesor ha enseñado, si utiliza otras formas, y otro lenguaje y otros ejemplos o simplemente intenta copiar la explicación al pie de la letra. (Canchingre & Chalaco, 2011).

### **¿Y qué actividades creativas se podrían utilizar en Contabilidad?**

En el ámbito educativo, los estudiantes ponen su querer, el propósito, sus intenciones en tanto que el docente es el encargado de decidir que enseñar y cómo hacerlo en base a su propio conocimiento de su quehacer profesional. Y la zona en que ambos se comunican e interactúan en las diferentes actividades del proceso educativo.

Las actividades creativas son aquellos ejercicios explícitos, de aplicación individual o colectiva, dirigidos a la estimulación creativa, ya sea con propósito sensorio-perceptiva, de ejercitación en la divergencia o en alguno de los factores atribuidos a la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad, inventiva, etc.

### **El Juego**

Es complicado definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico.

El juego viene siendo una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque voluntariamente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va de la mano de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Sole., 2017).

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, ayuda en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los ambientes de aprendizaje, mejoran dicho ambiente, aportando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje.

Los juegos incentivan a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de este modo, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y la corrección.

Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes que presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible facilitar mejorar sustancialmente estos procesos.

### **¿Cómo jugar?**

La idea es que se implementen metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, para ello es importante seguir las siguientes etapas:

- **Diagnóstico:** Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes si captaron la clase impartida), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas y objetivos en equipo.

- **Planeación:** Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.
- **Implementación:** Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (Sopa de Letras, Rompecabezas, Concéntrese y Escalera), en una o dos clases.
- **Seguimiento:** Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- **Evaluación:** En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de alcanzar mejores resultados académicos y relacionales. Además, se plantean juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para nutrir la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social del ambiente educativo.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, conseguirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es en este sentido que Azucena Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes.

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que colabora en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del individuo y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009).

Desde este punto de vista, el juego no es solo una actividad naturalmente feliz; sino más bien una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para tratar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el jugar por jugar, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico.

Un ambiente lúdico en clase transforma el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las tensiones y contradicciones, las cuales se superan durante el desarrollo de los juegos. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y proporcionar convivencias amables.

El juego, como un nuevo componente en la clase, implementado desde objetivos específicos como la concentración, la atención y la convivencia, dinamiza relaciones al interior del aula, contribuye a reforzar conceptos y despliega saberes en equipo. En cuanto a su práctica, se debe determinar el uso de categorías, para lo cual es imprescindible realizar diagnósticos, construir instrumentos, hacer seguimiento y, en general, ocuparse de todo lo que implica la investigación la acción participativa, que es un proceso metodológico de gran importancia en nuestra labor docente, pues permite implementar métodos y analizarlos durante su aplicación.

En cuanto a la comunicación, el juego permite cambios en las indicaciones e interacciones de los estudiantes. La repartición de los grupos de trabajo para establecer diferentes dinámicas entre los niños y niñas; la creación de nuevas reglas, y del respeto por ellas durante los juegos, la expectativa y la risa de los estudiantes, establecen un grado de cercanía y confianza que les permite aceptar correcciones de sus compañeros y corregirlos desde un ambiente de mayor naturalidad; el juego proporciona e incita a tener comportamientos amigables.

Sin embargo, es necesario recordar que para que este tipo de metodología tenga una mayor aceptación, es de vital importancia que su implementación se dé en las diferentes áreas, o integrando diferentes áreas a una actividad común. Además, es conveniente que los estudiantes participen en la construcción y adaptación de los juegos, con reglas e instrucciones claras, para que sean ellos quienes aprendan jugando.

### **Características del Juego**

Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dócil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.

### **Funciones del Juego**

El ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego.

A nivel afectivo requiere e incluye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde predomina una sensación de libertad y diversión sin competición.

El juego en una realización es una actividad que seduce y motiva, crea cercanía social y efectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a ambientes dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos.

El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción.

A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual brinda al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega.

### **Importancia del Juego**

El juego es importante ya que genera un ambiente natural de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de impulsar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca iniciar conocimiento exacto a los estilos de aprendizajes de sus alumnos, como el alumno que pretender aprender de forma grata.

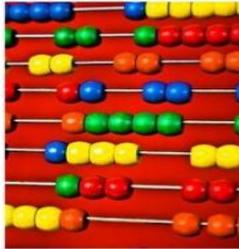
Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede conducir a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, proporciona la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita la elaboración de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo. (ACERO, 1996)

**Figura N° 1**

### OBJETIVOS GENERALES:

**¿Qué objetivos pueden conseguirse a través de los juegos?:**

Los juegos didácticos contribuyen a cubrir los objetivos fundamentales de la enseñanza matemática consistente en :



- Ayudar al alumno a desarrollar su mente para la resolución de problemas, matemáticos y no matemáticos.
- Mejorar la capacidad de pensamiento reflexivo y manifestar una actitud positiva ante la resolución de problemas.
- Mostrar confianza en la propia capacidad para enfrentarse a ellos con éxito.
- Incorporar hábitos y actitudes propios de la actividad matemática, aplicando los conceptos y elementos matemáticos aprendidos a situaciones reales, concretas y manipulativas.

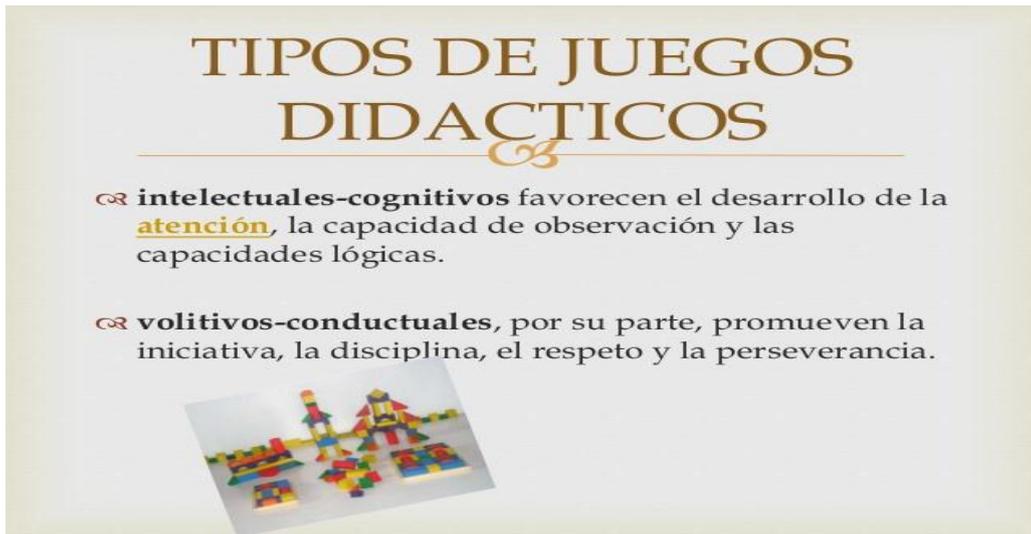
11

### Clases de Juegos

Como existen diversos significados para la palabra juego, así también ocurre con la clasificación. Lo anterior por considerar que en su generalidad abarca aspectos esenciales en cualquier tipo de juego y en especial la forma como el individuo se ve envuelto en ellos:

- **Juegos de competencia**, de enfrentamiento a un adversario donde existe alguien que pierde y por oposición un vencedor.
- **Juegos aleatorios**, donde el azar juega como un factor importante en el resultado.
- **Mimicry**: mímica.
- **Caída de movimiento o a un estado de desorden, vértigo**. Juegos de riesgo.
- **Juegos de imitación**, juegos donde se simula una realidad), juegos que implican rápidos movimientos, torbellino.

**Figura N° 2**



### **Ejemplos de Juegos Contables**

A continuación se expone algunos recursos didácticos, que permiten hacer las clases de contabilidad más dinámica, divertida e interesante y con mayor oportunidad en la obtención y aplicación de conocimientos. Entre estos juegos contables tenemos:

- 1. Bingo Contable:** Tiene como objetivo profundizar el aprendizaje de la clasificación general de las cuentas y de la clasificación de las mismas. Va dirigido a (30) treinta estudiantes en el curso de Contabilidad General. Esta actividad no es el juego por el juego mismo; este adopta del bingo tradicional y se le incorpora unas adaptaciones con el propósito de realizar una actividad amena, que refuerce el aprendizaje de la clasificación de cuentas.

**Figura N° 3**



**2. Juego de reto contable:** es un conjunto instruccional que, mediante en una estructura motivadora de juego, tiene como propósito fijar conocimientos teóricos fundamentales de la Contabilidad General, el mismo está dirigido a estudiante del curso que van a estar formados en parejas o cuartetos, los cuales contarán con ciento veinte (120) tarjetas, clasificadas en dos grupos: sesentas (60) tarjetas de estudio y sesenta (60) de dinámicas de juego.

Las tarjetas de dinámica de juego tiene tres categorías como son: tarjeta de ataque, tarjetas de defensa y tarjetas de escudo.

Para el buen desarrollo del juego, los jugadores se sientan frente a frente. Se elige a un jugador para barajar y suministrar seis tarjetas a cada jugador, una por una, sin que se vea la ilustración o el contenido de la tarjeta. Las tarjetas sobrantes las colocara sobre la mesa sobre la cara hacia abajo. Ellas formaran el paquete de suministro durante el desarrollo del juego.

**Figura N° 4**



**3. Béisbol Contable:** consiste en estimular al estudiante para que en una actividad compartida se haga análisis de las transacciones comerciales y se desarrollen los

correspondientes asientos en el Libro Diario. Va dirigidos a estudiantes de un primer curso de Contabilidad General, conformados por dos equipos de hasta (9) nueve estudiantes.

**Figura N° 5**



4. **Tabla Contable:** este juego tiene doble propósito (1).- Desarrollar destrezas en el estudiante par el análisis de transacciones contables; (2).- Profundizar el aprendizaje de la teoría del cargo y abono. Va dirigidos a estudiantes de un primer curso de Contabilidad General, donde la audiencia debe organizarse en equipos de trabajo. Cada uno con cuatro participantes.

**Figura N° 6**



Tomando en cuenta los recursos didácticos anteriormente descritos, se puede decir que estos contribuyen en la enseñanza y el aprendizaje de estados financieros en el área contable, favoreciendo un aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal de manera más dinámica y efectiva.

## **Aprendizaje**

Por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

Es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el alumno se apodera de los conocimientos que se cree convenientes para su aprendizaje. (Utalca., 2015)

## **Características del Aprendizaje**

- Cambio de comportamiento: este cambio hace referencia tanto a las conductas que se modifican, como a las que se adquieren por primera vez, como: el aprendizaje de un nuevo idioma. Se debe tener en cuenta que los cambios son relativamente estables cuando nos referimos a los aprendizajes guardados en la memoria a largo plazo.
- Se da a través de la experiencia: es decir que los cambios de comportamiento son producto de la práctica o entrenamiento. Como: Aprender a manejar un automóvil siguiendo reglas necesarias para conducirlo.
- Implica interacción Sujeto-Ambiente: La interacción diaria del hombre con su entorno determinan el aprendizaje. (Alfonso & González, 2014)

## **Aprendizaje Significativo**

Un objetivo o actividad es significativa, cuando significa algo para el alumno, cuando se ve en ella alguna utilidad o cuando entretiene o divierte.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no obligatorio y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender las ideas que se relacionan con algún aspecto existente específicamente importante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante destacar lo que el individuo ya sabe de tal manera que determine una relación con aquello que debe aprender.

Este proceso tiene lugar si el alumno tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información pueda interactuar.

De lo anteriormente citado, se concibe que el aprendiz, en este caso el alumno, construya su aprendizaje al relacionar sustancialmente la información que se presenta con lo que ya conoce. Para lo cual el estudiante debe estar motivado, aprender además que el material utilizado debe ser potencialmente significativo.

Desde esta perspectiva, Ausubel distingue las siguientes situaciones en el aprendizaje escolar:

**Aprendizaje Significativo receptivo:** la metodología expositiva puede ser útil, siempre y cuando se desarrolle de una manera razonable y relacional. Pero en ningún caso como metodología única y excluyente, tomando en cuenta que el principal constructor de sus conocimientos y conceptos es el propio alumno.

**Aprendizaje Significativo por descubrimiento guiado:** en este la metodología subyacente es activa, participativa e investigadora. El alumno trata de construir su aprendizaje a partir de la experiencia. El cual dicha actividad está guiada y orientada por el profesor no solo desde una perspectiva procedimental sino también desde un adecuado marco conceptual. El profesor guía al alumno para que construya conceptos y procedimientos.

**Condiciones básicas del aprendizaje significativo son dos:** disposición del sujeto a aprender significativamente y que el material a aprender sea potencialmente significativo, es decir, relacionable con sus estructuras de conocimientos.

Disposición del sujeto para aprender significativamente: implica actitudes en el aula posibilitadoras del aprender a aprender. Por ello el aprendizaje constructivo a partir del sujeto facilita la creación de estas actitudes favorables hacia el aprendizaje y desarrolla el impulso cognitivo y la curiosidad científica. Y de esta forma se genera la necesaria motivación a partir de los intereses del alumno.

El material a aprender ha de ser potencialmente significativo: este material ha de ser construido previamente de una manera significativa. Desde la perspectiva de un diseño curricular también significativo. (DIAZ BARRIGA, 2006)

### **Requisitos para el Aprendizaje Significativo**

Al respecto **AUSUBEL** dice: El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.

### **Tipos de aprendizaje significativo**

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

**Aprendizaje de Representaciones.-** Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la asignación de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice:

Ocurre cuando se nivelan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes mencionan.

Este tipo de aprendizaje se presenta por lo general en los niños, tomando como ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de la misma pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está observando en ese momento, por lo tanto, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no obligado, como una equivalencia representacional con los contenidos importantes existentes en su estructura cognitiva.

**Aprendizaje de Conceptos.-** Los conceptos se precisan como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se denominan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son asimilados a través de dos procesos: formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en seguidas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos recalcar que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes.

De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su juguete y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el alumno amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir

usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el alumno podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento. (AUSUBEL, 1983)

**Aprendizaje de proposiciones.-** Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras y conocimientos, combinadas o alejadas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica a la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente, luego estas se acoplan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, creando un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva, criterios y enfoques de construcción significativa del material didáctico.

Además el aprendizaje significativo puede ser representacional (aprender significados de símbolos o palabras), conceptual (aprendizaje solo de conceptos) o proposicional (aprendizaje de ideas).

## **Contabilidad**

Podemos decir con gran certeza que Contabilidad es la ciencia administrativa que permite el manejo y distribución de los valores económicos registrados por cuentas para su mejor identificación, al inicio y final de cada transacción.

Considerada como una ciencia ya que aporta conocimiento verdadero (que puede sistematizarse y verificarse y que resulta confiable), y no ideas vagas, esto no parece suficiente para dar por real esta situación, y lo más cierto sería explicar que no se trata ni de una ciencia ni de un arte, sino de una forma de llevar un registro de las actividades económicas o financieras de una persona jurídica. En una sola palabra, la Contabilidad es una herramienta de la que disponemos para manejar los gastos e ingresos de nuestra empresa por pequeña que esta sea.

La Contabilidad cobra vida a través de la creación de **hipótesis y la construcción de teorías** que permiten anticipar y detallar los fenómenos de su objeto de estudio. Por

otro lado, se la considera una técnica ya que, en base a sus procedimientos, se pueden procesar y aplicar datos.

La contabilidad, puede ser considerada como ciencia o técnica que tiene el propósito de brindar información de utilidad para la toma de decisiones vinculadas al área de economía. Se dedica a analizar el patrimonio y transformar sus resultados en los llamados estados contables o financieros, que resumen situaciones económicas de manera confiable.

Para comprender de lleno la contabilidad es necesario diferenciar tres tipos de ella: la **Contabilidad Pública** (lleva el control de los gastos que hace el Estado), la **Contabilidad Social** (que es el manejo del bien público y de las obligaciones que los individuos y el estado tienen entre sí y con el medio en el que viven) y la **Contabilidad Empresarial** (es la cual analiza las relaciones comerciales de un individuo o una empresa).

**Figura N° 7**



## **Importancia de la Contabilidad**

Porque todas las personas tenemos en nuestra vida cotidiana la necesidad de tener un cierto control de cuáles son nuestros egresos y nuestros ingresos. Requerimos conocer a qué necesidades debemos hacer frente y con qué recursos contamos para solucionarlo. Sin este control, nos arriesgaríamos a terminar con nuestros ingresos a mitad de mes, o

desconoceríamos el estado real de nuestras cuentas, o de algún préstamo que nos hubiese concedido el banco para comprar un bien, o para realizar cualquier otra negociación.

Esta tarea a lo mejor puede resultar sencilla en el ámbito de una familia (basta con una libreta para anotar los gastos que se vayan realizando y el efectivo que aún está disponible), pero en buena medida depende de la cantidad de operaciones que se quieran registrar, a mayor tamaño de la empresa mayor serán las operaciones financieras.

Imaginémonos ahora un empresario en la realización de sus actividades, para tomarlo como ejemplo.

Cierto empresario necesitará conocer, de alguna manera cómo va la marcha de sus empresas. Si en el caso de los particulares, esto se puede conseguir de forma relativamente fácil, en el caso de una empresa esta operación puede ser más compleja. Una empresa puede mover cada día gran cantidad de dinero, y realizar multitud de operaciones que deben ser registradas.

Obviamente, este registro no puede hacerse de cualquier manera ni puede realizarlo cualquier persona, es necesario que se haga de forma clara, precisa, ordenada y metódica para que posteriormente, el empresario o cualquier otra persona, pueda consultarlo sin problemas.

La contabilidad es de gran importancia porque todas las empresas tienen la necesidad de llevar un control de sus movimientos mercantiles y financieras. Así obtendrá mayor productividad y aprovechamiento de su patrimonio. Por otra parte, los servicios aportados por la contabilidad son importantes para obtener información de carácter legal. Proveer información a: dueños, accionistas, bancos y gerentes, con relación a la naturaleza del valor de las cosas que el negocio deba a terceros, las cosas adquiridas por el empresario. Sin embargo, su principal objetivo es otorgar información confiable, con base en registros técnicos, de los movimientos realizados por un ente privado o público.

La Contabilidad, quizá es el elemento más imprescindible en toda empresa o negocio, por cuanto nos permite conocer la realidad económica y financiera de la misma, su desarrollo, sus tendencias y lo que se puede esperar de ella a futuro. La Contabilidad no

sólo permite conocer el pasado y el presente de una empresa, sino el futuro, lo que viene a ser lo más importante. La Contabilidad permite tener un respaldo para el pequeño empresario, el conocimiento y control absoluto de la Contabilidad no es más que un gasto para la empresa.

Permite tomar decisiones financieras para encaminar a la misma al éxito. La contabilidad es mucho más que un instrumento, ya que permite administrar correctamente libros y estados financieros, su efectivo, sus inventarios, cuentas por cobrar y por pagar pasivos, sus costos y gastos y hasta solicitar sus ingresos, para presentárselos a las diferentes autoridades administrativas y colaboradores.

**Figura N° 8**



## 2.1.2. Marco Referencial sobre la Problemática de Investigación

### 2.1.2.1. Antecedentes Investigativos

Los métodos lúdicos son considerados como el camino a través del cual se llega a un objetivo propuesto y a la vez se alcanza el resultado prefijado en el orden que se debe seguir para hallar, enseñar y defender la verdad, se puede diferenciar cierta relación entre método y la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación entre el uso del método y

de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método específico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, encontrándose una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede abarcar contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser eficazmente aprovechados por el docente. Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y, en la adolescencia competitiva y científica.

Con este método se conduce favorablemente la innata inclinación del educando hacia la lúdica, quien a la vez disfruta, se recrea y aprende.

Como consta en la dirección electrónica <http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.htm> “el entretenimiento con juegos didácticos es muy importante para que los docentes se replanteen los métodos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza a pasos abismales y por ello es necesario que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar”.

Una de las principales habilidades que debe poseer el docente a la hora de impartir sus conocimientos es el empleo de métodos adecuados, según los avances científicos y tecnológicos del momento, despertando de esta forma el interés por el estudio de la asignatura en los alumnos, cada uno de los docentes tiene la obligación y la responsabilidad de actualizar sus conocimientos para que al momento de impartirlos sean de ayuda para su alumnado dejando de lado el método tradicionalista de enseñar.

SCHAFER, Libro Métodos de Aprendizaje un destacado compositor y educador canadiense sostiene que “su método se basa en el aprendizaje a través de la creatividad, es decir, que atiende a la necesidad de proveer a la enseñanza de un carácter práctico, activo, participativo, creador y dinámico”.

En la gran mayoría de los casos, los educadores se limitan a transmitir sus conocimientos dejando de lado la imaginación y participación de sus alumnos. No toman en consideración que el docente es también un alumno, el cual aprende día a día de la

mano con sus estudiantes y que en el momento en que deja de serlo el contexto de la educación tiene dificultades; es decir cada docente está en la obligación de educarse a sí mismo enfocándose en la actividad educativa de manera responsable e interesante, resultando contagiosa para quienes le rodean, en este caso sus educandos.

#### **2.1.2.2. Categorías de Análisis**

##### **Categoría de análisis 1: Estrategias Lúdicas**

**Definición.-** El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armónico y placentero en los estudiantes que están inmiscuidos en el proceso de aprendizaje. Esta estrategia busca a la brevedad posible que los alumnos se apoderen de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como método incentivador.

**Operacionalización de las subcategorías.-** Juego (lúdica), Innovación, Recursos didácticos.

##### **Categoría de análisis 2: Enseñanza teórico-práctica.**

**Definición.-** Se considera todo aquel espacio en el que el principal protagonista de este proceso es el educando y el educador, interactuando entre la clase teórica y a su vez poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en el aula de clases.

**Operacionalización de las subcategorías. –** Habilidades, Destrezas, Estrategias metodológicas.

#### **2.1.3. Postura Teórica**

Al respecto, algunos entendidos en el tema tratado, manifiesta que el grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas es una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego

como instrumento motivador, a la vez que este inyecta a los participantes un ambiente estimulante para la producción. Este cambio no es fácil, puesto que la planificación práctica de los docentes lleva conceptos teóricos que van de la mano con el ejercicio de sus roles de educadores. Esta acumulación de experiencias (de alumnos y docentes) los aleja de la posibilidad de enseñar con una metodología activa que promueva la iniciativa, la participación y la creatividad.

Ciertos entendidos en tema de la creatividad deducen que, los trabajos de aprendizaje básico tienen la habilidad de atraer a los alumnos que no muestran mucho interés por la asignatura. Por lo tanto, dicho trabajo debe tener un punto de vista global, estar creado y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva.

Los recursos lúdicos deben aplicarse para fortalecer el aprendizaje, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad motivadora para el alumnado y como medio para el logro de los objetivos planteados en el proceso educativo.

En cuanto a esto, Jiménez (2003), recalca: somos los padres y educadores los que sabiamente debemos examinar el estado de madurez del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del mismo. Por tales razones, deben utilizarse los recursos disponibles del entorno y de su uso diario para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, otorgando los estímulos adecuados.

Como **AUSUBEL** menciona, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto ya existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones (conocimientos) puedan ser aprendidos de manera significativa en la medida de otros conceptos, estén adecuadamente claras y precisas en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto partida de a las primeras. (AUSUBEL, 1983)

Se dice que el aprendizaje es una transformación que se guía por la dinámica de equilibrio y desequilibrio. Juegos grupales: según (JIMENEZ, 2004), el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la única razón de divertirse y sentir placer. En la etapa escolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el

acompañamiento de los otros, se fortalece en ellos el compañerismo dentro de un grupo social con el que comparten; es así como se va reforzando su sentimiento de solidaridad.

La lúdica proporciona un amplio camino para un aprendizaje que conlleva hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de saber y aprender, dar paso a lo creativo e imaginario para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, novedosas realidades que promuevan nuevos aprendizajes. Recordemos lo que menciona Dewey: El aprender se produce naturalmente.

Los autores mencionados consideraron gran importancia para el presente estudio, pues ratifican que los recursos lúdicos utilizados en el área educativa son mediadores a través de los cuales los estudiantes pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de creatividad e imaginación, fortaleciendo así sus habilidades numéricas. Sentido en el cual, los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad de los mismos.

## **2.2. HIPÓTESIS**

### **2.2.1. Hipótesis General**

La aplicación de Estrategias Lúdicas incidirá favorablemente en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

### **2.2.2. Sub Hipótesis o Derivadas**

➤ Examinando los tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes se logrará fortalecer el aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los

estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

➤ Aplicando las Estrategias Lúdicas como metodología pedagógica se fortalecerá la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

➤ Determinando las ventajas y desventajas al aplicar Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad se contribuirá a un mayor rendimiento con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del cantón Quevedo.

### **2.2.3 Variables**

**Variable Independiente:** Estrategias Lúdicas

**Variable Dependiente:** Enseñanza teórico-practico

## **CAPITULO III**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas**

El presente trabajo se realizó en la en la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque ubicada en el Cantón Quevedo, provincia de Los Ríos con una población de 31 estudiantes del primer año de bachillerato y 2 docentes, donde se aplicó la técnica de observación directa y la encuesta, la misma que continúan con 10 preguntas.

Se realizaron pruebas estadísticas utilizando las siguientes herramientas de recolección de datos los mismos que son: métodos, tipos, técnicas e instrumentos de investigación.

Las pruebas estadísticas aplicadas para la verificación de las hipótesis se las realizó mediante una encuesta con preguntas de opciones por medio de un cuestionario de preguntas claras y sencillas para recopilar información previa sobre el desarrollo de las clases de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

A los docentes de la institución se les aplico una entrevista con el fin de conocer diversos criterios acerca de las estrategias lúdicas, para luego ser analizados, explicados y extraer conclusiones de carácter general.

Con la información obtenida se realizó un análisis y registro sistemático de la información verificando así que aplicando acertadamente las estrategias lúdicas por parte de los docentes se puede lograr establecer un buen desarrollo de la enseñanza aprendizaje

de la asignatura de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos

1.- ¿Cree que su maestro/a debe tener una actitud más dinámica para impartir sus clases?

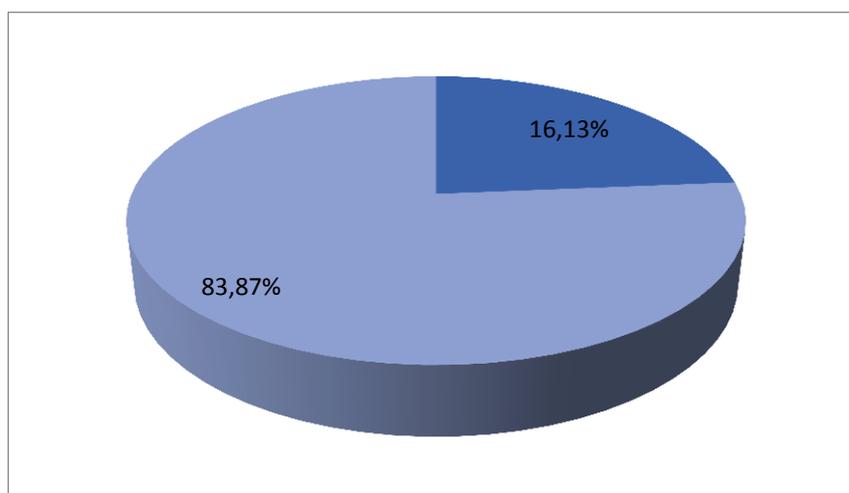
**Tabla N° 1:** Actitud del maestro/a al impartir sus clases

| VARIABLE     | FRECUENCIA | %             |
|--------------|------------|---------------|
| Si           | 26         | 83,87         |
| No           | 0          | 0             |
| Talvez       | 5          | 16,13         |
| <b>Total</b> | <b>31</b>  | <b>100,00</b> |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #1:** Actitud del maestro/a al impartir sus clases



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** Se ha detectado que el 83,87% de los estudiantes están conscientes que sus docentes deben dinamizar más sus clases para ser más ameno y divertido el aprendizaje, mientras que el 16,13% solo quieren que sus docentes de vez en cuando hagan dinámicas para interactuar en el salón.

**Interpretación:** Según el porcentaje, la mayor parte de los estudiantes se inclinan favorablemente a recibir clases dinámicas que los incentive a aprender Contabilidad de una manera más amena y divertida y así mejorar su rendimiento académico.

## 2.- ¿Logra comprender la explicación que da el maestro/a en cada clase?

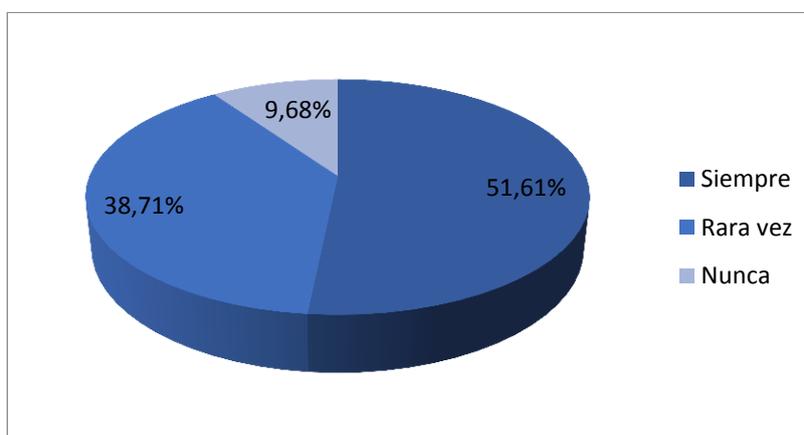
**Tabla N°2:** Comprensión de la clase que imparte el maestro

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Siempre  | 16         | 51,61  |
| Rara vez | 12         | 38,71  |
| Nunca    | 3          | 9,68   |
| Total    | 31         | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #2:** Comprensión de la clase que imparte el maestro



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** Más de la mitad de los estudiantes logran comprender las clases que imparten los señores profesores, del mismo modo, el 38,71% es rara vez entendido, mientras que el 9,68 no entienden lo que quieren explicar.

**Interpretación:** Asumiendo dicho resultado de la encuesta es evidente que el criterio de los estudiantes se encuentra dividido ya que un poco más de la mitad logra comprender la explicación que el maestro les da, y el porcentaje restante se encuentra en que rara vez lo hacen, por lo que si es necesario un cambio en las estrategias que el docentes está utilizando.

### 3.-¿Se siente motivado con la metodología de enseñanza que aplica su maestro/a a la hora de enseñar Contabilidad?

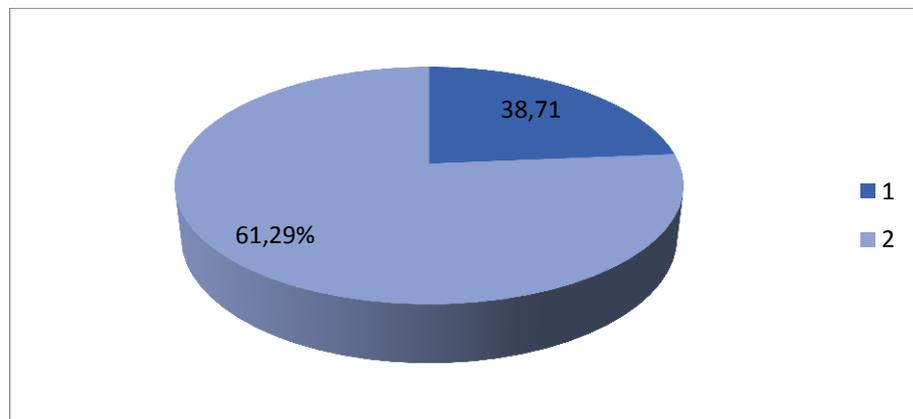
**Tabla N°3:** Motivación con la metodología de enseñanza que aplica su maestro/a

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 12         | 38,71  |
| No       | 19         | 61,29  |
| Total    | 31         | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #3:** Motivación con la metodología de enseñanza que aplica su maestro/a



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 38,71 % manifestó sentirse motivado con la metodología utilizada por el docente, mientras que el 61,29 % dijo que no.

**Interpretación:** Claramente se puede notar según los resultados emitidos por la encuesta realizada, que los estudiantes no se sienten motivados con la metodología que actualmente aplica el docente.

#### 4.- ¿Cómo estudiante, cree usted que su maestro/a si planifica sus clases?

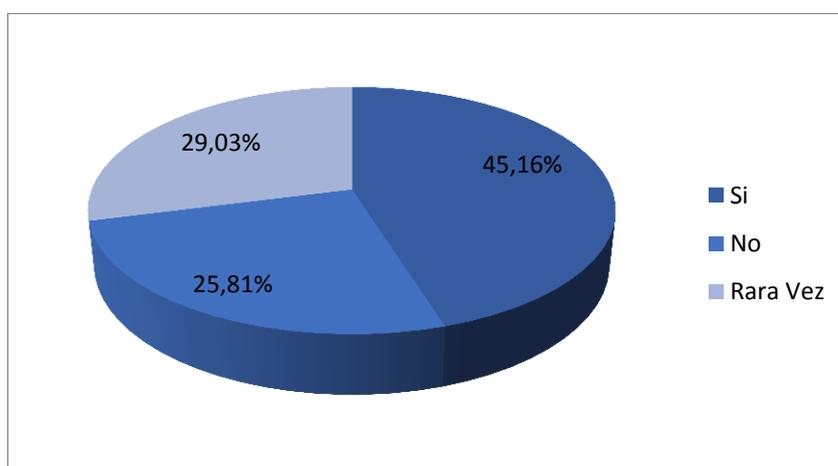
**Tabla N°4:** Cree usted que su maestro/a si planifica sus clases

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 14         | 45,16  |
| No       | 8          | 25,81  |
| Rara Vez | 9          | 29,03  |
| Total    | 31         | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #4:** Cree usted que su maestro/a si planifica sus clases



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 45,16 % de los estudiantes manifestó creer que el docente si planifica sus clases, mientras que el 25,81 % dijo que no y el 29,03 % dijo rara vez saber que su docente planifique

**Interpretación:** Se puede notar según los resultados obtenidos por la encuesta realizada, que los estudiantes conocen de la improvisación de los docentes al momento de impartir sus clases.

## 5. ¿Permite su docente la participación activa de los estudiantes en la hora de clases?

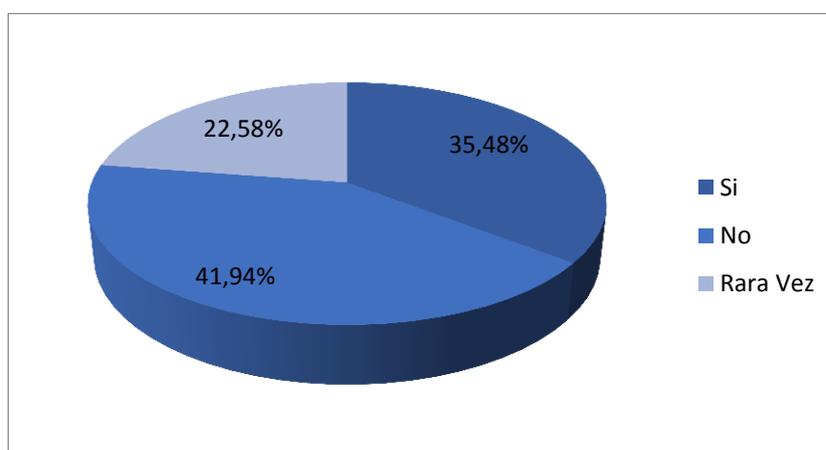
**Tabla N°5:** Su maestro permite su participación en las clases

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 11         | 35,48  |
| No       | 13         | 41,94  |
| Rara Vez | 7          | 22,58  |
| Total    | 31         | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #5:** Su maestro permite su participación en las clases



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 35,48% de los estudiantes dijo que su docente permite la participación activa en las horas de clases, 41,94% manifestó que el docente no les permite tener una participación activa en clases y el 22,58% dijo rara vez tener participación activa en las horas clases.

**Interpretación:** Según la encuesta realizada nos pudimos dar cuenta que no todos los estudiantes tienen la oportunidad de una participación en las horas clases.

## Resultado de la entrevista aplicada a los docentes de la institución.

1. ¿Considera usted que su método de enseñanza es el acertado para llegar de manera positiva a sus estudiantes?

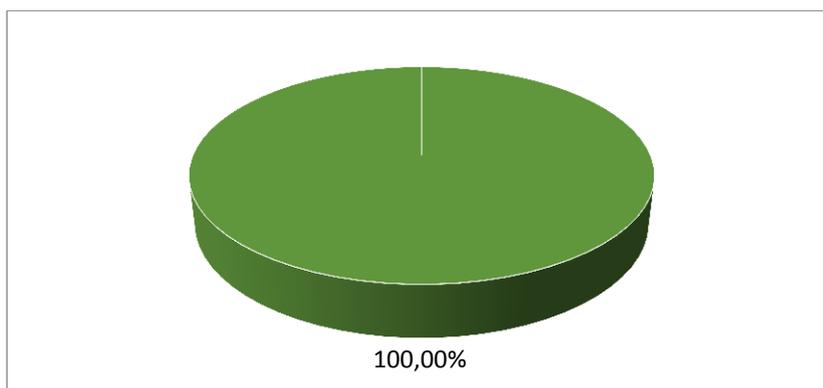
**Tabla N°6:** Su método de enseñanza es el acertado para llegar de manera positiva a sus estudiantes

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 2          | 100,00 |
| No       | 0          | 0,00   |
| Total    | 2          | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #6:** Su método de enseñanza es el acertado para llegar de manera positiva a sus estudiantes



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 100 % de los profesores manifestó que su método de enseñanza es el adecuado.

**Interpretación:** Con el resultado de esta entrevista podemos darnos cuenta que los maestros están convencidos que si están utilizando el método adecuado de enseñanza.

2.-¿ Cree que relacionan sus propias experiencias con las clases, favorece el aprendizaje?

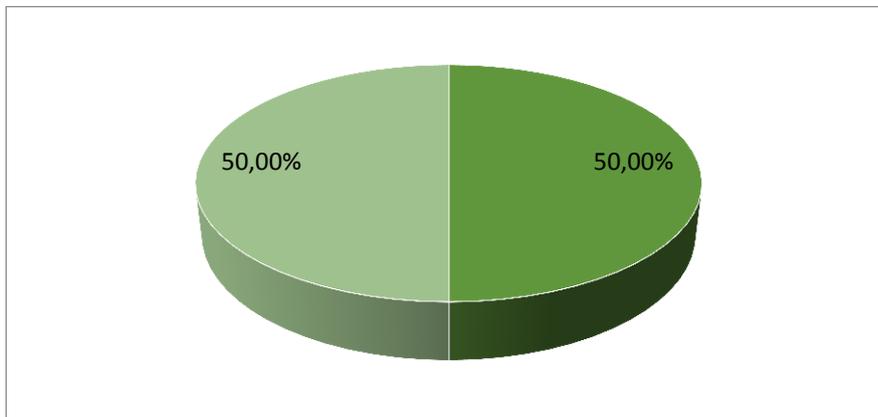
**Tabla N°7:** Relacionan sus propias experiencias con las clases

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 1          | 50,00  |
| No       | 1          | 50,00  |
| Total    | 2          | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #7:** Relacionan sus propias experiencias con las clases



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 100% de los docentes concuerdan que al exponer sus propias experiencias a la hora de impartir sus clases favorece la enseñanza aprendizaje en sus alumnos.

**Interpretación:** Los docentes están divididos en cuanto a que los estudiantes aprenden de mejor manera si se relaciona la experiencia con el contenido de las asignaturas, puesto que sus aprendizajes son más duraderos y pueden ser compartidos con miembros de la comunidad educativa.

**3.-¿ Da libertad para que sus estudiantes expresen sus opiniones acerca del tema tratado en clase?**

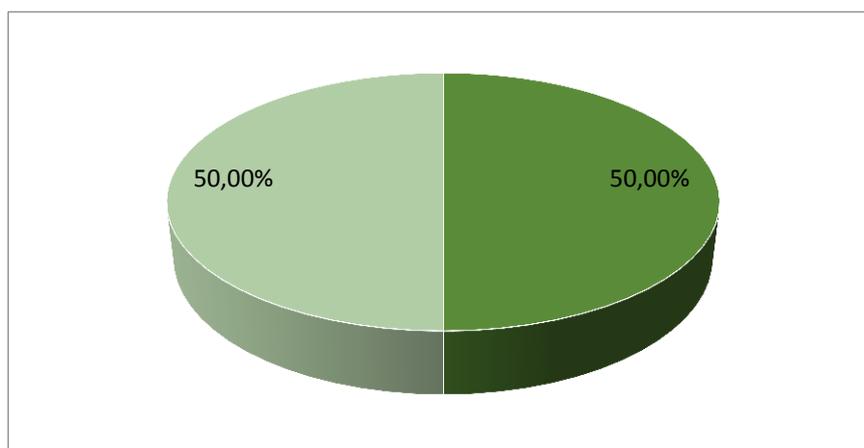
**Tabla N°8:** Da libertad para que sus estudiantes

| <b>VARIABLE</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>%</b> |
|-----------------|-------------------|----------|
| Si              | 1                 | 50,00    |
| No              | 0                 | 0,00     |
| Rara Vez        | 1                 | 50,00    |
| Total           | 2                 | 100,00   |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #8:** Da libertad para que sus estudiantes



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 50,00% de los entrevistados menciono que si da la libertad suficiente a los alumnos para que puedan expresarse, mientras que el otro 50,00% dijo hacerlo rara vez.

**Interpretación:** Un docente si está dando la libertad necesaria para que los estudiantes expresen sus ideas, lo cual de ser cierto, estaría haciendo bien, ya que las clases deben ser participativas, mientras que el otro docente manifestó hacerlo rara vez.

#### 4.-¿Los educandos se sienten motivados en sus horas de clases?

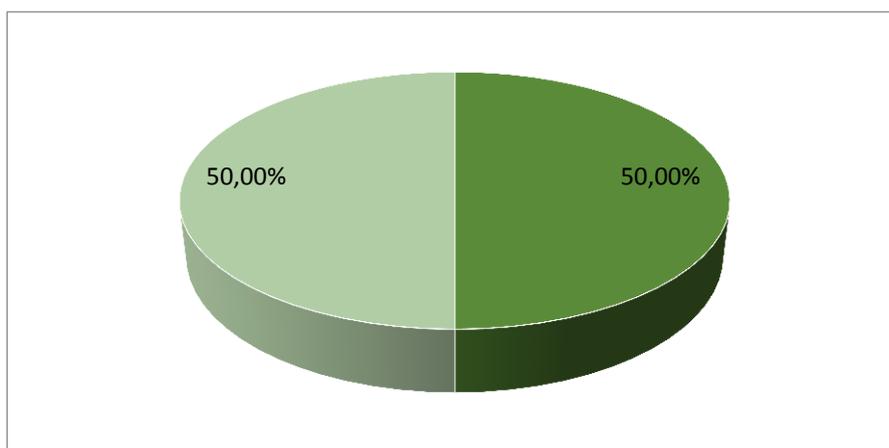
**Tabla N° 9:** Los educandos se sienten motivados en sus horas de clases

| VARIABLE | FRECUENCIA | %      |
|----------|------------|--------|
| Si       | 1          | 50,00  |
| No       | 0          | 0,00   |
| Rara vez | 1          | 50,00  |
| Total    | 2          | 100,00 |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #9:** Los educandos se sienten motivados en sus horas de clases



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 50% enuncio que sus clases son totalmente motivadoras y el 50% dijo que lo son rara vez.

**Interpretación:** Ciertos maestros aún necesitan comprender que deben cambiar sus estrategias haciendo que sus clases sean motivadoras y activas.

**5.- ¿Cómo docente, está usted utilizando los recursos didácticos aprobados para la enseñanza de Contabilidad?**

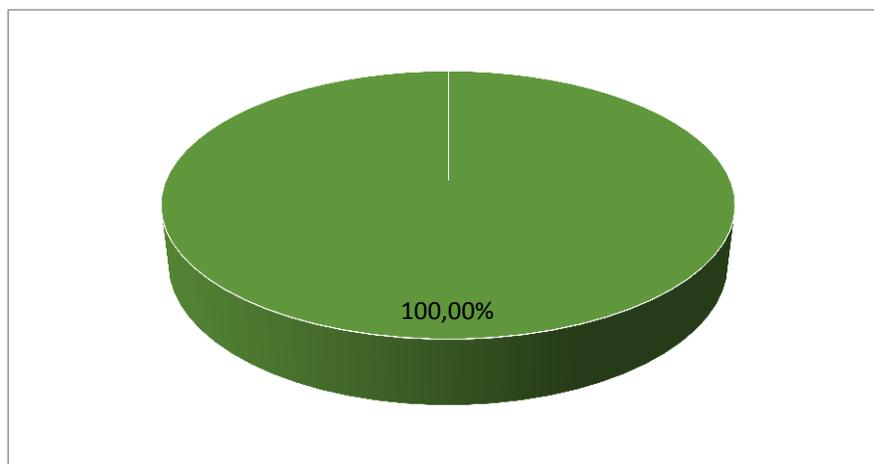
**Tabla N°10:** Está usted utilizando los recursos didácticos aprobados

| <b>VARIABLE</b> | <b>FRECUENCIA</b> | <b>%</b> |
|-----------------|-------------------|----------|
| Si              | 2                 | 100,00   |
| No              | 0                 | 0,00     |
| Total           | 2                 | 100,00   |

**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Grafico #10:** Está usted utilizando los recursos didácticos aprobados



**Fuente:** Encuestas

**Elaborado por:** Cindy Castillo Navas

**Análisis:** El 100% de los entrevistados ha mencionado que si están utilizando los recursos didácticos aprobados.

**Interpretación:** A pesar de que todos los maestros manifestaron estar utilizando los recursos didácticos aprobados, aún se puede notar falencias en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad.

## **3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

### **3.2.1. Específicas**

#### **Luego de la investigación realizada se concluye que:**

- Según los resultados obtenidos de los estudiantes se podría señalar que los docentes no están utilizando estrategias metodológicas adecuadas, como lo es la lúdica para lograr fortalecer un aprendizaje significativo en la asignatura de contabilidad.
- Los docentes aun utilizan métodos tradicionales de enseñanza y no están aplicando estrategias lúdicas como metodología pedagógica para reforzar la enseñanza teórico-práctica en los estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de contabilidad, por lo que existe desmotivación de parte de los mismos para el aprendizaje de la misma.
- Se considera que los docentes no están analizando las ventajas y desventajas de la aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de Contabilidad para contribuir a un mejor rendimiento en los estudiantes del primer año de bachillerato.

### **3.2.2. General**

#### **Se concluye que:**

Las estrategias lúdicas como metodología pedagógica será de gran utilidad para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que las clases de Contabilidad se desarrollen en un marco participativo, activo y dinámico, logrando de este modo mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

### **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES**

#### **3.3.1 Específicas**

Después de las conclusiones planteadas se recomienda que:

- Que en la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque se incentive a los docentes para que utilicen estrategias metodológicas adecuadas, como lo es la lúdica para lograr fortalecer un aprendizaje significativo en la asignatura de contabilidad.
- Que los docentes se capaciten y actualicen sus conocimientos y de este modo aplicar estrategias lúdicas como metodología pedagógica para reforzar la enseñanza teórico-práctica en los estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de contabilidad, por lo que existe desmotivación de parte de los mismos para el aprendizaje de la misma.
- Que los docentes evalúen las ventajas y desventajas de la aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de Contabilidad para contribuir a un mayor rendimiento académico en los estudiantes del primer año de bachillerato.

#### **3.3.2. General**

Se recomienda que:

Utilizar estrategias lúdicas como metodología pedagógica ya que contribuyen a potenciar el desarrollo de la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad, incentivando a los educandos para que la asimilación de conocimientos sea motivadora.

## **CAPITULO IV**

### **PROPUESTA DE APLICACIÓN**

#### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

##### **4.1.1. Alternativa obtenida**

Plantear una guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

##### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

La presente investigación pretende plantear una guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque, así mismo se pretende incentivar y capacitar a los docentes en cuanto al empleo de Estrategias Lúdicas, como una actitud y herramienta para revisar y proponer una pedagogía que se realice de manera participativa, valorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento.

Así se busca implementar los instantes de plenitud que trae la lúdica, donde cada quien juega con sus propias reglas para potenciar la motivación en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque haciendo que sus actividades sean más activas y participativas.

El objetivo de esta propuesta es emplear la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa, participativa y agradable con la creencia firme en que uno

no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse y recrearse, logrando la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para indagar, construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa**

#### **4.1.3.1. Antecedentes**

El planteamiento de esta guía de juegos contables es mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque ya que la lúdica ha desempeñado un papel importante en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, el aprender y la lúdica se presentan, como un método vital y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro entre educando y educador.

Toda la comunidad educativa de la Unidad Enrique Ponce Luque será beneficiada con esta propuesta y por ende deben involucrarse en el desarrollo de los juegos planteados como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Finalmente, el aporte de la lúdica en la educación tendrá grandes beneficios, logrando desarrollar la creatividad y participación de los estudiantes, cooperando con el encuentro maestro-alumno que fortalezca el quehacer académico en un conocimiento dinámico, práctico, evolutivo y creativo.

#### **4.1.3.2. Justificación**

En el presente trabajo se puede constatar que en los estudiantes existe apatía y desmotivación a la hora de aprender Contabilidad, gracias a que hay falencias en las estrategias que los docentes están aplicando. La gran mayoría de maestros imparte sus clases de manera tradicional y no se evidencia la participación activa de toda la comunidad educativa en conjunto.

Por otro lado, podemos precisar que los docentes poseen una considerable carencia de estrategias lúdicas, lo que, de darse favorecería y mejoraría ampliamente el proceso de enseñanza teórico-práctica de Contabilidad, tradicionalmente el método de trabajo en esta asignatura tiende a ser rígido, poco flexible, los ejercicios siguen constituyendo el curriculum básico, aunque la tendencia es que los estudiantes tomen un papel mucho más activo.

Con el afán de contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza teórico-práctica de Contabilidad se plantea esta guía de juegos contables para incrementar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de esta, se pretende incorporar la lúdica como una estrategia metodológica para la búsqueda de un desarrollo pedagógico verdaderamente significativo tanto en los docentes como en los estudiantes.

El deseo de ayudar con el mejoramiento cualitativo de la educación y solucionar los problemas presentados en el área de Contabilidad, se plantea el empleo de estrategias lúdicas que facilite el aprendizaje de la asignatura mencionada y como factor importante en el desarrollo integral de los estudiantes y mejorar la calidad del proceso educativo pedagógico, para favorecer el pleno desarrollo del educando.

## **4.2. OBJETIVOS**

### **4.2.1 General**

Plantear una guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

### **4.2.2. Específicos**

- Incentivar a los alumnos mediante estrategias lúdicas durante las horas de clases para despertar el interés en el proceso de asimilación de nuevos conocimientos.
- Promover el interés en los docentes para el empleo de la guía de juegos contables como metodología didáctica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Emplear estrategias lúdicas de acuerdo al tema a tratar en el área de Contabilidad que permitan fomentar un conocimiento significativo en los educandos.

## **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA**

### **4.3.1 Título**

Guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.

### **4.3.2. Componentes**

El cumplimiento de los objetivos específicos de la propuesta, empleando la guía de juegos contables se realizara de la siguiente manera:

- Incentivar a los alumnos mediante estrategias lúdicas.
- Promover el interés en los docentes para el empleo de la guía de juegos contables.
- Emplear estrategias lúdicas de acuerdo al tema a tratar en el área de Contabilidad.
- Lograr resultados favorables con el empleo de juegos contables mejorando el proceso de enseñanza teórico-práctica de Contabilidad.

**FIGURA N° 9:** Portada de la guía de juegos contables.



**Fuente:** Diseño elaborado en Microsoft Word  
**Elaborado por:** Cindy Carolina Castillo Navas

## **Desarrollo de la guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad**

### **Introducción de la guía de juegos contables para mejorar el proceso de enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad.**

#### **¿Por qué aprender jugando?**

Los juegos propuestos en este trabajo tienen el objetivo de reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja etc. y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Las actividades se basan en un enfoque memorístico, una vez que estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer que los alumnos relacionen y diferencien los términos presentados y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

Las reglas y procedimientos presentados son una sugerencia de cómo trabajar con esas actividades. El profesor puede, con su experiencia, incrementar los juegos, de modo a atender a las necesidades y características de sus alumnos. Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e inserirlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implican, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innumerables opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

### **¿Que son los juegos didácticos?**

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros.

Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje.

En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase. Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

Otra ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar el profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente ameno, donde los alumnos se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando al profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

### **Importancia del desarrollo de estrategias lúdicas en el salón de clase**

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

En su contenido podrán encontrar varias actividades lúdicas para la enseñanza de temas como: los nombres de las cuentas y su concepto, en un juego denominado "Bingo Contable", "Lotería Contable" y "Memoria", El patrimonio, con el juego "Mi patrimonio", la terminología de los asientos de las cuentas, en un juego llamado "A donde voy", la journalización de las cuentas en "T" gráficas, jugando "Quién soy yo", etc.

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

### **El uso de los juegos en clase tiene una serie de ventajas:**

❖ **El alumno pierde el miedo a enfrentarse al profesor y a cometer errores.** Muchas veces el estudiante tiene vergüenza y no quiere hablar por temor al ridículo frente al error. Con los juegos se crea un clima más relajado donde este tipo de alumnos van perdiendo poco a poco este miedo "abandonándose al juego".

❖ **Favorece la creatividad.** Los juegos son más flexibles que los ejercicios mecánicos que nos encontramos en muchos de los manuales de clase donde se practican estructuras fijas.

❖ **Tiene un papel socializador fundamental.** Entran en juego los sentimientos del alumno que tiene que buscar estrategias para argumentar y defender sus ideas, interactuar con los compañeros, improvisar y trabajar para conseguir un objetivo común a su grupo.

❖ **Fomenta la participación y la curiosidad** creando una forma de atención fundamental para el aprendizaje. El juego se convierte en un desafío en un reto que los alumnos tienen que superar con lo que creas un interés y una motivación al aprendizaje.

❖ **El juego es un elemento que fomenta la comunicación** y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje (tenemos que pensar que muchas veces la comunicación se basa en los juegos de palabras y en experimentar con sus posibles significados) ya que provocan una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación más estrecho entre los participantes y con el profesor. En todo juego se produce un intercambio.

❖ **El juego pone en una relación estrecha lo teórico con lo práctico** con lo que el proceso de aprendizaje se convierte en algo agradable. Hace posible que contenidos que podemos considerar aburridos o pesados, se vean de una forma más relajada y fácil de entender.

❖ **Activa la competitividad.** En muchos casos este tipo de competitividad nos hace esforzarnos más sin darnos cuenta y lleva a nuestros alumnos a querer aprender cada vez más. En otros casos esta competitividad puede traernos problemas, ahí es donde es fundamental el papel del profesor como apaciguador, juez y moderador. El profesor debe recordar a los alumnos que lo importante no es ganar, que al participar todos ganan pues de lo que se trata es de adquirir conocimientos. Las actividades lúdicas deben proporcionar placer y no enfrentamientos.

Sin embargo, una actividad de carácter lúdico puede resultar improductiva e incluso contraproducente si el profesor no la utiliza en el modo adecuado. Tenemos que tener en cuenta una serie de factores para que las actividades lúdicas tengan éxito:

- **Los objetivos de la actividad tienen que estar en concordancia con los contenidos** que estamos o vamos a trabajar en clase. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos adquiridos en clase. No

podemos llevar a clase un juego para practicar los presentes si ese día hemos estado trabajando con los posesivos. Es importante además, que estos objetivos les queden muy claros, porque así los alumnos sienten más seguridad, reconocen que la actividad sirve para la evolución de su aprendizaje y ven el esfuerzo del profesor por implicarse en dicho aprendizaje.

- **Las reglas del juego tienen que ser igualmente claras.** El profesor tiene que cerciorarse de que todos han entendido para evitar confusiones y dinamizar el juego, de lo contrario los alumnos se pierden y la actividad decae perdiendo su interés.
- **Lo bueno del juego es la innovación, la novedad.** Si abusas de los juegos puedes crear un sentimiento de rechazo hacia este tipo de actividades y crear frustración en el alumno.
- **Tenemos que tener en cuenta el tipo de grupo con el que trabajamos,** para buscar la mejor forma de plantear la actividad. Hay juegos que son muy buenos para trabajarlos con niños, pero que son demasiado elementales para trabajarlos con adultos. También es importante tener en cuenta cada alumno independientemente ya que no todos se comportan de igual manera en clase, unos son más activos y otros más pasivos. Nuestro papel como profesores es buscar un equilibrio para fomentar la participación de todos sin desmotivar a ninguno.
- **La duración de la actividad es fundamental.** Un juego demasiado largo acaba aburriendo y los alumnos pierden el interés. En cambio, un juego demasiado corto puede dejar una sensación de vacío o de actividad incompleta.
- **El “cuándo” también es un factor importante.** Podemos utilizar una actividad lúdica en varios momentos: al principio de la clase como calentamiento, para que los alumnos vayan entrando en materia o mientras esperamos a que lleguen todos los alumnos a clase; también podemos utilizarlas cuando vemos que la atención empieza a decaer, a veces es mejor dejar alguna actividad con la que creemos que no vamos a alcanzar la efectividad deseada, para relajar y distender un poco el ambiente; otras veces podemos proponerlas al final de una clase especialmente pesada por los contenidos trabajados (el final de la clase es muy importante porque es con lo último que se quedan y lo que les servirá de motivación y aliciente para la clase siguiente. Es bueno utilizar este tipo de actividades cuando vemos que la actitud del alumno está un poco dispersa para llamar su atención).

- **La motivación es un factor importantísimo.** Algunos alumnos (más serios) pueden pensar que los juegos son una pérdida de tiempo, por eso el profesor tiene que estar en condición de prepararlos para el juego, de mostrarles las ventajas y los objetivos concretos que se pretenden alcanzar, para que la actividad tenga éxito.

- **El profesor tiene que sentirse a gusto con este tipo de actividades.** Hay profesores que por cuestiones de personalidad o de carácter no se sienten a su aire trabajando con estas actividades. Este sentimiento de rechazo se transmite a los alumnos sin darnos cuenta y los resultados de pueden llegar a ser nefastos. Además, en muchos casos, sobre todo si estamos trabajando con actividades en las que sea necesario algún tipo de dramatización, el profesor tiene que ponerse como ejemplo, para que los alumnos pierdan el miedo al ridículo.

Estamos acostumbrados a pensar y a actuar de una determinada manera, pero en el juego las reglas convencionales se rompen y entra en juego el factor de la originalidad. Pero las ideas originales no nos llegan por ciencia infusa, ni por inspiración divina sino por la práctica y por el trabajo. La creatividad hay que fomentarla, que estimularla para que florezca, por lo tanto tenemos que crear en clase ese ambiente de motivación necesario para fomentar la creatividad y la imaginación, así inculcaremos en nuestros alumnos el placer de aprender. El papel del profesor en este caso tiene que ser el de mediador y no el de mero transmisor de conocimientos, tiene que favorecer la interacción entre los componentes del grupo y actuar como mediador distribuyendo los turnos y haciendo respetar las reglas manteniendo un clima de cooperación y respeto.

Tendemos a pensar que la creatividad solo la tienes si tienes imaginación o si eres original y solemos oír muchas veces “es que yo no soy creativo, no tengo imaginación” o “a mí, es que lo de las artes nunca se me dio bien”. Pero la creatividad no es solo cuestión de inspiración, de hecho el proceso creativo es un proceso dinámico que requiere un esfuerzo personal y una agilización mental que adquirimos con la práctica. La imaginación es una fuente inagotable de recursos.

## Actividades para el desarrollo de la guía

|                                  | ADQUISICION  | PARTICIPACION  | DESCUBRIMIENTO  | IMITACION  | EXPERIMENTACION  |
|----------------------------------|--|--|---|--|--|
| <b>OBJETIVOS DIDACTICOS</b>      | Asimilación de los contenidos: adquisición de nociones y conceptos   | Ser parte de la comunidad educativa                                | Crear nuevas relaciones entre objetos y conceptos   | Ganar conocimientos/mejorar habilidades practicas                  | Ganar conocimientos/ fluidez   |
| <b>PAPEL DEL PROFESOR</b>        | Explicar, cuestionar y evaluar durante el juego  | Facilitar la interacción entre compañeros en el juego              | Crear un juego lleno de significados, guiar a los alumnos en su proceso de descubrimiento | Mostrar/Crear un modelo de imitación                               | Proporcionar una tarea y dejar al alumno experimentar la en el juego |
| <b>PAPEL DEL ALUMNO</b>          | Pasar los niveles, avanzar en el juego o llegar a la puntuación más alta mediante el uso de los conocimientos adquiridos | Contribuir en el desarrollo de la tarea mediante grupos de estudio | Descubrir/Construir significados en el entorno del juego                                  | Hacer una copia exacta o mejorada del modelo propuesto             | Practicar y experimentar la tarea en el juego                        |
| <b>ENTORNO DEL JUEGO</b>         | Material de aprendizaje integrado con la trama, la atmosfera y los gráficos del juego                                    | Entorno agradable para contribuir y compartir con otros            | Mundo con sus propias reglas/significados para ser descubiertos/creados                   | Ubicación para la observación y repetición de experiencia de otros | Entorno seguro donde se puede cometer errores                        |
| <b>ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE</b> | Visión del contenido, posibilidad de revisar los datos   | Interdependencia : Intercambio de conocimientos mediante la lúdica | Manipulación, exploración, comprensión profunda   | Repetición de los modelos y recompensa                             | Ensayo y error   |

## JUEGOS PARA APRENDER CUENTAS Y SUS CONCEPTOS

### ➤ BINGO CONTABLE:

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

Materiales necesarios:

- Cartones
- Fichas para cantar bingo

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

### CARTON DE BINGO

|                    |                                |                         |                                |                       |
|--------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| CAJA               | PROPIEDAD, PLANTA Y EQUIPO     | INTERESES POR PAGAR     | MERCADERÍAS                    | DOCUMENTOS POR COBRAR |
| CLIENTES           | ACREEDORES                     | EDIFICIOS               | HIPOTECAS                      | DEPÓSITOS EN GARANTÍA |
| PAPELERÍA Y ÚTILES | RENTAS COBRADAS POR ANTICIPADO | CUENTAS ACTIVO Y PASIVO | PROVEEDORES                    | PROVEEDORES           |
| CORRESPONSABLES    | IVA POR COBRAR                 | UTILES Y ENSERES        | SUELDOS PAGADOS ANTICIPADOS    | DERECHO DE LLAVE      |
| MARCAS Y PATENTES  | BANCOS                         | CAJA CHICA              | COMISIONES PAGADAS ANTICIPADAS | CAPITAL               |

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

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

| <b>ACTIVIDAD</b>      | <b>BINGO CONTABLE</b>   |
|-----------------------|---|
| <b>OJETIVO</b>        | Profundizar el aprendizaje de la clasificación general de cuentas y reforzar en el estudiante el aprendizaje de conceptos |
| <b>RECURSOS</b>       | Cartones y fichas para cantar bingo   |
| <b>EJES TEMATICOS</b> | Identificar la clasificación general de cuentas   |

➤ **LOTERIA CONTABLE:**

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

Materiales necesarios:

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

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

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

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>ACTIVIDAD</b>      | <b>LOTERIA CONTABLE</b>  |
| <b>OJETIVO</b>        | Explorar y reforzar en el estudiante el aprendizaje de conceptos y la clasificación general de cuentas |
| <b>RECURSOS</b>       | Cartones de lotería, maíz o frejol y fichas para cantar lotería  |
| <b>EJES TEMATICOS</b> | Reconocer y diferenciar cada cuenta estudiada  |

### CARTON DE LOTERÍA

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>CAJA</b></p>        | <p><b>DEUDORES</b></p>              | <p><b>VEHÍCULOS</b></p>           |
| <p><b>PRESTAMOS</b></p>  | <p><b>MAQUINARIA Y EQUIPO</b></p>  | <p><b>INMUEBLES</b></p>          |
| <p><b>VENTAS</b></p>     | <p><b>IVA POR PAGAR</b></p>        | <p><b>MARCAS Y PATENTES</b></p>  |

**CAJA**  
En esta cuenta se registra el dinero en efectivo que tiene una persona o empresa.

**DEUDORES**  
Personas que nos deben por otros conceptos que no son mercaderías.

**VEHÍCULOS**  
Todos los que estén al servicio de la empresa como paneles, camionetas

### **MEMORIA:**

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

Materiales necesarios:

- Tarjetas de nombres
- Tarjetas de conceptos

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

### **EJEMPLOS DE TARJETAS:**

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

**LIBRADO**

| <b>ACTIVIDAD</b>      | <b>MEMORIA</b>  |
|-----------------------|---|
| <b>OJETIVO</b>        | Aprender el concepto de las cuentas y saberlas ubicar en el lugar correspondiente |
| <b>RECURSOS</b>       | Tarjetas de nombres<br>-Tarjetas de conceptos                                     |
| <b>EJES TEMATICOS</b> | Poder ubicar las cuentas en las T.  |

### **ADIVINA A QUIEN PERTENEZCO:**

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

#### **Materiales necesarios:**

- Tarjetas
- Marcadores

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

## EJEMPLO DE TARJETAS

Anverso



Reverso



|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>ACTIVIDAD</b>      | <b>ADIVINA A QUIEN PERTENEZCO</b>                                    |
| <b>OJETIVO</b>        | Crear nuevas relaciones entre conceptos y diferenciar su utilización |
| <b>RECURSOS</b>       | Tarjetas<br>- Marcadores   |
| <b>EJES TEMATICOS</b> | Dominar los conceptos adquiridos                                     |

### ➤ CAJA DE PESCAR:

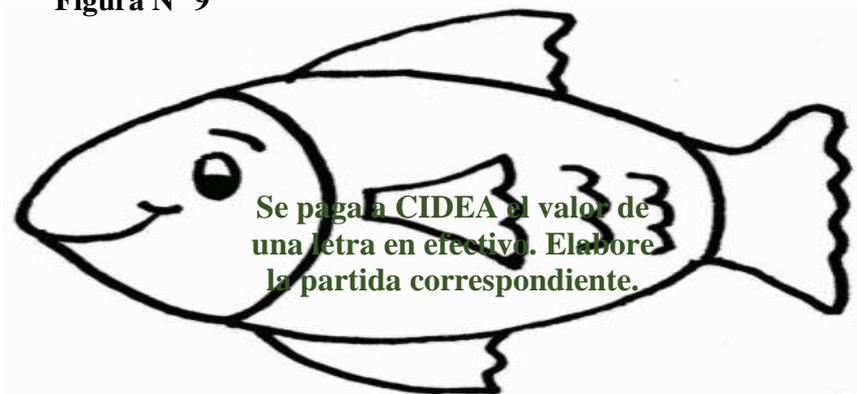
Es una estrategia para desarrollar competencia en grupos y resolver problemas en conjunto. Se comienza con un tema teórico práctico con el cual se organiza la información y ayuda al estudiante a comprender no sólo la teoría explicada, sino también a aplicarla a problemas que se le presenten.

Materiales a utilizar:

- Caja de cartón
- Peces

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

**Figura N° 9**



| ACTIVIDAD      | CAJA DE PESCAR   |
|----------------|--|
| OJETIVO        | desarrollar competencia en grupos y resolver problemas en conjunto |
| RECURSOS       | caja de pescar y peces   |
| EJES TEMATICOS | organizar la información y comprender la teoría explicada          |

➤ **EL CUBO:**

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

Materiales necesarios:

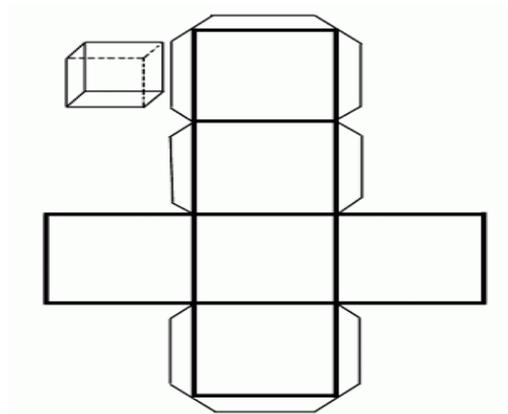
- Cubo de cartulina o cartoncillo
- Tarjetas

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

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

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

**Figura N° 10**



|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>ACTIVIDAD</b>      | <b>EL CUBO</b>   |
| <b>OJETIVO</b>        | Comparar, describir, asociar, analizar las cuentas       |
| <b>RECURSOS</b>       | Cubo de cartulina o cartoncillo<br>Tarjetas              |
| <b>EJES TEMATICOS</b> | Estimular la atención y concentración de los estudiantes |

#### **4.3. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA**

Habiendo culminado esta investigación y luego de haber realizado un estudio minucioso puedo concretar que la experiencia de trabajo en el aula con la implementación de la guía de juegos lúdicos, permitió desarrollar reflexiones en cuanto a la práctica docente, pues durante el proceso y su seguimiento se llevó a cabo un intercambio de conocimientos y experiencias que así lo permitieron.

Así mismo, se observó que fue posible la comunicación entre participantes, la cooperación y el respeto por las normas acordadas previamente, las cuales fueron aceptadas, aplicadas y valoradas; al tiempo se dieron progresos en cuanto al proceso de socialización de los estudiantes.

Gracias al aporte de las estrategias lúdicas se ha logrado potenciar el desarrollo de la Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que introduce el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha estrategia tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este

proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

En consecuencia, puedo establecer que la implementación de Estrategias Lúdicas ha sido de gran utilidad para el buen desempeño de la enseñanza teórico práctica de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato, revalorizando la importancia que cumple una buena planificación motivadora, evidenciándose los resultados, ya que se obtuvo cambios positivos en la actitud y el aprovechamiento académico de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ACERO, G. F. (1996). Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil en el grado obligatorio.
- Alberto, J. C. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la Ludica. Colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Alberto, J. C. (2000). cerebro creativo y ludico. hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Alberto, J. C. (2003). Neuropedagogía, Ludica y competencias.
- Alberto, J. C. (2007). Ludo terapias: terapias alternativas desde la Neuropedagogía y la ludica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y aprendizaje. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Alfonso, S. I., & González, P. T. (2014). Proceso de enseñanza-aprendizaje: Algunas características y particularidades. Recuperado el 2015, de monografías: <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>
- Almeida, N. d. (1994). Educación Ludica. Editorial San Pablo.
- Ávila, T. V. (2012). el material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes.
- B., H. E. (1983). Teoría del Aprendizaje.
- Baquadano, P. M. (2015). Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Obtenido de marista.edu.mx: <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Barbosa, M. V. (2015). Aprendizaje y métodos de docencia avanzada. Madrid: ACCI.Cadeño. (2015). Los recursos didácticos. En C. 6. Maritzo, Los recursos didácticos.
- Cádiz, A. (2013). RECURSOS Y MEDIOS DIDÁCTICOS. Aprender a Enseñar, 1-3.
- Canchingre, A., & Chalaco, A. (2011). La utilización de los recursos didáctico por los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Cañedo, C. &. (28 de 05 de 2015). Los recursos didácticos.
- Carpio, M. (2013). Que es enseñar? .
- Carreto, J. (2009). ¿Qué es un estratega? Planeación Estratégica, 1. Obtenido de <http://planeacion-estrategica.blogspot.com/2008/07/qu-es-estrategia.html>
- Cedeño, C. (28 de 05 de 2015). Los Recursos didácticos en la enseñanza.
- Chalaco, J. S., & Canchingre, D. V. (2011). La utilización de los recursos didácticos por los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Com, G. (29 de 04 de 2015). Diferencia entre Teneduría de Libros y Contabilidad. Obtenido de <http://www.gerencie.com/diferencia-entre-teneduria-de-libros-y-contabilidad.html>
- Conde , M. C. (24 de marzo de 2006). ¿Qué es un Recurso Didáctico? Recuperado el 2015, de Pedagogía: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- DIAZ BARRIGA, F. &. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Mexico: McGraw Hill.
- Díaz, C. B. (2012). Uso de recursos didácticos como medio para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Diccionario ABC. (2015). DEFINICIÓN DE ENSEÑANZA. En D. DE. WordPress.
- E., G. B. (1983). Pedagogia General.
- Ekhine. (2010). Tipos de aprendizaje. Recuperado el 2015, de 10ejemplos: <http://10ejemplos.com/tipos-de-aprendizaje>
- Enrique Martínez, S. S. (12 de 5 de 2008). El aprendizaje de la creatividad. Recuperado el 2015, de uhu: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>
- GORDON, E. H. (1983). Teoria del Aprendizaje.
- Hammond, L. (2011). Modelos Pedagógicos. Recuperado el 2015, de educar: <http://www.educar.ec/noticias/modelos.html>
- I.T.S.M. (2010). Que son técnicas didácticas. Investigacion e innovacion educativa-Centro virtual de tecnicas educativa, 1. Obtenido de [http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\\_didacticas/quesontd.htm](http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm)
- Ibáñez, P. D. (2012). Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. En Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo (pág. 6). Obtenido de mutisschool: <http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf>
- instituto. (2010). Características de técnicas didácticas. Investigacion e innovacion educativa, 1.
- JIMENEZ, C. (2003). La Ludica: Una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia.
- Martínez, E., & Sánchez, S. (2015). El proceso de enseñanza-aprendizaje. Aula Creativa, 2.
- Méndez , K. P. (2012). EL ORIGEN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS O DIDÁCTICOS. Recuperado el 2015, de <https://sites.google.com/site/medioskarenpamelamendez/orbin-sesualium-pictus/el-origen-de-los-materiales-educativos-o-didacticos>
- Ministerio de Educación. (2010). ¿Qué aprendizajes/destrezas se promueven a través del uso de estos materiales? .

- MONEREO, C. (1998). Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje.
- Moya, A. (27 de 05 de 2015). Clases de recursos didácticos. Obtenido de <http://www.csi->
- NASSIF, R. (1981). Pedagogía General.
- Navarro, G. (2011). TECNICAS PEDAGOGICAS. Just another WordPress.
- Ocampo, G. G., & Rodriguez, C. R. (2010). Identificación de estrategias pedagógicas enfocadas al desarrollo del emprendimiento y percepción de los estudiantes. Obtenido de [http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/821/1/digital\\_18435.pdf](http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/821/1/digital_18435.pdf)
- Peralta, T. (2010). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Recuperado el 2015, de monografias: <http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.shtml#ixzz3hhk5wKMH>
- Rojas, L. M. (2016). La importancia de los materiales didácticos dentro del aula. Educación Milenios, 1-3.
- Rovere, M. (2010). ¿Qué es una estrategia? Galerías, 1. Obtenido de [https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFkQFjAJahUKEwiZ1Kar3o7HAhXC64AKHX\\_GCdA&url](https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&cad=rja&uact=8&ved=0CFkQFjAJahUKEwiZ1Kar3o7HAhXC64AKHX_GCdA&url)
- Salinas, B. &. (28 de 05 de 2015). La importancia de los recursos didácticos.
- Sánchez Romero, C. (2013). Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos.
- Santander, P. (2012). ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS PEDAGOGICAS. San José de Cúcuta: Proyecto “QUÉDATE”. Recuperado el 2015, de [file:///C:/Users/Ines/Downloads/110\\_2013.pdf](file:///C:/Users/Ines/Downloads/110_2013.pdf)
- Silberman, M. (2012). Aprendizaje activo. Argentina: Troquel S.a.
- Sole., [ J. D. (s.f.). El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Ludica: Encuentro nacional e Internacional Universidad Francisco José de Caldas.
- Tómala, A. K., & Murillo, Q. E. (2013). Recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje significativo.
- Tubón, S. L. (2012). La utilización de recursos didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Utalca. (2015). ¿Qué es el aprendizaje? . Obtenido de [educativo.utalca.cl/](http://www.educativo.utalca.cl/): <http://www.educativo.utalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprender.pdf>
- Valderramos, S. (06 de julio de 2013). Materiales y recursos educativos. Recuperado el 2015, de Dimensiones de los materiales didácticos: <http://es.slideshare.net/valderrama332/materiales-y-recursos-educativos>

# ANEXOS

**UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACION**

Encuesta aplicada a los estudiantes de la institución

Estimadas(os) estudiantes, con la finalidad de recopilar información respecto al problema de investigación ¿De qué manera inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo?” les solicito responder la siguiente encuesta, teniendo en cuenta el instructivo detallado a continuación.

**Instructivo:**

- Lea con detenimiento las preguntas
- Marque una X en la respuesta escogida
- Responda con honestidad

## Preguntas

**1.- ¿Cree que su maestro/a debe tener una actitud más dinámica para impartir sus clases?**

Si

No

Talvez

**2.- ¿logra comprender la explicación que da el maestro/a en cada clase?**

Siempre

Rara vez

Nunca

**3.- ¿Se siente motivado con la metodología de enseñanza que aplica su maestro/a a la hora de enseñar Contabilidad?**

Si

No

**4.- ¿Cómo estudiante, cree usted que su maestro/a si planifica sus clases?**

Si

No

Rara vez

**5.- ¿Permite su docente la participación activa de los estudiantes en la hora de clases?**

**Si**

**No**

**Rara vez**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACION**

Entrevista aplicada a los docentes de la institución

Estimadas(os) docentes, con la finalidad de recopilar información respecto al problema de investigación ¿De qué manera inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo?” les solicito responder la siguiente entrevista, teniendo en cuenta el instructivo detallado a continuación.

Instructivo:

- Lea con detenimiento las preguntas
- Marque una X en la respuesta escogida
- Responda con honestidad

## Preguntas

**1.- ¿Considera usted que su método de enseñanza es el acertado para llegar de manera positiva a sus estudiantes?**

Si

No

**2.- ¿Cree que relacionan sus propias experiencias con las clases, favorece el aprendizaje?**

Si

No

**3.- ¿Da libertad para que sus estudiantes expresen sus opiniones acerca del tema tratado en clases?**

Si

No

Rara vez

**4.- ¿Los educandos se sienten motivados en sus horas de clases?**

Si

No

Rara vez

**5.- ¿Está utilizando los recursos didácticos aprobados para la enseñanza de Contabilidad?**

Si

No





**ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA TEORICO-PRÁCTICO DE LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD CON LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE PONCE LUQUE DEL CANTÓN QUEVEDO.**

| <b>PROBLEMA GENERAL</b>  | <b>OBJETIVO GENERAL</b>   | <b>HIPOTESIS GENERAL</b>   |
|--|---|--|
| <p>¿Cómo incide la utilización de Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo?</p>  | <p>Determinar la incidencia de Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p>  | <p>La aplicación de Estrategias Lúdicas incidirá favorablemente en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p>  |
| <b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>   | <b>OBJETIVO ESPECIFICOS</b>   | <b>SUBHIPOTESIS O DERIVADAS</b>  |
| <p>¿Cuáles son las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque?</p> <p>¿De qué manera contribuyen las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo?</p> <p>¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo?</p> | <p>Examinar los tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque.</p> <p>Aplicar Estrategias Lúdicas que permitan fortalecer la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p> <p>Determinar las ventajas y desventajas de las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p> | <p>Examinando los tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes se logrará fortalecer el aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p> <p>Aplicando las Estrategias Lúdicas como metodología pedagógica se fortalecerá la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad con los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p> <p>Determinando las ventajas y desventajas de las Estrategias Lúdicas en la enseñanza teórico-práctica de la asignatura de Contabilidad se contribuirá a un mejor rendimiento en los estudiantes del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo.</p> |

