



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

TEMA:

Sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico para el logro de aprendizaje significativo en la asignatura de contabilidad general.

AUTOR/ES.

Lcda. Mónica Victoria Basantes Bedoya

Lcdo. Miguel Rolando Vite Salazar

TUTOR.

Dr. Luis Enrique Silva Adriano PhD

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

El trabajo realizado, lo dedicamos con mucho cariño y amor a nuestros Hijos y Padres que con mucho esfuerzo, paciencia y tolerancia han logrado día a día continuemos con nuestros estudios, a nuestra familia, que son la inspiración y el motor de nuestra vida, gracias también y no menos importante a Dios por brindarnos la sabiduría necesaria para lograr esta meta tan anhelada a pesar de los obstáculos presentados en el desarrollo de la misma.

Mónica Basantes Bedoya y Miguel Vite Salazar.



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

A nuestros Hijos por ser ese motor esencial en nuestras vidas, por ellos logramos cada día obtener las fuerzas necesarias para seguir adelante, también un agradecimiento infinito a Dios que ha sido y será ese ser que nos permite salir adelante bríndanos la salud diaria, nuestros trabajos, la sabiduría y paciencia en el desarrollo de este trabajo.

A nuestros padres por su paciencias y amor brindado durante los momentos de frustración o desespero.

Mónica Basantes Bedoya y Miguel Vite Salazar.



La Universidad para todos





RESUMEN

La presente investigación parte del problema científico: ¿Cómo desarrollar aprendizajes significativos en la asignatura de Contabilidad General en los estudiantes de segundo de Bachillerato Técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha?”, el objetivo es alcanzar aprendizaje significativos en la asignatura de Contabilidad General, puesto que es una asignatura de alta complejidad sobre todo por la relación que existe con la Matemática siendo el uso de los números el mayor desafío para los estudiantes por la constante aprensión que tienen los estudiantes, donde se hace evidente la discrepancia que existe entre las expectativas de aprendizaje que tienen los estudiantes y la manera en que realmente experimentan la enseñanza en el curso de Contabilidad General, se procedió al diagnóstico inicial mediante la observación y encuestas realizadas tanto a estudiantes como a los docentes, la aplicación de los instrumentos evidenció que existen dificultades, generadas fundamentalmente por los escasos métodos que se utilizan para ayudar a la comprensión de los conceptos básicos y la resolución de problemas. Por lo cual el objetivo general del trabajo es desarrollar un sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico para lograr el aprendizaje significativo de la Contabilidad General en el período 2024. Determinada esta situación se elaboró un sistema de actividades lúdicas compuesto por 10 actividades que pueden ser utilizados como un recurso didáctico para la generación de aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad General, puesto que al incorporar elementos lúdicos y actividades interactivas durante la enseñanza permite a los estudiantes tener la oportunidad de investigar y poner en práctica los conocimientos previos y relacionarlo con lo que se encuentran aprendiendo. La validación se realizó mediante el criterio de Expertos lo que permitió garantizar una evaluación rigurosa y realizar mejoras antes de la implementación total.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Aprendizaje significativo, Contabilidad general, Recurso didáctico.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

The present research is based on the scientific problem: ¿How to develop significant learning in the subject of General Accounting in the second year students of the Technical Baccalaureate in accounting of the Educational Unit Provincial Council of Pichincha"?, the objective is to achieve significant learning in the subject of Accounting General, since it is a highly complex subject, especially due to the relationship that exists with Mathematics, with the use of numbers being the greatest challenge for students due to the constant apprehension that students have, where the discrepancy that exists between the learning expectations that the students have and the way in which they really experience the teaching in the General Accounting course, the initial diagnosis was carried out through observation and surveys carried out on both students and teachers, the application of the instruments showed that There are difficulties, generated fundamentally by the few methods used to help understand the basic concepts and solve problems. Therefore, the general objective of the work is to develop a system of recreational activities as a teaching resource to achieve significant learning of General Accounting in the period 2024. Given this situation, a system of recreational activities was developed composed of 10 activities that can be used as a didactic resource for the generation of significant learning of the subject of General Accounting, since by incorporating recreational elements and interactive activities during teaching it allows students to have the opportunity to investigate and put into practice previous knowledge and relate it to what they They are learning. Validation was carried out using Expert criteria, which made it possible to guarantee a rigorous evaluation and make improvements before full implementation.

Keywords: Leisure activities, Meaningful learning, General accounting, Teaching resource.



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL/ TABLAS/ FIGURAS/ ILUSTRACIONES

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Justificación del Problema	1
Planteamiento del Problema	2
Precisión del Tema	3
Objeto de la Investigación	3
Objetivo General	3
Preguntas científicas.....	4
Objetivos Específicos de la Investigación	4
Métodos científicos de la investigación.....	4
Métodos Empíricos	4
Métodos Teóricos	5
Métodos Matemáticos – Estadísticos	6
Población	6
Muestra	6
Declaración del Tipo de Investigación.....	7
Declaración de las Categorías de Investigación	7
Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica	8
Descripción Breve del Contenido	9
 CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	 10
1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Fundamentación teórica.....	13





1.2.1. Recurso Didáctico.....	13
1.2.1.1. Definición	13
1.2.1.2. Características de los recursos didácticos.....	14
1.2.1.3. Importancia de los recursos didácticos en la Contabilidad General...	16
1.2.1.4. Teoría del juego	17
1.2.1.5. Teoría del aprendizaje constructivista	18
1.2.1.6. Teoría del desarrollo cognitivo	19
1.2.1.7. Teoría socio cultural del aprendizaje	20
1.2.1.8. Teoría del flujo.....	21
1.2.1.9. La lúdica como recurso didáctico	22
1.2.1.10. Características de la actividad lúdica	24
1.2.1.11. Tipos de actividades lúdicas	25
1.2.1.12. Beneficios de las actividades lúdicas en la Contabilidad General.....	27
1.2.2. Aprendizaje significativo.....	28
1.2.2.1. Definición	28
1.2.2.2. Teoría de la asimilación.....	29
1.2.2.3. Aprendizaje significativo vs Aprendizaje memorístico.....	30
1.2.2.4. Subsunción y anclaje	31
1.2.2.5. Mapas conceptuales y organizadores previos.....	32
1.2.2.6. Aprendizaje colaborativo y discusión guiada.....	33
1.2.2.7. Características del aprendizaje significativo	34
1.2.2.8. Fases del aprendizaje significativo	36
1.2.2.9. Beneficios del aprendizaje significativo.....	37

CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO 39

2.1. Diseño del trabajo de campo	39
--	----





2.1.1.	Operacionalización de las variables	39
2.1.2.	Enfoque de la investigación.....	44
2.1.3.	Alcance de la investigación	44
2.1.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación	44
2.1.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto	45
2.1.6.	Instrumentos derivados de la metodología	47
2.1.7.	Delimitación de la población y la muestra	47
2.1.8.	Estadígrafos y técnicas estadísticas empleadas para la investigación	47
2.2.	Resultados de la aplicación del instrumento.....	48
2.2.1.	<i>Resultados y análisis de la observación del fenómeno.....</i>	48
2.2.2.	<i>Resultados y análisis de la encuesta a estudiantes</i>	49
2.2.3.	<i>Resultados y análisis de la entrevista a docentes</i>	63
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		68
3.1.	Fundamentación teórica de la propuesta	68
3.2.	Características de la propuesta	69
3.3.	Propósitos y Objetivos de la propuesta.....	70
3.4.	Metodología.....	70
3.5.	Estructura y Dinámica de los Componentes.....	70
3.6.	Validación de la propuesta.....	82
3.6.1.	Evaluación de objetivos y contenidos	83
3.6.2.	Diseño y metodología.....	83
3.6.3.	Evaluación y medición	83
3.6.4.	Definición de criterios:	84
3.6.5.	Proporcionar sus valoraciones, comentarios y sugerencias.....	85
3.6.6.	Resultados de la validación de la propuesta	86



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

3.6.7. Resultados de la implementación preliminar de la propuesta	87
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
ANEXOS	103



La Universidad para todos





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de las Actividades Lúdicas	24
Tabla 2. Características de las fases del aprendizaje significativo	36
Tabla 3. Operacionalización de variables (Dependiente - Independiente)	40
Tabla 4. Pregunta 1 – Encuesta estudiantes	49
Tabla 5. Pregunta 2 – Encuesta estudiantes	50
Tabla 6. Pregunta 3 – Encuesta estudiantes	50
Tabla 7. Pregunta 4 – Encuesta estudiantes	51
Tabla 8. Pregunta 5 – Encuesta estudiantes	52
Tabla 9. Pregunta 6 – Encuesta estudiantes	53
Tabla 10. Pregunta 7 – Encuesta estudiantes	54
Tabla 11. Pregunta 8 – Encuesta estudiantes	55
Tabla 12. Pregunta 9 – Encuesta estudiantes	56
Tabla 13. Pregunta 10 – Encuesta estudiantes	57
Tabla 14. Pregunta 11 – Encuesta estudiantes	57
Tabla 15. Pregunta 12 – Encuesta estudiantes	58
Tabla 16. Pregunta 13 – Encuesta estudiantes	59
Tabla 17. Pregunta 14 – Encuesta estudiantes	60
Tabla 18. Pregunta 15 – Encuesta estudiantes	60
Tabla 19. Pregunta 16 – Encuesta estudiantes	61
Tabla 20. Pregunta 1 - Encuesta docentes.....	63
Tabla 21. Pregunta 2 - Encuesta docentes.....	64
Tabla 22. Pregunta 3 - Encuesta docentes.....	65
Tabla 23. Pregunta 4 - Encuesta docentes.....	65
Tabla 24. Pregunta 5 - Encuesta docentes.....	66
Tabla 25. Valoración de los estudiantes aplicación de la propuesta.	84
Tabla 26. Calificación de los elementos de la propuesta	87
Tabla 27. Valoración de los estudiantes aplicación de la propuesta.	88





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de Estrategias Lúdicas.....	26
Figura 2. Características del aprendizaje significativo.....	35



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Portada de la propuesta	71
Ilustración 2. Encuentra el Error	72
Ilustración 3. Monopoly Financiero.....	73
Ilustración 4. Carrera de Balance	74
Ilustración 5. Escape Room	75
Ilustración 6. Concurso de Jeopardy Contable.....	76
Ilustración 7. Simulador de Negocios	77
Ilustración 8. Construcción de Estados Financieros	78
Ilustración 9. Caza del Tesoro Contable	79
Ilustración 10. Dramatización de Transacciones Financieras	80
Ilustración 11. Juego de Rol de Auditoria.....	81
Ilustración 12. Implementación del Monopoly Financiero	88
Ilustración 13. Implementación del Monopoly Financiero	88



La Universidad para todos



INTRODUCCIÓN

Justificación del Problema

En la educación las asignaturas con relación a la matemática son las que presentan una mayor dificultad y comprensión, como es el caso de la Contabilidad General. La Contabilidad General es una materia compleja de aprender por las series de conceptos que integra su aprendizaje, además de la relación que existe con diversos programas y formatos de trabajo para actividades básicas de la Contabilidad como es el desarrollo de Libro Diario, Transacciones, Balance General, entre otros. Esta asignatura es más técnica por lo que su complejidad y forma de aprendizaje es mayor (Toledo et al., 2023). Por lo cual esta investigación se enfoca en la creación de un conjunto de actividades lúdicas diseñadas para impulsar el aprendizaje significativo, el mismo que debe tener un impacto profundo en el área de Contabilidad General.

La razón por la que es importante abordar este tema debido a la repercusión que tiene el aprendizaje de la Contabilidad General en la sociedad, a su vez se habla de enfoques educativos novedosos que mejoren la comprensión detallada de los principios contables, ya que, el aprendizaje de esta materia desempeña un papel fundamental en la preparación de individuos para carreras en el mundo de los negocios.

La relevancia de esta investigación se encuentra en la exploración de enfoques educativos que no solamente se centren en la enseñanza de teorías, sino que también fomenten la implicación activa del estudiante y su dedicación al proceso de aprendizaje (López M. C., 2020). Debido a su naturaleza técnica, la Contabilidad puede parecer complicada y difícil de comprender para ciertos estudiantes, lo que justifica el uso de actividades lúdicas como una estrategia efectiva para simplificar la comprensión de los conceptos y mejorar la retención de la información.

Los estudiantes matriculados en el curso de Contabilidad General son los principales beneficiarios de esta investigación, ya que se anticipa que la implementación de actividades lúdicas incrementará su disfrute en el proceso de aprendizaje, lo que a su vez conducirá a una mejora en su rendimiento académico. Además, los docentes también experimentarán ventajas al tener acceso a un método de enseñanza novedoso, lo cual es

un factor para mejorar la eficacia de su trabajo en la educación, produciendo una influencia favorable en la excelencia de la enseñanza.

Planteamiento del Problema

En la actualidad, el entorno educativo se encuentra en la situación de tener que superar obstáculos importantes cuando se trata de impartir conocimientos en áreas técnicas específicas, como la Contabilidad General. La importancia de capacitar a profesionales en el campo de la contabilidad es cada vez más evidente a medida que la economía mundial progresa y las normativas contables se tornan mucho más importantes conocer, siendo fundamental el aprendizaje y práctica de la Contabilidad (Angarita y otros, 2020).

No obstante, se puede observar claramente que hay una marcada diferencia entre lo que se requiere en el lugar de trabajo y los enfoques convencionales de enseñanza de la Contabilidad que se emplean en el sistema educativo (Cuadrado, 2019). La ausencia de enfoques educativos revolucionarios a gran escala provoca la sensación de que estudiar esta materia resulta difícil y poco interesante para los alumnos, lo cual repercute negativamente en la excelencia de la educación contable a nivel general.

En Ecuador, existen retos particulares que deben superarse en el proceso de enseñanza de la Contabilidad, los cuales están influenciados por las condiciones del sistema educativo y las características económicas del país (Cadena, 2022). Aunque la Contabilidad es crucial para la gestión financiera y empresarial, se puede notar que existe una diversidad en la excelencia de la enseñanza de esta materia en diferentes instituciones educativas.

Uno de los puntos más importantes a considerar dentro de la enseñanza de la asignatura de Contabilidad General se debe a la variabilidad entre la disponibilidad de recursos educativos, la formación profesional de los docentes y la adaptación de los enfoques pedagógicos a las necesidades del mercado laboral conlleva diferencias significativas, lo que resulta en desigualdades en la formación de los alumnos en el campo de Contabilidad (Rincón y otros, 2021). Además, es posible identificar que existen oportunidades de mejora en la consolidación de una formación contable más completa y práctica en el contexto ecuatoriano a través de la incorporación de metodologías innovadoras y la promoción de un aprendizaje significativo (Cucalón, 2021).



En el entorno de clase y dentro del grupo de estudiantes, se puede notar que hay una carencia de entusiasmo y de vinculación con los temas relacionados con la Contabilidad General. Los enfoques convencionales, que se basan en la simple transferencia de conocimientos, fracasan al intentar fomentar la implicación directa de los individuos y una comprensión exhaustiva de los conceptos abordados. Los desafíos particulares que se presentan abarcan la tendencia a la memorización de conceptos de forma superficial, sin lograr una comprensión que permita su aplicación.

Las dificultades evidenciadas en la habilidad de los estudiantes para abordar con éxito situaciones prácticas relacionadas con la contabilidad en sus futuras experiencias son el punto de enfoque de la investigación. A nivel individual y detallado, el inconveniente se hace evidente en la discrepancia que existe entre las expectativas de aprendizaje que tienen los estudiantes y la manera en que realmente experimentan la enseñanza en el curso de Contabilidad General.

En base lo anteriormente planteado la interrogante de investigación que se ha planteado es ¿Cómo desarrollar aprendizajes significativos en la asignatura de Contabilidad General?, esta pregunta es el eje central del trabajo investigativo y será el que establezca las variables de investigación para el desarrollo de la propuesta que dé respuesta a esta interrogante.

Precisión del Tema

Sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico para el logro de aprendizaje significativo en la asignatura de contabilidad general.

Objeto de la Investigación

El aprendizaje significativo en la asignatura de Contabilidad General

Objetivo General

Desarrollar un sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico para lograr el aprendizaje significativo de la Contabilidad General en el período 2024.



Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que justifican el uso de recursos didácticos para el aprendizaje significativo?
2. ¿Cuáles son las causas que determinan las dificultades de la utilización de los recursos didácticos para alcanzar el aprendizaje significativo en la Contabilidad General?
3. ¿Cómo desarrollar un sistema de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en la asignatura de Contabilidad General?
4. ¿Sera factible la utilización del sistema de actividades lúdicas para lograr el aprendizaje significativo de la asignatura de Contabilidad General?

Objetivos Específicos de la Investigación

1. Determinar los fundamentos teóricos que justifican el uso de recursos didácticos para el aprendizaje significativo.
2. Definir cuáles son las causas que determinan las dificultades de los recursos didácticos para alcanzar el aprendizaje significativo en la Contabilidad General.
3. Desarrollar un sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico que permita alcanzar aprendizajes significativos en la asignatura de Contabilidad General.
4. Medir la factibilidad de utilizar un sistema de actividades lúdicas como recursos didácticos para el logro de aprendizajes significativos de la asignatura de Contabilidad General.

Métodos científicos de la investigación

Métodos Empíricos

Los métodos empíricos son utilizados para la obtención de información a partir de la observación de la realidad y del contexto social en el cual se encuentra dicha información, esto se debe a que utilizar el empirismo el investigador se basa en la experiencia que tienen los sujetos como tal sobre las categorías de investigación. Además de que se pueden emplear una serie de evaluaciones para evidenciar la problemática de forma directa. Para esto los métodos empíricos que se han seleccionado son:



- *Observación directa:* La observación directa se basa en una forma en la cual los investigadores evidencian dentro del ambiente de aprendizaje las dificultades por parte de los estudiantes de la asignatura de Contabilidad General, esto dará una guía a los investigadores sobre las temáticas que presentan dificultad los estudiantes.
- *Observación práctica:* El uso de este método será mucho más beneficioso para los investigadores, ya que, la observación práctica se dará en la forma en la cual los estudiantes manejan ejercicios o problemas relacionados con la Contabilidad General, la forma en la cual los estudiantes logren desarrollar esos ejercicios será un punto de respuesta para el investigador.
- *Encuesta a docentes:* La encuesta hacia los docentes de la asignatura de Contabilidad General será utilizada como una base empírica de conocimiento, la misma que ampliará el contexto y el panorama de la percepción de los docentes en cuanto al aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.
- *Encuesta a estudiantes:* Este método será utilizado para medir la percepción de los estudiantes respecto a la implementación de un sistema de actividades lúdicas para la asignatura de Contabilidad General.

Métodos Teóricos

En base a los métodos teóricos estos permiten la recolección de información que permita el desarrollo del fundamento teórico de la investigación, en base a los criterios de diversos catedráticos y como ellos han evidenciado el aprendizaje significativo y su implicación en la asignatura de Contabilidad General. Es decir, los métodos teóricos que se han seleccionado para esta investigación son:

- *Método Analítico – Sintético:* El uso de este método permitirá la recolección de información empírica para su respectivo análisis, este método va en conjunto con los métodos empíricos los mismos que al basarse en la experiencia deben ser analizados para su respectivo desarrollo de redacción y tomarlo en cuenta en la investigación.
- *Método Analítico Bibliográfico:* El método analítico bibliográfico tiene dos elementos claves, por una parte, al recolectar la información bibliográfica de las



categorías de investigación existirá un desarrollo sobre la evolución del pensamiento de los catedráticos con respecto a la influencia de la sociedad; esto en conjunto con el análisis permitirá el desarrollo del marco teórico de manera adecuada.

- *Método Inductivo – Deductivo:* Este método permitirá la recolección de información de manera jerarquizada, partiendo de lo general a lo particular lo que ayudará en la relación de la categoría de investigación con pequeños detalles del contexto de investigación, en cambio el método deductivo será aquel que va de lo particular a lo general esto permitiendo la relación de estas características con contexto globales para buscar una solución óptima.

Métodos Matemáticos – Estadísticos

Los métodos matemáticos – estadísticos se refieren a la forma en la cual se va a trabajar para medir la factibilidad de la implementación de un sistema de actividades lúdicas, además de tener relación con la observación práctica y la encuesta que se plantea desarrollar a los estudiantes, permitiendo evidenciar las tendencias de manera gráfica y mucho más tácita. Siendo así los métodos matemáticos – estadísticos seleccionados son:

- *Resumen estadístico y agrupamiento:* El uso de este método permitirá la agrupación de los datos provenientes de la encuesta y de la observación práctica respecto a la asignatura de Contabilidad General, esta agrupación se hará en gráficos donde se evidencien los porcentajes de mayor tendencia respecto a cada una de las interrogantes puestas a consideración.

Población

La población corresponde al total de los estudiantes que se tomaran en consideración para el desarrollo investigativo, los cuales se encuentran inscritos en la Unidad Educativa Fiscal “Consejo Provincial de Pichincha” cursando actualmente el Segundo de Bachillerato Técnico en Contabilidad que oferta la institución en la jornada matutina.

Muestra

La muestra que se ha tomado en consideración para el desarrollo investigativo corresponde a los paralelos A y B de Segundo de Bachillerato Técnico en contabilidad de



la Unidad Educativa “Consejo Provincial de Pichincha” teniendo un total de 80 estudiantes que participaran en la prueba correspondientes a dos paralelos del nivel educativo seleccionado

Declaración del Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se ha seleccionado es de tipo cuasiexperimental que de acuerdo con Moneris et al. (2020) es un plan de trabajo con el que se pretende estudiar un impacto de los tratamientos y/o procesos de cambio en situaciones donde los sujetos o unidades de estudio tienen problemas. Este tipo de investigación se ha seleccionado por la relevancia que tiene en el tema y área de investigación además de que se ha empleado un enfoque retrospectivo que de acuerdo con Corona y Fonseca (2021) se basa en la recolección de datos de sucesos, hechos o acontecimientos del pasado, donde se examinan las exposiciones a factores de riesgo que existen en relación con el resultado del estudio. El tema respecto al entorno educativo se basa en la constante innovación y la relación con el uso de nuevas metodologías de aprendizaje. En base al tipo y enfoque de investigación seleccionados los métodos expuestos en anterior punto servirán para fundamentar de mejor forma el trabajo investigativo.

Declaración de las Categorías de Investigación

Las categorías de investigación planteadas son:

1. Sistema de actividades lúdica

- 1.1. Teoría de juego
- 1.2. Teoría del aprendizaje constructivista
- 1.3. Teoría del desarrollo cognitivo
- 1.4. Teoría socio cultural del aprendizaje
- 1.5. Teoría del flujo.
- 1.6. Definición recurso didáctico
- 1.7. La lúdica como un recurso didáctico
- 1.8. Características de la actividad lúdica
- 1.9. Tipos de actividades lúdicas
- 1.10. Beneficios de las actividades lúdicas en la Contabilidad General



2. Aprendizaje significativo

- 2.1. Teoría de la asimilación
- 2.2. Aprendizaje significativo vs aprendizaje memorístico
- 2.3. Subsunción y anclaje
- 2.4. Mapas conceptuales y organizadores previos
- 2.5. Aprendizaje colaborativo y discusión guiada.
- 2.6. Características del aprendizaje significativo
- 2.7. Actores del aprendizaje significativo
- 2.8. Fases del aprendizaje significativo
- 2.9. Beneficios del aprendizaje significativo

Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica

Es crucial destacar que la incorporación de un sistema de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de Contabilidad General resulta fundamental, dado que aporta de manera considerable al progreso de capacidades mentales y de comprensión en los educandos. Este método de enseñanza ofrece la oportunidad para que los estudiantes participen de forma dinámica y colaborativa en su propio proceso de adquisición de conocimiento, promoviendo así una comprensión detallada y significativa de los fundamentos contables.

Las actividades lúdicas, tales como participar en juegos de simulación financiera o resolver casos prácticos, ofrecen situaciones concretas que ayudan a establecer un puente entre los conceptos teóricos contables y su implementación en la vida real, lo que contribuye a un proceso de aprendizaje que es más profundo y perdurable. Mirando desde el punto de vista de la importancia para la sociedad, se puede apreciar que introducir juegos y entretenimiento en el proceso educativo de Contabilidad General es una respuesta a la necesidad vigente de contar con expertos que posean destrezas concretas y capacidades analíticas en el sector contable.

Participar en actividades lúdicas ayuda a los estudiantes a mejorar habilidades críticas, habilidades para la toma de decisiones y la resolución de problemas, competencias fundamentales que son muy valiosas en el entorno empresarial y laboral. Además de esto,



este método de enseñanza contribuye a reducir el miedo o las opiniones desfavorables que ciertos estudiantes pueden asociar con la materia de Contabilidad, ya que la torna más fácil de comprender y agradable de estudiar.

Desde una perspectiva centrada en la originalidad y actualización en el ámbito científico, se puede observar que la inclusión de ejercicios de entretenimiento en la educación de la Contabilidad General indica un enfoque creativo y moderno en los métodos pedagógicos. Estudios más actuales han demostrado que estrategias educativas que incluyen componentes recreativos son efectivas para incrementar la retención del aprendizaje y el interés de los alumnos. Este enfoque no solo está en sintonía con las corrientes actuales en el campo de la educación, sino que también aporta al progreso científico al brindar pruebas concretas sobre la efectividad de estrategias pedagógicas particulares dentro del ámbito de la Contabilidad.

Descripción Breve del Contenido

El trabajo de investigación en curso cuenta con 3 acápites en su desarrollo capitular, los mismos que se dividen de la siguiente forma:

- Capítulo 1. Corresponde al Marco Teórico de la investigación, el cual recopila toda la información respecto al desarrollo de los referentes teóricos, históricos y catedráticos expertos sobre el tema para tener un fundamento pertinente del desarrollo investigativo.
- Capítulo 2. Corresponde al Marco Metodológico en el cual se evidencia la operacionalización de las categorías, además del enfoque, nivel, alcance, métodos y técnicas de investigación seleccionados para el desarrollo del estudio. Además de presentar los resultados del diagnóstico de la investigación.
- Capítulo 3. Corresponde a la Propuesta, en este punto se evidencia el sistema de actividades lúdicas que se buscan implementar para el aprendizaje significativo en la asignatura de Contabilidad General en el Segundo de Bachillerato.
- En último punto se encuentran las conclusiones que se han determinado tras el desarrollo investigativo y recomendaciones que se dan para futuras investigaciones con relación al tema.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Contexto Global

Bollas (2022) en su trabajo menciona que la docencia tradicional se está complementando con otras metodologías que promueven una participación más activa de los estudiantes. La gamificación en las aulas se ha extendido durante los últimos años. Este trabajo fue un estudio exploratorio sobre la percepción que el alumnado tiene con respecto al uso de la gamificación y de infografías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de materias del área contable-fiscal en el Grado en Administración y Dirección de Empresas. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes perciben que este tipo de actividades y material de apoyo resultan de gran utilidad para repasar los conceptos de las asignaturas, aumentar el interés por las mismas y preparar los exámenes.

Es decir que, mediante la implementación de recursos didácticos el aprendizaje que los estudiantes adquieren es mayor al esperado, siendo importante y necesario que los docentes se actualicen continuamente sus métodos de enseñanza promoviendo siempre el uso de recursos didácticos que incentiven a los estudiantes por el continuo aprendizaje, como se refleja en la investigación siguiente más allá de los conocimientos básicos.

Araújo et al. (2022) examinó el impacto en el aprendizaje de los estudiantes universitarios de una serie de iniciativas de mejora docente desarrolladas en cuatro asignaturas de tercer curso de contabilidad de costes y de gestión. Los resultados de estas muestran que el empleo de videos de acceso libre en internet es un recurso efectivo para que los estudiantes conozcan procesos productivos empresariales reales y adquieran competencias necesarias para el diseño y comprensión de los sistemas de cálculo de costes; estos videos se pueden combinar con juegos serios, lo que favorece el desarrollo de dichas competencias.

Las experiencias llevadas a cabo ofrecen evidencia de la utilidad de los videos y la gamificación como elementos dinamizadores de las clases de teoría, siendo herramientas mediante las que apoyar la clase invertida en este tipo de asignaturas, favoreciendo el aprendizaje autónomo y reflexivo del alumnado. Además, Calvo y López (2021) El



recurso de la enseñanza a través del juego (gamificación) se ha ido extendiendo también a la docencia en la Universidad, con buenos resultados. En referencia a que la actividad lúdica consistió, a diferencia de la actividad de ocio popularmente conocida, en lograr volver a un espacio cerrado, al “templo del saber”, el aula, no en conseguir salir de ella. Se contó con todas las instalaciones del centro a su disposición y, durante aproximadamente dos horas, cubrieron un itinerario por las diversas dependencias resolviendo interesantes enigmas (matemáticos y estadísticos) y problemas encadenados. En este trabajo describimos con detalle la actividad y realizamos un primer estudio de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, si se tiene en cuenta que el objetivo principal de toda innovación educativa es facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento del alumnado, la actividad fue un éxito. Las opiniones de los alumnos participantes fueron muy positivas: consideraron la actividad amena, útil, interesante y divertida, a la par que contribuyó a aumentar su interés por la asignatura

Juicio

Contexto Latinoamericano

Tito (2021) en su investigación tuvo como objetivo proponer una estrategia de aprendizaje para promover el aprendizaje significativo entre los estudiantes de contabilidad del Instituto Superior de Lima. El método utilizado en este estudio responde al paradigma sociocrítico mediante el uso de métodos cualitativos utilizados en el ámbito de la educación. La muestra estuvo conformada por 29 estudiantes de tercer ciclo de contabilidad y dos docentes. Como conclusión general, se recomendó desarrollar un juego de mesa orientado a lograr un aprendizaje significativo que incorpore alguno de los temas curriculares con el objetivo de promover la motivación intrínseca de los estudiantes y desarrollar sus habilidades de pertinencia, dominio y afrontamiento.

Martínez (2020) explica que los estilos de aprendizaje se desarrollan a través de muchas estrategias de enseñanza y aprendizaje en los primeros años, pero siempre tienen un aspecto interesante en común que actúa como un elemento muy importante en el desarrollo de estas estrategias. Todo esto se suma a que los estudiantes no solo podrán adquirir conocimientos teóricos, sino también desarrollar la parte creativa, pues será



beneficioso desarrollar material didáctico entretenido como estrategia de aprendizaje que ayudará a los estudiantes universitarios a conceptualizar con mayor facilidad los elementos básicos de la contabilidad. Dado que cada estudiante aprende de manera diferente, las estrategias que atraigan a todos o a la mayoría de los nuevos estudiantes universitarios pueden ayudarlos a lograr mejores resultados académicos.

Garza et al. (2022) muestran el desarrollo de un juego de mesa de simulación comercial como estrategia para la enseñanza de conocimientos en finanzas y contabilidad en niños de 7 años en adelante. El juego hace parte de una herramienta neuro educativa, y se basa en la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos. El documento describe el paso a paso de la construcción del juego, incluyendo tanto sus procesos mecánicos o la “mecánica de juego”, como los procesos dinámicos o reglas de juego; además de dar un marco referencial sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, haciendo un énfasis especial en el diseño del juego de mesa.

Una vez elaborado el juego, se muestran dos pruebas realizadas con niños de diferentes edades, con los cuales se culmina el desarrollo del prototipo final del juego de mesa. Como conclusión se tiene el juego es una herramienta entretenida y motivadora para niños mayores de 10 años, y que, empleada junto a los demás materiales de la herramienta, se convierte en una estrategia útil para la enseñanza de los conceptos en los niños. Este estudio sienta las bases para la generación y aplicación de este tipo de estrategias para la enseñanza con niños y jóvenes, ya que no existe abundante literatura sobre este tema.

Contexto Nacional

Espinoza y Lescay (2023) mencionan que su objetivo fue diseñar una estrategia didáctica para desarrollo del aprendizaje significativo de los contenidos de contabilidad en los estudiantes de segundo nivel a través del uso de las TAC en la asignatura Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Técnico del Cantón Manta, Manabí. La metodología se desarrolló bajo un enfoque mixto, se aplicó entrevistas (13 docentes de bachillerato técnico) y una encuesta a una muestra de 196 estudiantes. Los resultados, del diagnóstico evidenciaron que los docentes cuentan con títulos, de otras áreas de las ciencias, no en específico en educación, la enseñanza ejercida sigue siendo tradicionalista (pizarra,



enseñanzas teóricas y resolución de ejercicios manuales), impidiendo dar paso a la modernidad y al uso de las TAC como mecanismo de un mejor aprendizaje de los contenidos de contabilidad.

Campuzano (2018) tuvo como objetivo identificar la incidencia de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Contabilidad en el Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “24 de Mayo”. Para identificar la incidencia que tienen los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje se recurrió a la aplicación de la investigación aplicada, basada en los métodos inductivo – deductivo y analítico, desarrollando las técnicas de investigación encuestas, entrevistas y la observación directa a toda la población objeto de estudio. Se aplicó el muestreo obteniendo como resultado una muestra de 15 docentes y 177 estudiantes del tercer año de bachillerato.

Mediante el desarrollo y aplicación de los diversos métodos y estrategias de investigación se pudo verificar que el uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje si contribuiría a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, puesto que el sistema educativo actual requiere que se implemente el uso de las TIC's en el desarrollo de las clases, para lograr de esta manera que los estudiantes desarrollen diversas habilidades y también porque este tipo de recursos estimulan el interés de los estudiantes y la motivación en los estudiantes, logrando de esta manera que adquieran un aprendizaje activo, significativo y que les pueda servir para ponerlo en práctica en situaciones de su vida cotidiana.

1.2.Fundamentación teórica

1.2.1. Recurso Didáctico

1.2.1.1.Definición

Los recursos didácticos, que incluyen materiales y estrategias pedagógicas, desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la educación, ya que los docentes los emplean con el propósito de hacer más accesibles los conceptos a los estudiantes y fomentar que estos se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje (Pardo et al., 2020). Estos recursos pueden manifestarse como objetos físicos como libros, pizarras y modelos



tridimensionales, o pueden tomar la forma de activos no físicos como videos, simulaciones y presentaciones digitales. La intención es mejorar y ampliar las metodologías educativas, ajustándose a las distintas necesidades y formas de aprender de los alumnos.

Los materiales y herramientas utilizados para la enseñanza son de vital importancia para establecer un entorno educativo que sea activo, interesante y motivador. Los docentes pueden llamar la atención de los estudiantes y retener su interés durante la lección al utilizar una amplia gama de herramientas y métodos educativos. Además, estos recursos no sólo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también fomentan la participación, promoviendo así una experiencia de aprendizaje significativa y duradera (Herrera, 2020).

La elección de los recursos didácticos se basa en una variedad de elementos, tales como el tema a ser impartido, la composición particular del grupo de alumnos y los propósitos específicos de educación a lograr (Valverde & Ureña, 2021). Es esencial que los docentes seleccionen recursos didácticos que sean pertinentes, fáciles de obtener y adecuados para la etapa de maduración mental en la que se encuentran los estudiantes. Además, es imperativo que los docentes tomen en cuenta la amplia gama de diferencias culturales y de destrezas que existen entre los estudiantes en el salón de clases, con el fin de asegurar que todos sean incluidos y que haya igualdad de oportunidades en la educación (Rodríguez V. , 2020). Los recursos didácticos tienen la capacidad de ser empleados de forma independiente o en conjunto entre ellos con el objetivo de aumentar su eficiencia.

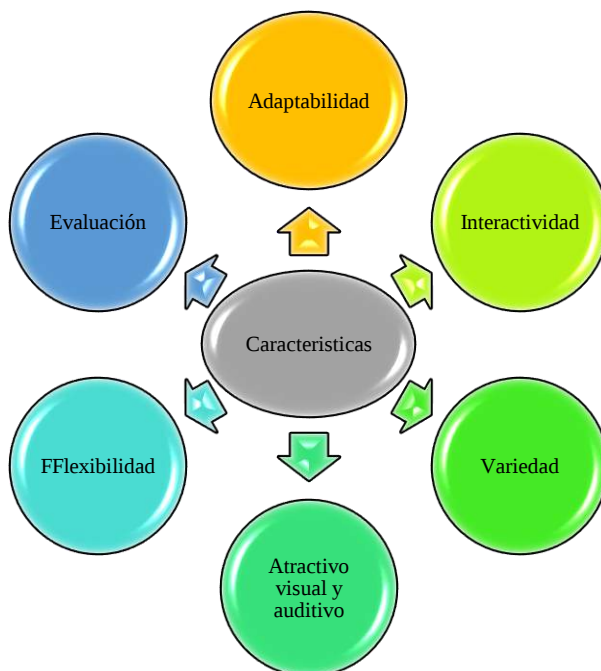
Es decir, que los recursos didácticos desempeñan un papel fundamental y de gran importancia en la caja de herramientas de cualquier docente que esté dedicado a alcanzar altos estándares de educación de calidad. La utilización creativa y reflexiva puede modificar radicalmente la manera en que se desarrolla la enseñanza y la adquisición de conocimientos, logrando que sea mucho más eficaz, profundo y agradable para los alumnos.

1.2.1.2. Características de los recursos didácticos

Los recursos didácticos poseen una variedad de características, estas cualidades engloban un amplio rango de atributos que van desde la habilidad de ajustarse a nuevas situaciones

hasta la dedicación a alcanzar la máxima calidad en el rendimiento. Mirando desde una visión amplia que considera todos los aspectos, la singularidad de cada característica se combina de manera armoniosa para constituir un perfil completo y en constante evolución.

Figura 1. *Características de los recursos didácticos*



Nota: Las características presentadas en la figura fueron obtenidas de la investigación “El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemáticas y Química” realizada por López y García, (2020).

En una primera instancia, se destaca que los recursos poseen destrezas en la comunicación efectiva, ya sea al expresarse de forma oral o escrita, posibilitan una interacción sin obstáculos y comprensible en todas las circunstancias. La habilidad mencionada se ve complementada por una capacidad impresionante de ponerse en el lugar de los demás, lo que hace que sea más fácil establecer vínculos con otras personas y promover la creación de relaciones firmes y basadas en la colaboración.

A su vez, es importante reconocer que los recursos didácticos ayudan al desarrollo del pensamiento crítico y analítico, que le permite abordar problemas intrincados con soluciones innovadoras y prácticas. Esta habilidad se beneficia de una mentalidad



creativa que incansablemente busca nuevas perspectivas y enfoques como complemento para abordar y solucionar desafíos.

Se puede observar claramente que en todos los recursos didácticos que se llevan a cabo hay una marcada presencia de responsabilidad y ética, lo que asegura que se mantenga un comportamiento honesto y digno de confianza en todas las situaciones posibles. La integridad de la persona se manifiesta al mostrar habilidades tanto para desempeñarse de forma independiente como en colaboración con otros, demostrando un enfoque constante en la consecución de metas compartidas.

En síntesis, podemos concluir que todas estas cualidades se combinan de manera armoniosa y en constante evolución para identificar a una persona dedicada a mejorar y destacar en todos los aspectos de su vida. Su habilidad para transmitir mensajes de manera efectiva, examinar información de forma detallada, trabajar en equipo de manera eficiente y ajustarse a diferentes situaciones lo convierte en un recurso sumamente valioso dentro de cualquier contexto.

1.2.1.3.Importancia de los recursos didácticos en la Contabilidad General

Los recursos didácticos son elementos de gran importancia que desempeñan una función fundamental en el proceso de enseñanza y adquisición de conocimientos en el ámbito de la Contabilidad General. Esta disciplina, ampliamente reconocida por su relevancia en el entorno empresarial y financiero, desempeña un papel crucial al dotar a los profesionales de las herramientas imprescindibles para llevar a cabo con éxito tareas como el registro preciso, clasificación detallada, profundo análisis y la adecuada interpretación de la información financiera de una organización. En esta situación específica, es fundamental contar con recursos didácticos que jueguen un papel crucial al momento de ayudar en la comprensión de los conceptos contables, además de ser fundamentales para cultivar y perfeccionar las destrezas requeridas para su implementación en situaciones reales.

Inicialmente, es importante destacar que los recursos didácticos desempeñan un papel fundamental en facilitar la comprensión de los principios y procedimientos contables. Esto se logra a través de la presentación de ejemplos claros, explicaciones detalladas y la realización de ejercicios prácticos, que permiten a los estudiantes asimilar de manera efectiva los conceptos contables. La Contabilidad General se ocupa de una amplia gama



de temas de gran complejidad, tales como la preparación de estados financieros, el proceso de registrar transacciones, el análisis detallado de costos y la interpretación de información financiera. La utilización de una variedad de recursos educativos, tales como libros de texto, tutoriales disponibles en internet, programas de contabilidad y ejemplos prácticos, brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar estos temas de forma organizada y fácil de entender.

Además de eso, los materiales de enseñanza proporcionan la posibilidad de poner en práctica los conocimientos teóricos en escenarios reales, lo cual ayuda a comprender y recordar mejor los conceptos contables. Los estudiantes tienen la oportunidad de mejorar su comprensión y habilidades analíticas al practicar la aplicación de los principios contables en situaciones reales a través de ejercicios prácticos, problemas de contabilidad y simulaciones. De igual manera, la inclusión de casos de estudio y ejemplos tomados de experiencias empresariales reales resulta beneficioso para los alumnos al permitirles comprender de manera más clara la pertinencia y significancia de la Contabilidad General en el ámbito de los negocios.

En síntesis, se puede concluir que los recursos educativos juegan un rol fundamental en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Contabilidad General al brindar instrumentos y métodos que simplifican la comprensión y puesta en práctica de los principios contables. Estos recursos ayudan a formar profesionales competentes y bien preparados para abordar con éxito los desafíos del entorno empresarial actual al hacer que el contenido sea más fácil de acceder, interesante y útil.

1.2.1.4. Teoría del juego

La Teoría del Juego abarca un área de conocimiento que cruza varias disciplinas y se enfoca en analizar cómo los individuos toman decisiones estratégicas cuando interactúan en distintas situaciones con dos o más participantes que se consideran racionales (López et al., 2022). Procedente del ámbito económico, la Teoría del Juego se ha extendido gradualmente a lo largo del tiempo, siendo aplicada en diversas disciplinas como la psicología, la biología, la ciencia política y la informática. En su esencia fundamental, la Teoría del Juego se enfoca en examinar las tácticas más efectivas que los participantes de



un escenario competitivo o colaborativo puedan utilizar con el objetivo de incrementar sus beneficios al máximo o reducir al mínimo sus pérdidas posibles (Villa et al., 2020).

Uno de los pilares esenciales en la Teoría del Juego es el equilibrio de Nash, el cual fue propuesto por el renombrado matemático John Nash durante la década de 1950 (Aguirre, 2020). Este término se refiere a una circunstancia en la que ningún participante siente motivación para alterar su estrategia por sí solo, considerando las estrategias que han sido seleccionadas por el resto de los jugadores en el grupo. El concepto de equilibrio de Nash se ha consolidado como una valiosa herramienta en la teoría de juegos para predecir los resultados en situaciones de juego repetido y para representar de una manera efectiva las complejas interacciones que surgen entre individuos y grupos en distintos contextos (Guío, 2022).

En síntesis, la Teoría del Juego emerge como un enfoque conceptual altamente efectivo que dota de instrumentos analíticos para la comprensión y predicción de las acciones estratégicas en diversos escenarios. Su influencia abarca una amplia gama de áreas variadas, como la economía, la educación, la ciencia política, etc., lo cual la posiciona como una herramienta sumamente valiosa para analizar la forma en que se toman decisiones en contextos de interacción.

1.2.1.5. Teoría del aprendizaje constructivista

La teoría del aprendizaje constructivista es una perspectiva educativa que pone énfasis en la participación del estudiante en el proceso de crear su propia comprensión y aprendizaje. Está fundamentado en la noción de que el proceso de aprendizaje implica que las personas participen de manera activa e individual, interpretando y otorgando significado a la información basándose en sus propias experiencias y conocimientos adquiridos previamente (Pacheco et al., 2020). Este método de enseñanza fue creado por expertos en la materia como Piaget y Vygotsky, quienes subrayaron la relevancia de la colaboración social y la implicación activa en el desarrollo del aprendizaje.

Según la teoría del constructivismo, se sostiene la idea de que el proceso de adquirir conocimiento no se limita a la simple transmisión de información de un docente a un estudiante, sino que implica un desarrollo progresivo que se lleva a cabo mediante la exploración activa, el pensamiento reflexivo y la interacción constante con el entorno que



rodea al individuo (Carranza et al., 2023). Se considera a los estudiantes como individuos activamente comprometidos en el proceso de aprendizaje, quienes desarrollan su conocimiento del entorno mediante la resolución de problemas, la interacción colaborativa con otros y la introspección crítica en relación con sus propias vivencias (Carranza et al., 2023).

Los principios del constructivismo, que son las teorías fundamentales sobre cómo se produce el conocimiento a partir de la interacción con el entorno, poseen implicaciones de gran importancia y relevancia para la práctica educativa. Los docentes que deciden utilizar este método trabajan como guías en el proceso de aprendizaje, ofreciendo ocasiones para que los estudiantes puedan investigar y encontrar respuestas por sí mismos, además de fomentar la comunicación y análisis crítico (Vera et al., 2020). También existen iniciativas para fomentar la participación en actividades y el empleo de recursos educativos que estimulen la creación activa de conocimiento, tales como la ejecución de proyectos de investigación, la realización de debates en el aula y la integración de tecnología educativa.

La teoría del aprendizaje constructivista pone énfasis en el rol fundamental que desempeña el estudiante al ser el responsable activo de la construcción de su propio saber. Este enfoque resalta que la interacción social, la reflexión y la experiencia juegan un papel crucial en el proceso de aprendizaje, lo cual conlleva a tener repercusiones significativas en la forma en que se aborda la enseñanza, fomentando un método más colaborativo y enfocado en el alumno, con la finalidad de potenciar tanto habilidades cognitivas como metacognitivas (Rodríguez P. , 2020).

1.2.1.6. Teoría del desarrollo cognitivo

La teoría del desarrollo cognitivo, formulada primordialmente por Piaget, sostiene que las personas pasan por distintas fases de crecimiento cognitivo que tienen impacto en su percepción del entorno y en su aptitud para solucionar dificultades. De acuerdo con Piaget (citado en López y Morales, 2024), se postula que los niños atraviesan por un total de cuatro fases únicas en su progreso cognitivo, estas son: la etapa sensoriomotora, la etapa preoperacional, la etapa de operaciones concretas y la etapa de operaciones formales. Cada fase de desarrollo se distingue por tener patrones particulares de



pensamiento y razonamiento, los cuales se forman a partir de las vivencias previas de la persona y su relación con el medio que la rodea.

Según la teoría del desarrollo cognitivo, se sostiene que los niños no se limitan a recibir datos de manera pasiva, sino que desempeñan un papel activo en la construcción de su comprensión y aprendizaje. Piaget utilizó los términos "asimilación" y "acomodación" para describir la formación de ideas a través de la mente humana (Ochoa et al., 2022). El proceso de asimilación tiene lugar cuando las personas incorporan y comprenden nuevas vivencias utilizando sus conocimientos previos, a la vez que la acomodación implica ajustar y cambiar esas estructuras mentales para poder integrar la nueva información de manera efectiva.

Según la teoría del desarrollo cognitivo, se resalta la relevancia del juego y la exploración como elementos fundamentales en el proceso de adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes. Piaget realizó la observación de que el juego simbólico, que implica a los niños representando papeles ficticios y utilizando objetos de forma inventiva, constituye un medio significativo a través del cual exploran y fortalecen su comprensión del entorno que los rodea (Lara et al., 2021). Asimismo, el juego brinda la oportunidad de explorar nuevas ideas y mejorar destrezas cognitivas y sociales en un entorno protegido y controlado.

1.2.1.7. Teoría socio cultural del aprendizaje

La teoría socio cultural del aprendizaje, propuesta por Vygotsky, se afirma que el acto de aprender es un fenómeno que se da en un contexto social y cultural, donde la interacción entre las personas y su entorno desempeña un papel esencial (Méndez, 2024). A diferencia de las teorías del aprendizaje que ponen énfasis en el progreso personal de cada individuo como primordial, la teoría socio cultural resalta la relevancia crucial de las interacciones sociales y culturales en el proceso de adquirir conocimientos y habilidades.

De acuerdo con las teorías de Vygotsky, se sostiene que los estudiantes tienen un mayor rendimiento en su proceso de aprendizaje cuando se involucran en tareas colaborativas junto a pares más experimentados o junto a figuras adultas que les orientan y les proporcionan asistencia (Méndez, 2024). Este principio, denominado la "zona de desarrollo próximo", hace referencia a la brecha que existe entre las habilidades que un



niño es capaz de realizar por sí mismo y aquellas que lograría con la asistencia de un tutor más experimentado (Guerra J. , 2020). En el marco actual, la interacción social y la comunicación abierta se presentan como elementos fundamentales que juegan un papel crucial en fomentar el proceso de aprendizaje y en potenciar el crecimiento cognitivo.

La teoría socio cultural destaca que el lenguaje desempeña un papel fundamental en la adquisición de conocimientos. Vygotsky (citado en Moscoso et al., 2020) sostenía la idea de que el lenguaje tiene una función no solo comunicativa, sino que además juega un rol fundamental en la facilitación del proceso de pensamiento y en la organización de las acciones que se van a llevar a cabo.

Al valorar la relevancia de la interacción social, la comunicación verbal y el uso del lenguaje en el proceso de aprendizaje, esta teoría establece un fundamento consistente que permite comprender de qué manera las personas desarrollan conocimientos y destrezas dentro de entornos sociales y culturales particulares (González et al., 2023). También enfatiza la relevancia de establecer ambientes de enseñanza en los que se fomente la colaboración y la sensibilidad cultural, lo que contribuirá al crecimiento holístico de los alumnos.

1.2.1.8. Teoría del flujo

La propuesta de la teoría del flujo, presentada por Csíkszentmihályi, gira en torno al concepto del estado mental de flujo, el cual describe una experiencia óptima en la que el individuo se encuentra plenamente concentrado y gozando de una actividad, experimentando una total absorción en la misma (Lozano et al., 2022). De acuerdo con esta teoría, la sensación de flujo se experimenta cuando se logra un balance armonioso entre la dificultad de la tarea a realizar y las capacidades y destrezas de la persona ejecutándola. Durante este estado, la persona experimenta una intensa concentración que la lleva a desconectarse de la realidad, perdiendo por completo la percepción del paso del tiempo y de su propia identidad.

Esta teoría describe el estado mental de total inmersión y concentración en una actividad, se ha utilizado en una amplia gama de disciplinas y entornos, que van desde la psicología y la educación hasta el ámbito deportivo y laboral. Dentro del ámbito educativo, los profesores se esfuerzan en crear tareas y ejercicios que presenten un nivel de desafío



adecuado para mantener la atención y la pasión de los alumnos, evitando que sean demasiado difíciles y generen agobio (Guerra C. , 2021). Esto permite a los estudiantes sumergirse completamente en el proceso de aprendizaje, profundizando en su comprensión y dominando nuevas habilidades.

En síntesis, la teoría del flujo ofrece una comprensión significativa sobre la forma en que las personas logran alcanzar su plenitud y experimentan una mayor sensación de felicidad al involucrarse en tareas desafiantes pero alcanzables que les generan satisfacción personal (García et al., 2022). Esta teoría reconoce la relevancia de encontrar un equilibrio adecuado entre los desafíos planteados y las habilidades individuales, y proporciona directrices concretas para la creación de entornos y actividades que promuevan la experiencia de flujo en diversas situaciones.

1.2.1.9. La lúdica como recurso didáctico

Las actividades lúdicas se basan en la participación en juegos y actividades recreativas que resultan llamativas y estimulantes, logrando que los estudiantes se concentren en un proceso de aprendizaje que tiene significado para ellos. Este tipo de actividades proporciona numerosos beneficios debido a que a través de ellas, el niño desarrolla un mayor entendimiento y conciencia sobre su propio cuerpo, así como la habilidad de controlar el equilibrio de manera efectiva (Candela & Benavides, 2020).

Además, el uso de estas actividades lúdicas permite generar una coordinación mejorada, así como habilidades para controlar la inhibición voluntaria y la respiración, y la promoción de la organización del sistema corporal, aumenta la comprensión de la estructura espacio-temporal y brinda una apertura más amplia al mundo exterior (Venegas et al., 2021).

Las actividades lúdicas también estimulan la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, lo que conlleva a una mejora significativa en la agilidad y flexibilidad del organismo, aspectos cruciales para reconocer el progreso de los estudiantes en las diversas etapas de su desarrollo (Caballero, 2021). En consecuencia, el principal propósito de utilizar actividades lúdicas se basa en fomentar la creación de ambientes más activos, con enfoques educativos en los que la comunidad educativa participe a partir de sus conocimientos previos, y los incorpore a través de diferentes



procedimientos dirigidos hacia la mejora del pensamiento, las relaciones sociales y las emociones.

La participación en actividades lúdicas ayuda al desarrollo de diversas emociones como la admiración, el entusiasmo, la curiosidad, la alegría, la sociabilidad, la atención, la confianza en sí mismos, el dinamismo, el diálogo y la disposición para participar (Parra, 2020). Si se desarrollan solo las capacidades intelectuales de los estudiantes se tiene riesgo de que no tengan un desarrollo físico adecuado, provocado por la rigidez en el proceso de educación, al utilizar actividades lúdicas áreas como el cuerpo, la cognición, el lenguaje, la interacción social, las emociones y la moral, facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera lejos de la repetición (Munzon & Jarrín, 2021).

Adoptar una perspectiva educativa al jugar implica que en numerosas situaciones se emplee este recurso como medio para influir en el comportamiento de los niños, especialmente en entornos escolares donde el aprendizaje se lleva a cabo de manera lúdica. Este enfoque, al hacerlo, infringe en la verdadera naturaleza y particularidades del juego como una actividad cultural enriquecedora y como una vivencia fundamentalmente asociada a la convivencia (Jiménez et al., 2022). Desde esta perspectiva, se puede observar que la forma en la que se juega en un entorno no estructurado y diario difiere significativamente de la manera en que se lleva a cabo el juego en un ambiente reglamentado y formal, como lo es una institución escolar.

El juego y la diversión forman parte fundamental del crecimiento humano, facilitando el crecimiento a nivel psicológico y social, el aprendizaje de nuevos conocimientos y la formación de la identidad. En otras palabras, la lúdica abarca una variedad de actividades que combinan la diversión, el disfrute, la expresión creativa y el aprendizaje. Según Jiménez (2002, citado en Bennasar, 2023):

El juego y la diversión están arraigados en la naturaleza humana como una actitud y enfoque ante la existencia y las situaciones diarias. Es una manera de vivir y conectarse con la vida en los momentos del día a día donde se experimenta placer y alegría, mientras se disfruta de la relajación generada por prácticas simbólicas y actividades de fantasía a través del juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y diversas actividades como el sexo, el baile, el amor y el afecto surgen de las



interacciones con otras personas, y su valor radica únicamente en la satisfacción que nos brindan y en la alegría que generan en nosotros sin esperar ninguna recompensa adicional. (pag. 42)

De acuerdo con lo revisado anteriormente el uso de actividades lúdicas se considera un método educativo completo y autónomo en el ámbito pedagógico. Antes de que el docente decida fomentarla, la metodología lúdica ya está presente. La metodología lúdica crea ambientes y momentos llenos de diversión, fomentando interacciones y escenarios lúdicos (León et al., 2020). La lúdica se distingue por ser un enfoque que conduce a alcanzar la satisfacción a nivel individual mediante la interacción y convivencia con otros.

1.2.1.10. Características de la actividad lúdica

Las actividades lúdicas son fundamentales para el crecimiento y evolución de las personas, se caracterizan por ser realizadas de forma voluntaria, tener normas organizadas establecidas y tener como objetivo principal la recreación. Promueven la comunicación entre personas, estimulan la expresión artística y el entretenimiento, brindando la oportunidad a los individuos de descubrir nuevas posibilidades en su mente y destrezas.

Estas actividades fomentan procesos de aprendizaje que son significativos al incluir un elemento de competencia o colaboración, lo que a su vez permite fortalecer las conexiones interpersonales al mismo tiempo que brindan una sensación de satisfacción inmediata. Las principales características de la actividad lúdica se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1. *Características de las Actividades Lúdicas*

Característica	Descripción
Propósito	Entretenimiento, placer, diversión, aprendizaje, desarrollo personal y social.
Voluntariedad	Participación opcional y espontánea, no impuesta.



Reglas	Establecidas para estructurar y dirigir la actividad, pero pueden ser flexibles o adaptarse.
Interactividad	Involucra la participación de los jugadores o participantes.
Creatividad	Fomenta la imaginación y la creación de nuevas ideas o soluciones.
Competitividad	Puede incluir elementos de competencia, colaboración o ambos, según el juego o actividad.
Aprendizaje	Posibilidad de adquirir conocimientos, habilidades y valores de manera lúdica.
Inmediatez	Proporciona gratificación instantánea o recompensas a lo largo de la actividad.
Socialización	Facilita la interacción social, fortaleciendo relaciones y promoviendo la comunicación.
Adaptabilidad	Pueden ser adaptadas según la edad, habilidades y preferencias de los participantes.
Variedad	Existe una amplia gama de actividades lúdicas, desde juegos de mesa hasta deportes y actividades al aire libre.
Duración	Puede variar desde actividades cortas y rápidas hasta juegos más extensos y complejos.

Nota: La información de la tabla ha sido adaptada de la investigación “Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años” realizada por Sotomayor et al., (2020).

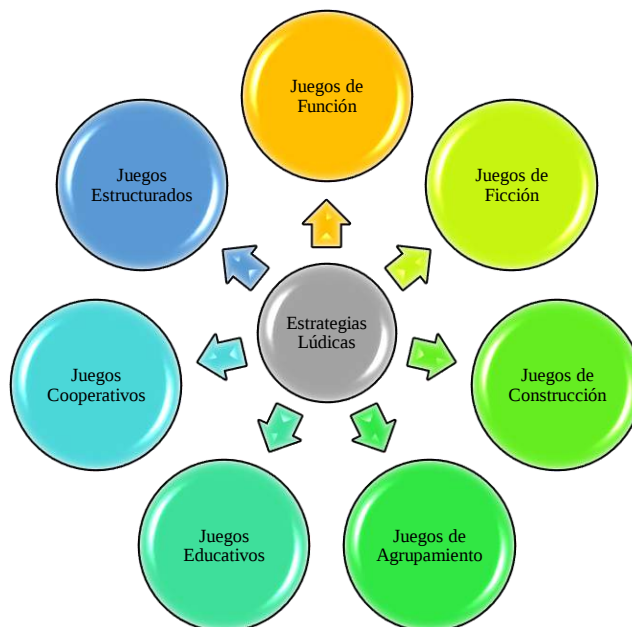
1.2.1.11. Tipos de actividades lúdicas

Al hablar de los tipos de actividades lúdicas es importante considerar lo que mencionan los autores citados, ya que, las estrategias lúdicas son actividades que incluyen los juegos dinámicos y demás actividades que pueden tener de por medio el uso de recursos,

herramientas o inclusive espacios fuera del aula de clases. Por lo cual, se tienen una serie de tipos de estrategias lúdicas como se presenta en la siguiente figura:

Figura 2.

Tipos de Estrategias Lúdicas



Nota: La información fue adaptada del artículo “Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar” realizado por Angulo et al., (2020).

Se entiende entonces que existen una cantidad de estrategias lúdicas de acuerdo con el tipo de estrategia que corresponda, sea un juego cooperativo o un juego de ficción; en este caso un claro ejemplo de juego de construcción son los juegos que se realizan con bloques de construcción, legos o cualquier otro material que permita manipular a los niños mientras se construye.

En cuanto a los juegos de agrupamiento son aquellos donde existe la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar los juguetes en un entorno determinado; ahora bien, en cuanto a los juegos cooperativos son aquellos que se realizan en grupos de estudiantes donde la cooperación como tal es uno de los valores más importantes dentro de estas dinámicas.

De último, están los juegos estructurados que son aquellos que tienen las reglas previamente establecidas y los juegos de estrategia son aquellos que pueden servir para



ayudar a que los niños aprendan una serie de habilidades para la resolución oportuna de estrategias.

1.2.1.12. Beneficios de las actividades lúdicas en la Contabilidad General

Participar en actividades lúdicas en el campo de la contabilidad general puede brindar una amplia gama de beneficios, ya que ayudan a impulsar la comprensión y la retención de conceptos fundamentales de forma significativa. Inicialmente, se puede destacar que la incorporación de juegos y actividades de ocio puede resultar en un enfoque más asequible y seductor para los alumnos, facilitando así el proceso de aprendizaje de la contabilidad (Tito, 2021). Cuando se introducen ideas complicadas de una forma entretenida y divertida, se disminuye la sensación de preocupación y se promueve la implicación activa, lo cual hace que sea más sencillo entender y retener la información presentada.

Además, participar en actividades lúdicas relacionadas con la contabilidad tiene el potencial de mejorar el desarrollo de habilidades prácticas y analíticas. Cuando los estudiantes participan en juegos de simulación o actividades prácticas, se les brinda la posibilidad de poner en práctica los conceptos teóricos en escenarios reales o ficticios, lo que contribuye a reforzar su comprensión y a fomentar el desarrollo de destrezas para resolver problemas (Buenaño, 2023). Además, estas actividades tienen la capacidad de promover el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones, dos habilidades esenciales en el ámbito de la contabilidad.

Otra ventaja importante de participar en juegos de contabilidad es que tienen el potencial de fomentar la cooperación y fomentar un sentido de camaradería entre los miembros del equipo. Numerosos juegos y actividades requieren esfuerzos de colaboración por parte de los estudiantes para lograr objetivos compartidos, ofreciéndoles la oportunidad de mejorar sus habilidades de comunicación, negociación y liderazgo a través de la práctica (Cuadrado, 2019). Esta asociación contribuye no solamente al fortalecimiento de los lazos entre los estudiantes, sino que también muestra el enfoque colaborativo y multidisciplinar inherente al trabajo en el ámbito de la contabilidad.

Finalmente, es importante destacar que la inclusión de actividades de entretenimiento relacionadas con la contabilidad puede tener un impacto positivo en el nivel de interés y dedicación de los estudiantes hacia el proceso de adquisición de



conocimientos. Proporcionar un entorno de aprendizaje que sea interactivo y estimulante tiene como resultado un aumento en el interés de los estudiantes por la materia, lo que a su vez contribuye a promover una actitud positiva hacia el estudio. Esto puede resultar en que se retenga más información, se logre un desempeño académico superior y se experimente una mayor satisfacción con el proceso educativo en su totalidad (Farias & Rojas, 2020). En pocas palabras, se puede concluir que el uso de juegos y actividades recreativas en el ámbito de la contabilidad resulta ser una estrategia educativa sumamente eficaz y atractiva, que va más allá de solo transmitir conocimientos, ya que también contribuye a fortalecer la comprensión de los conceptos, potenciar habilidades prácticas y fomentar la colaboración y la motivación entre los alumnos.

1.2.2. Aprendizaje significativo

1.2.2.1. Definición

El concepto de aprendizaje significativo, ideado por el psicólogo educativo David Ausubel, implica un método de enseñanza que no se limita a la simple retención de datos de manera superficial. El enfoque se concentra en el proceso de construir activamente el conocimiento, asegurándose de que los nuevos conceptos se integren de forma significativa en la base cognitiva existente del estudiante (Mero, 2021). Este procedimiento implica la acción de establecer conexiones entre la nueva información que se ha adquirido y los conocimientos previamente adquiridos, lo que resulta en una comprensión más profunda y perdurable en el tiempo.

Es decir que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual los alumnos comprenden y retienen información durante largos períodos de tiempo, relacionan esa información con conocimientos previos y establecen una relación personal con el material. El cual se basa en la teoría de la asimilación y el alojamiento propuesto por el psicólogo Jean Piaget (Roa, 2021). Según esta teoría, el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se integra de manera consistente con el conocimiento previo del alumno.

El aprendizaje significativo es más eficaz y sostenible que el aprendizaje de memoria porque los alumnos pueden aplicar lo que han aprendido a situaciones nuevas y diferentes (Matienzo, 2020). Además, al tener contacto personal con el material, los estudiantes se

motivan y se involucran más en el proceso de aprendizaje. Para que el aprendizaje sea significativo, es importante que el material sea relevante y significativo para el estudiante. La información debe tener un significado relevante para el individuo y que pueda establecer conexiones personales con su vida, ya que estas son componentes esenciales para facilitar la comprensión y retención de nuevos conocimientos (Sandoval et al., 2022).

Ausubel resaltó la relevancia de los organizadores previos, los cuales consisten en conceptos o ideas que el individuo ya conoce y que se utilizan como punto de referencia para facilitar la comprensión de nuevos conocimientos (Miranda, 2022). Cuando se utiliza este enfoque, se crea un vínculo consistente entre la información existente y los datos nuevos, lo que facilita lograr una comprensión más profunda y sostenida en el tiempo. En síntesis, el objetivo del aprendizaje significativo es más que simplemente compartir datos, ya que también se centra en convertir esa información en un conocimiento sólido que el estudiante pueda comprender y utilizar en su vida diaria.

1.2.2.2. Teoría de la asimilación

La teoría de la asimilación es un concepto fundamental que ha sido extensamente explorado en el campo del aprendizaje y la cognición. De acuerdo con esta teoría, se sostiene que la asimilación consiste en el procedimiento por el cual las personas incorporan información o vivencias novedosas a las estructuras mentales que ya poseen (Guanche, 2021). En otras palabras, lo que sucede es que cuando las personas se enfrentan a nueva información, buscan incorporarla y darle sentido a través de la perspectiva de su conocimiento previo o de lo que creen saber.

Este proceso de asimilación es crucial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los individuos analizar, comprender y dar significado a su entorno. Según Piaget (citado por Díaz, 2020), la asimilación tiene un papel fundamental en el mecanismo de adaptación, ya que implica que las personas se relacionan con su entorno y modifican sus estructuras mentales para integrar y encajar conceptos o datos novedosos en su conocimiento previo. La asimilación y la acomodación colaboran simultáneamente de forma sinérgica para favorecer la adquisición de conocimientos y fomentar el desarrollo de la capacidad cognitiva.



La teoría de la asimilación señala que es crucial en el ámbito educativo establecer conexiones entre los conceptos recién adquiridos y el bagaje de conocimientos y vivencias previas de los alumnos, lo cual tiene un impacto significativo en la forma en que se lleva a cabo la enseñanza (Díaz, 2020). Los docentes tienen la capacidad de facilitar la asimilación efectiva de conocimientos al ofrecer actividades y ejercicios que posibiliten a los alumnos conectar la información recién adquirida con sus conocimientos previos, lo que favorece un proceso de aprendizaje más significativo y perdurable en el tiempo.

Además, al tomar en cuenta que cada estudiante posee estructuras mentales distintas y particulares, los profesores tienen la capacidad de ajustar sus métodos educativos para atender de manera personalizada a las necesidades específicas de cada alumno y ayudar en el proceso de aprendizaje. En síntesis, la teoría de la asimilación resalta la relevancia de incorporar información recién adquirida en los marcos mentales ya presentes como una pieza esencial en el proceso de adquisición de conocimientos y crecimiento cognitivo.

1.2.2.3. Aprendizaje significativo vs Aprendizaje memorístico

Dos enfoques educativos, el aprendizaje significativo y el aprendizaje memorístico, se distinguen por sus diferencias en la forma en que impactan el proceso de adquirir conocimientos, teniendo consecuencias diversas. La propuesta de aprendizaje significativo se enfoca en lograr una comprensión profunda y establecer relaciones entre los nuevos conceptos y la información ya adquirida anteriormente (Díaz, 2020). En este método educativo, los alumnos participan de manera activa en la conexión de la nueva información con sus experiencias previas y conocimientos ya adquiridos, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar una comprensión más robusta y perdurable a largo plazo.

Además, es importante mencionar que el aprendizaje basado en la memorización se fundamenta en la práctica constante de repetir datos para recordarlos, sin la obligación de comprender su importancia o cómo se relacionan con otros conceptos. En este método de enseñanza, los alumnos pueden lograr memorizar y repetir datos a corto plazo, no obstante, su habilidad para comprender y utilizar esa información de forma relevante y llevarla a contextos distintos pudiera verse restringida (Toledo et al., 2020). Este tipo de



método de aprendizaje suele ser poco profundo y, con frecuencia, no se retiene en la memoria durante largos periodos de tiempo.

Las discrepancias existentes entre estos enfoques conllevan consecuencias de gran relevancia para el desarrollo y funcionamiento del proceso educativo. Mientras el proceso de aprendizaje con significado fomenta una comprensión profunda y una aplicación exitosa de lo aprendido, el aprendizaje basado en la memorización puede resultar en una comprensión superficial y carecer de la capacidad de transferir habilidades de manera efectiva (Casas & Celis, 2020). Los docentes que optan por seguir el enfoque del aprendizaje significativo generalmente se enfocan en utilizar estrategias pedagógicas que procuren estimular la reflexión, establecer vínculos entre conceptos y abordar la resolución de problemas, en contraste con aquellos que prefieren el enfoque de aprendizaje memorístico que pueden emplear técnicas como la repetición y la enseñanza enfocada en la memorización de información concreta (Cardozo & Osorio, 2022).

La decisión de optar por el aprendizaje significativo en contraposición al aprendizaje puramente memorístico puede influir de manera importante en la excelencia y la eficacia del proceso de enseñanza y aprendizaje educativo. A medida que el aprendizaje significativo se enfoca en fomentar una comprensión profunda y el uso efectivo del conocimiento, en contraste el aprendizaje memorístico puede restringir la habilidad de los alumnos para ejercitar el pensamiento crítico y abordar desafíos de forma innovadora. Es de vital importancia que los maestros sean conscientes de la relevancia de promover un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes puedan construir un conocimiento profundo y perdurable sobre su entorno, por lo que es esencial que planifiquen actividades educativas que faciliten esta comprensión significativa.

1.2.2.4. Subsunción y anclaje

La idea de la subsunción y el concepto del anclaje son fundamentales en la teoría del aprendizaje significativo propuesto por Ausubel. La subsunción es el término utilizado para describir el proceso en el cual se agregan nuevos conceptos o ideas a las estructuras cognitivas preexistentes en la mente de una persona (Moreira, 2020). Esto implica conectar la nueva información con el conocimiento existente, lo que ayuda a que sea más fácil comprender y retener el nuevo material. En resumen, la subsunción sucede cuando



el estudiante logra integrar de manera significativa y relacionar la nueva información adquirida con sus conocimientos previos en un proceso de aprendizaje.

En adición, cabe mencionar que el concepto de anclaje se basa en la acción de establecer elementos visuales, verbales o mentales que sirven como anclajes para conectar de manera firme la información recién adquirida con el bagaje de conocimientos previos del aprendiz (Cañaveral & Nieto, 2020). Estos puntos de anclaje desempeñan un papel fundamental al servir como referencias iniciales que facilitan la comprensión y la asimilación de los nuevos conceptos y datos presentados. La finalidad del anclaje radica en proveer un entorno relevante que ayude en el proceso de aprendizaje, de manera que se facilite la conexión de la nueva información con ideas ya conocidas, lo que a su vez contribuye a que se retenga mejor y se entienda en profundidad a lo largo del tiempo (Alcívar & Carrera, 2020).

Juntos, la incorporación de nueva información en esquemas mentales existentes y la vinculación de esta información con conocimientos previos son aspectos esenciales en el proceso de aprendizaje significativo, en el cual el alumno participa de manera activa en la construcción de su propio saber. Los educadores tienen la capacidad de promover un aprendizaje más profundo y duradero al enfatizar la incorporación y la conexión en el diseño de experiencias educativas. Esto permitirá a los estudiantes integrar de manera significativa los nuevos conceptos en su base de conocimiento ya existente.

1.2.2.5. Mapas conceptuales y organizadores previos

Las representaciones gráficas como los mapas conceptuales y los organizadores previos son recursos utilizados en el ámbito educativo con el propósito de promover un proceso de aprendizaje más significativo, ya que asisten a los alumnos en la organización y visualización de la información de una manera más clara y estructurada (Olivo, 2021). Los mapas conceptuales son representaciones gráficas que muestran de manera visual las conexiones y jerarquías entre diferentes conceptos utilizando nodos (círculos o cuadrados) y enlaces (flechas o líneas), lo que facilita la comprensión de cómo dichos conceptos se relacionan entre sí en un contexto dado (García et al., 2020). Estas representaciones cartográficas posibilitan a los alumnos observar gráficamente la organización de un concepto particular, lo que les ayuda a entender de manera más clara

cómo interactúan sus diferentes elementos, contribuyendo así a que puedan asimilar y recordar la información de forma más efectiva.

Además, es importante destacar que los organizadores previos se refieren a herramientas visuales o esquemas que se crean con la finalidad de estimular la comprensión y la memoria de los estudiantes acerca de un tema en concreto, con la intención de prepararlos adecuadamente antes de presentarles información adicional (Torno, 2020). Frecuentemente, estos organizadores hacen uso de un formato visual simplificado para exponer los conceptos fundamentales y sus interconexiones de forma clara y concisa, con el propósito de ayudar a los alumnos a estar listos para adquirir conocimientos adicionales más adelante. Cuando los educadores activan el conocimiento previo durante una clase, están asistiendo a los estudiantes en la conexión de la información recién presentada con lo que ya han aprendido en el pasado, lo que a su vez les ayuda a entender y recordar mejor la información (Torno, 2020).

Tanto los mapas conceptuales como los organizadores previos son herramientas que se pueden emplear conjuntamente de manera complementaria, con el propósito de optimizar y potenciar el proceso de aprendizaje. El uso conjunto de estas herramientas ofrece a los alumnos una disposición visual precisa y organizada que les ayuda a comprender y recordar la información de manera más efectiva, promoviendo un proceso de aprendizaje que resulta más profundo y con mayor significado.

1.2.2.6. Aprendizaje colaborativo y discusión guiada

El aprendizaje colaborativo se refiere a una metodología educativa en la que se promueve la interacción y cooperación entre los alumnos con el fin de alcanzar metas de aprendizaje compartidas. En esta metodología, los alumnos colaboran entre sí en equipos reducidos con el propósito de abordar desafíos, intercambiar opiniones y debatir conceptos (Hidalgo y otros, 2021). Este enfoque metodológico fomenta el crecimiento de capacidades interpersonales, tales como la habilidad de comunicarse de manera eficiente, la disposición para colaborar y la capacidad de colaborar en equipo, además de potenciar el proceso de aprendizaje a través de la elaboración y el intercambio de diferentes puntos de vista entre los integrantes del grupo.



La discusión guiada, como estrategia específica utilizada en el aprendizaje colaborativo, implica que el docente dirige y facilita las interacciones verbales entre los estudiantes en el aula para orientar su proceso de aprendizaje. La finalidad de la discusión guiada es fomentar conversaciones significativas entre los estudiantes, centrándose en abordar y examinar detenidamente conceptos fundamentales, resolver problemas y evaluar críticamente la información presentada (Vargas et al., 2020). El docente actúa como mediador en el aula, involucrando a los estudiantes planteándoles preguntas que les hagan pensar, ofreciéndoles retroalimentación constructiva y guiándolos en la introspección para fomentar una experiencia de aprendizaje más profunda y significativa.

El proceso de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan juntos en equipo, y la práctica de la discusión guiada, que implica conversaciones dirigidas por un facilitador, proporcionan una amplia variedad de ventajas y mejoras educativas para los alumnos (Ricce et al., 2022). Estas metodologías promueven el crecimiento de las habilidades cognitivas críticas y la capacidad de resolver problemas mediante la participación de los estudiantes en la investigación minuciosa de los conceptos y en la utilización de sus conocimientos en situaciones prácticas del mundo real.

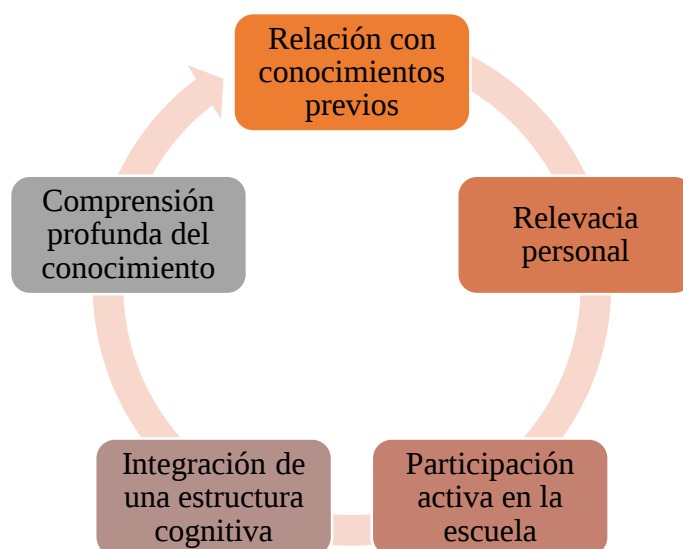
También fomentan un entorno educativo que es tanto inclusivo como participativo, facilitando que cada estudiante tenga la posibilidad de hacer aportes, intercambiar opiniones y adquirir conocimientos de sus compañeros, lo que resulta en un incremento en la dedicación y logro académico (Rodríguez et al., 2020). En pocas palabras, se puede concluir que el aprendizaje colaborativo, junto con la orientación de discusiones, se destacan como modalidades altamente eficaces para fomentar un tipo de aprendizaje que sea dinámico, relevante y enfocado en el estudiante, lo cual les brinda las herramientas necesarias para encarar situaciones del mundo real y adquirir destrezas que sean aplicables en diversas situaciones de la vida cotidiana.

1.2.2.7. Características del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un proceso que relaciona al estudiante con el medio de aprendizaje, por lo cual, las principales características que posee el mismo son:

Figura 3.

Características del aprendizaje significativo



Nota: La información fue adaptada de la investigación “Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos” realizada por Roa, (2021).

El aprendizaje significativo se refiere a la adquisición de nuevos conocimientos que se conectan y se incorporan de forma coherente en la estructura cognitiva, estableciendo relaciones con la información ya adquirida. Entre las características que se le atribuyen se encuentran las siguientes:

- **Relación con con conocimientos previos:** Esto implica que el nuevo conocimiento se conecta y relaciona con conceptos y experiencias pasadas, lo que facilita una comprensión más sólida y perdurable en el tiempo.
- **Relevancia personal:** Se refiere a la percepción de que el conocimiento adquirido tiene un valor práctico y profundo para el estudiante.
- **Participación:** Es vital para el aprendizaje significativo, ya que implica que los estudiantes se involucren de forma dinámica y comprometida en actividades como resolver problemas, participar en debates o aplicar los conocimientos en situaciones prácticas.

- Integración en una estructura cognitiva: Implica que el conocimiento adquirido se organiza de manera sistemática en la mente, lo que facilita una comprensión profunda de la información y favorece la retención a largo plazo.
- Comprensión profunda: Se define por la adquisición de una comprensión profunda y duradera, en contraposición a la mera retención superficial de información.

1.2.2.8. Fases del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo tiene diversas fases en su proceso, Shuell (citado en) menciona tres fases en este tipo de aprendizaje: 1) Fase inicial, son las primeras partes donde el estudiante percibe la información sin ninguna conexión con su conocimiento; 2) Fase intermedia, es el proceso donde el estudiante comienza con una vaga relación entre el conocimiento y 3) Fase terminal, se refiere al último paso donde los estudiantes ya poseen una relación con el conocimiento y las experiencias. En la siguiente tabla se presentan las características de cada una de las fases mencionadas:

Tabla 2. Características de las fases del aprendizaje significativo

Fase	Característica
Fase Inicial	• Hechos o información conceptualmente aislados.
	• Memorizar hechos y utilizar soluciones existentes (aprendizaje acumulativo).
	• El proceso es global: hay pocos conocimientos específicos en este ámbito (medidas preexistentes).
	• Utiliza estrategias comunes independientes del dominio.
	• La información obtenida es específica y relevante para un contexto específico (uso de estrategias de aprendizaje).
	• Viene en forma de aprendizaje simple.
	• Uso de estrategias mnemotécnicas.
Fase Intermedia	• Utiliza conocimientos previos.
	• Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.



- Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas.
- Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución.
- Conocimiento más abstracto que puede ser generalizado a varias situaciones (menos dependientes del contexto específico).
- Uso de estrategias de procedimiento más sofisticadas.
- Organización.
- Mapeo cognitivo.

Fase Terminal

- Mayor integración de estructuras y esquemas.
- Mayor control automático en situaciones (cubra abajo).
- Menor consciente. La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.
- El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en: a) Acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio). b) Incremento de los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas).
- Manejo hábil de estrategias específicas de dominio.

Nota: La información de la tabla ha sido adaptada de la investigación “Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años” realizada por Sotomayor et al., (2020).

1.2.2.9. Beneficios del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo surge como un enfoque pedagógico que va más allá de la mera acumulación de información y la sitúa en el centro de un proceso de comprensión más profundo y de más largo plazo. Sus beneficios se ven en la capacidad de los estudiantes para relacionar activamente nuevos conocimientos con sus experiencias previas, lo que resulta en un aprendizaje más fundamentado y personalizado.

Al enfatizar la conexión entre la información y el contexto personal, el aprendizaje significativo promueve la retención a largo plazo, la aplicación práctica y el desarrollo de



habilidades críticas. Este enfoque no sólo cambia la forma en que adquirimos conocimiento, sino que también moldea la forma en que comprendemos y utilizamos el conocimiento en diferentes situaciones de la vida. En este contexto la Universidad de la Rioja (2021) explica que el aprendizaje significativo ofrece varios beneficios como, por ejemplo:

- Garantiza una mayor calidad del sistema educativo.
- Mejorar el rendimiento académico.
- La autoestima del docente se fortalece y anima al ver los resultados del trabajo realizado.
- Los estudiantes están más motivados porque ven un progreso rápido y los motiva.
- Fomenta el buen ambiente en el aula y reduce la tensión.
- Es la herramienta perfecta para aprender a trabajar en equipo.
- Requiere una mayor participación de los estudiantes.
- Las recompensas llegan rápidamente cuando ves los resultados directos de lo que has hecho y aprendido.
- Los profesores y los estudiantes tienen una comprensión personal del proceso de aprendizaje.
- Los estudiantes mejoran su comportamiento y actitud.



CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

El capítulo de la metodología establece el marco metodológico que guiará el proceso de recolección y análisis de datos. En este capítulo, se describe detalladamente cómo se llevará a cabo el estudio, incluyendo los métodos y técnicas que se utilizarán para alcanzar los objetivos de la investigación. Primero, se presentará la metodología de investigación, que incluye el método, enfoque, alcance y la justificación en la cual se explicarán las razones detrás de la elección del método seleccionado.

Luego, se describirá el diseño de la investigación, que especificará la estructura del estudio, la población objetivo y el procedimiento de muestreo que se ha desarrollado. Además, se detallarán los instrumentos de recolección de datos, como son los cuestionarios realizados, así como también se discutirá el análisis de manera breve de cada pregunta para dar paso al tercer capítulo que abarca la propuesta.

2.1. Diseño del trabajo de campo

2.1.1. Operacionalización de las variables

A continuación se establecen las categorías de análisis considerando como:

Variables dependientes: Recurso didáctico

Variables independientes: Aprendizaje significativo



Tabla 3. Operacionalización de variables (Dependiente - Independiente)

Variable	Dimensiones	Ítems	Instrumento
Aprendizaje significativo	Relación con conocimientos previos	¿Considera que tiene familiaridad con el tema o concepto que se va a abordar?	1. Observación directa del fenómeno 2. Encuesta a estudiantes con escala de ponderación Likert 3. Encuesta a docentes
		¿Cree que sus experiencias previas lo ayudaran en el desarrollo de habilidades y de comprensión de la clase?	
		¿Considera que sus conocimientos previos con el tema o concepto que se aborda en las clases permiten un fácil manejo del material de trabajo?	
		¿Considera que los conceptos clave que conoce pueden relacionarse con el nuevo contenido?	
		¿Cree usted que influyen los conocimientos previos en su capacidad para hacer conexiones significativas con la información nueva?	
		¿Existen ideas preconcebidas o conceptos erróneos que pueda tener sobre el tema y que puedan interferir con su comprensión?	
		¿Considera que el uso de estrategias para activar y aprovechar los conocimientos previos manera efectiva durante el proceso de enseñanza y aprendizaje es efectivo?	
		¿Considera adecuado el uso de material lúdico para relacionar nuevos conocimientos con sus experiencias previas durante el proceso de construcción activa del conocimiento?	



	Construcción activa del conocimiento	¿Cree que la motivación intrínseca en la búsqueda y asimilación de nuevos conceptos durante el aprendizaje significativo juega un papel importante en su proceso educativo?	
		¿Considera que las interacciones sociales favorecen la construcción activa del conocimiento y su influencia en la adquisición de significado en el aprendizaje?	
		¿Considera que existe un impacto de la reflexión metacognitiva en el proceso de construcción activa del conocimiento y en la consolidación de la comprensión profunda de los contenidos sobre la asignatura de Contabilidad General?	
		¿Cree que existe una evidencia sobre la transferencia de aprendizaje como resultado de la construcción activa del conocimiento en diferentes conceptos sobre la Contabilidad General?	
		¿Considera que existen situaciones individuales que influyen en la construcción activa del conocimiento como estrategia para el aprendizaje significativo?	
		¿Considera que existe una autorregulación del aprendizaje y la construcción activa del conocimiento en la generación de procesos cognitivos más profundos y duraderos como estudiante?	
	Interactividad	¿Considera que la interactividad del recurso didáctico influye en su nivel de participación?	



Recurso Didáctico		¿Existe una correlación entre el grado de interactividad del recurso didáctico y el nivel de retención de la información?	1. Observación directa del fenómeno 2. Encuesta a estudiantes con escala de ponderación Likert 3. Encuesta a docentes
		¿Considera que la interactividad del recurso didáctico afecta en su motivación para participar activamente en las actividades de aprendizaje?	
		¿Encuentra diferencias en su desempeño académico cuando utilizan recursos didácticos con diferentes niveles de interactividad en las horas de clase?	
		¿Considera que existe una la utilidad y efectividad de los recursos didácticos interactivos en comparación con los no interactivos?	
		¿Cree que la interactividad del recurso didáctico posee relación con la atención durante la sesión de aprendizaje?	
		¿Considera que el recurso didáctico permite la colaboración entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje colaborativo?	
	Adaptabilidad	¿Cree usted que los recursos didácticos tienen capacidad para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje?	
		¿Considera que existe una flexibilidad en cuanto al uso de recursos didácticos en su aplicación en distintos contextos educativos?	

		¿Está de acuerdo con la eficacia del recurso didáctico en la adaptación a cambios en el entorno educativo?	
		¿Considera que los recursos didácticos permiten a todos los estudiantes adoptarse a sus necesidades educativas?	
		¿Considera que existe una razón específica para el uso de recursos didácticos dentro de la asignatura?	
		¿Cree usted que el uso de recursos didácticos puede extenderse más allá de las clases (pruebas, examen, talleres, proyectos)?	
		¿Considera que los recursos didácticos se pueden adaptar a los cambios tecnológicos y pedagógicos en el ámbito educativo?	

Nota: La tabla fue realizada en base al marco teórico redactado por los investigadores.



2.1.2. Enfoque de la investigación

Para el desarrollo de la investigación se ha seleccionado un enfoque de investigación mixta, debido a que este tipo de investigación combina métodos cuantitativos y cualitativos. Este enfoque se emplea para comprender mejor el problema de investigación y lo cual no puede proporcionar a cabalidad cada método individualmente. En la investigación de métodos mixtos, se entiende que los datos cuantitativos son exclusivamente información como estadísticas que se recopilarán utilizando herramientas diseñadas, se utilizarán métodos estadísticos para analizar los datos con base en estimaciones obtenidas de encuestas u otras investigaciones. es decir, responder preguntas de investigación y confirmar hipótesis.

Por otro lado, en el caso de la investigación cualitativa, el investigador recopila datos a través de entrevistas, discusiones grupales y observaciones. Los datos cualitativos se categorizaron para comprender la diversidad de ideas generadas durante el proceso de recopilación. Los estudios multimétodo combinan datos cuantitativos y cualitativos para proporcionar una comprensión más completa y válida al tiempo que compensan las limitaciones individuales de cada método.

2.1.3. Alcance de la investigación

El alcance que empleara la investigación es de tipo descriptivo que se refiere a la etapa o fase del proceso de investigación cuyo objetivo es identificar, definir y explicar de manera minuciosa y detallada las características y particularidades de un fenómeno, evento o grupo de individuos específico (Galarza, 2020). Este método se focaliza en la minuciosa recolección de datos, empleando técnicas como la observación directa, cuestionarios y examen minucioso de información numérica. Al seleccionar este tipo de alcance permitirá describir como el desarrollo de la investigación y del uso del aprendizaje significativo para la asignatura de la Contabilidad General para que se busquen las estrategias adecuadas basadas en las necesidades de los estudiantes evidenciados por el docente y que son el punto de origen de la investigación.

2.1.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo de investigación que se ha seleccionado es de tipo aplicada ya que se busca determinar nuevos métodos o formas de alcanzar objetivos específicos para solucionar un



problema ya existente (Castro et al., 2023). Este tipo de investigación se ha seleccionado por la relevancia que tiene en el tema y área de investigación además de que se ha empleado un enfoque retrospectivo que de acuerdo con Corona y Fonseca (2021) se basa en la recolección de datos de sucesos, hechos o acontecimientos del pasado, donde se examinan las exposiciones a factores de riesgo que existen en relación con el resultado del estudio. El tema respecto al entorno educativo se basa en la constante innovación y la relación con el uso de nuevas metodologías de aprendizaje. En base al tipo y enfoque de investigación seleccionados los métodos expuestos en anteriores puntos servirán para fundamentar de mejor forma el trabajo investigativo.

2.1.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto

Métodos Empíricos

Los métodos empíricos son utilizados para la obtención de información a partir de la observación de la realidad y del contexto social en el cual se encuentra dicha información, esto se debe a que utilizar el empirismo el investigador se basa en la experiencia que tienen los sujetos como tal sobre las categorías de investigación. Además de que se pueden emplear una serie de evaluaciones para evidenciar la problemática de forma directa. Para esto los métodos empíricos que se han seleccionado son:

- *Observación directa:* La observación directa se basa en una forma en la cual los investigadores evidencian dentro del ambiente de aprendizaje las dificultades por parte de los estudiantes de la asignatura de Contabilidad General, esto dará una guía a los investigadores sobre las temáticas que presentan dificultad los estudiantes.
- *Observación práctica:* El uso de este método será mucho más beneficioso para los investigadores, ya que, la observación práctica se dará en la forma en la cual los estudiantes manejan ejercicios o problemas relacionados con la Contabilidad General, la forma en la cual los estudiantes logren desarrollar esos ejercicios será un punto de respuesta para el investigador.
- *Entrevista a docentes:* La entrevista hacia los docentes de la asignatura de Contabilidad General será utilizada como una base empírica de conocimiento, la



misma que ampliará el contexto y el panorama de la percepción de los docentes en cuanto al aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

- *Encuesta a estudiantes:* Este método será utilizado para medir la percepción de los estudiantes respecto a la implementación de un sistema de actividades lúdicas para la asignatura de Contabilidad General.

Métodos Teóricos

En base a los métodos teóricos estos permiten la recolección de información que permita el desarrollo del fundamento teórico de la investigación, en base a los criterios de diversos catedráticos y como ellos han evidenciado el aprendizaje significativo y su implicación en la asignatura de Contabilidad General. Es decir, los métodos teóricos que se han seleccionado para esta investigación son:

- *Método Analítico – Sintético:* El uso de este método permitirá la recolección de información empírica para su respectivo análisis, este método va en conjunto con los métodos empíricos los mismos que al basarse en la experiencia deben ser analizados para su respectivo desarrollo de redacción y tomarlo en cuenta en la investigación.
- *Método Analítico Bibliográfico:* El método analítico bibliográfico tiene dos elementos claves, por una parte al recolectar la información bibliográfica de las categorías de investigación existirá un desarrollo sobre la evolución del pensamiento de los catedráticos con respecto a la influencia de la sociedad; esto en conjunto con el análisis permitirá el desarrollo del marco teórico de manera adecuada.
- *Método Inductivo – Deductivo:* Este método permitirá la recolección de información de manera jerarquizada, partiendo de lo general a lo particular lo que ayudará en la relación de la categoría de investigación con pequeños detalles del contexto de investigación, en cambio el método deductivo será aquel que va de lo particular a lo general esto permitiendo la relación de estas características con contexto globales para buscar una solución óptima.



2.1.6. Instrumentos derivados de la metodología

Para el desarrollo de la investigación se utilizará el instrumento de cuestionario con escala de Likert, este tipo de encuestas son un método común utilizado en la investigación para medir las percepciones de los participantes sobre un tema en particular (Guerra & Cruz, 2021). Normalmente, las escalas Likert van desde "muy en desacuerdo" hasta "muy de acuerdo". El análisis de las respuestas proporciona datos cuantificables para evaluar tendencias, patrones y niveles de consenso entre los encuestados, proporcionando información valiosa sobre actitudes y opiniones. Este enfoque cuantitativo facilita la interpretación y comparación de datos entre estudios.

2.1.7. Delimitación de la población y la muestra

La población corresponde al total de los estudiantes que se tomaran en consideración para el desarrollo investigativo, los cuales se encuentran inscritos en la Unidad Educativa Fiscal “Consejo Provincial de Pichincha” cursando actualmente el Segundo de Bachillerato Técnico en Contabilidad que oferta la institución en la jornada matutina. La muestra que se ha tomado en consideración para el desarrollo investigativo corresponde a los paralelos A y B del Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa “Consejo Provincial de Pichincha” teniendo un total de 80 estudiantes que participaran en la prueba correspondientes a dos paralelos del nivel educativo seleccionado.

2.1.8. Estadígrafos y técnicas estadísticas empleadas para la investigación

Los métodos matemáticos – estadísticos se refieren a la forma en la cual se va a trabajar para medir la factibilidad de la implementación de un sistema de actividades lúdicas, además de tener relación con la observación práctica y la encuesta que se plantea desarrollar a los estudiantes, permitiendo evidenciar las tendencias de manera gráfica y mucho más tácita. Siendo así los métodos matemáticos – estadísticos seleccionados son:

- *La comprobación de la factibilidad:* Preguntas polinómicas las cuales se realiza la tabulación mediante la aplicación de Alfa de Cronbach aplicando la escala de Likert de acuerdo con la valoración de las dimensiones de las variables.
- *Resumen estadístico y agrupamiento:* El uso de este método permitirá la agrupación de los datos provenientes de la encuesta y de la observación práctica respecto a la asignatura de Contabilidad General, esta agrupación se hará en



gráficos donde se evidencien los porcentajes de mayor tendencia respecto a cada una de las interrogantes puestas a consideración.

2.2. Resultados de la aplicación del instrumento

Los resultados de la investigación se exponen a continuación mediante el uso de tablas y gráficos para conocer la percepción de los estudiantes respecto a las preguntas de cada una de las variables.

2.2.1. Resultados y análisis de la observación del fenómeno

La observación directa del fenómeno de estudio permitió comprender las dificultades que surgen para los estudiantes al lidiar con un campo de estudio que suele ser complicado para la mayoría. Es posible notar que existe una diferencia discernible entre la comprensión teórica de los conceptos y su implementación en situaciones prácticas, y esta disparidad tiene un impacto directo en la comprensión de la asignatura. Esta falta de conexión es evidente en cómo afecta el rendimiento académico de los estudiantes y cómo ven el tema en general, percibiéndolo como una disciplina teórica que parece desconectada de sus experiencias de la vida cotidiana.

La observación también revela que muchos estudiantes muestran dificultades para resolver problemas contables de manera autónoma. Se observa una alta dependencia de la ayuda del profesor o de compañeros más avanzados, lo que sugiere una falta de desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico en el área de contabilidad. Esta situación puede limitar su capacidad para enfrentarse a desafíos contables más complejos en el futuro. Además, se percibe una falta de conexión entre los conceptos aprendidos en el aula y su relevancia en el mundo real. Muchos estudiantes parecen no comprender la importancia de la contabilidad en la toma de decisiones financieras tanto a nivel personal como empresarial. Esta desconexión puede afectar su motivación para aprender y aplicar los conceptos contables de manera efectiva, ya que no ven su utilidad práctica.

Finalmente, la observación directa de la situación de los estudiantes de tercero de bachillerato en contabilidad general revela una serie de desafíos que van desde la falta de comprensión conceptual hasta la dificultad para aplicar los conocimientos en situaciones prácticas. Estos hallazgos sugieren la necesidad de implementar estrategias pedagógicas



que fomenten un aprendizaje más activo, práctico y contextualizado en el área de contabilidad.

2.2.2. Resultados y análisis de la encuesta a estudiantes

Preguntas Variable Independiente.

Dimensión 1. Relación de conocimientos previos

1. ¿Considera que tiene familiaridad con el tema o concepto de libro diario, pasivos y activos, regulación contable, contabilidad de gestión entre otros que se va a abordar en la clase de Contabilidad General?

Tabla 4. Pregunta 1 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	25	31,2%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de familiaridad con el tema o concepto de libro diario, pasivos y activos, regulación contable, contabilidad de gestión entre otros que se va a abordar en la clase de Contabilidad General, considerado indica que la mayoría de los encuestados 68,7% están de acuerdo o muy de acuerdo con poseer un cierto nivel de familiaridad. Este nivel de acuerdo sugiere que una porción sustancial de la muestra 68,7% se siente cómoda con el tema o concepto bajo consideración. Aunque una minoría del 18,8% permanece neutral y un 12,5% manifiesta desacuerdo, se puede inferir que la mayoría presenta cierto nivel de familiaridad o experiencia previa con el tema en cuestión. Este grado de familiaridad podría impactar en la forma en la que se examina o se interpreta el tema en futuras investigaciones o análisis.



2. ¿Considera que sus conocimientos previos de la asignatura Contabilidad General le permiten un fácil manejo del material de trabajo?

Tabla 5. Pregunta 2 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	30	37,5%
2. De acuerdo	20	25%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de las respuestas revela una distribución variada en cuanto a la percepción de los estudiantes sobre si sus conocimientos previos de la asignatura Contabilidad General facilitan el manejo del material de trabajo en las clases. La mayoría de los encuestados (63.5%) se encuentran en el espectro positivo, ya sea totalmente de acuerdo (37.5%) o de acuerdo (25%), lo que sugiere que una proporción significativa considera que sus conocimientos previos les benefician en el aprendizaje del tema o concepto. Por otro lado, un 18.8% permanece neutral en esta cuestión, lo que podría indicar una falta de seguridad en la relación entre sus conocimientos previos y la facilidad de manejo del material. Entre aquellos que expresaron una opinión negativa, el 12.5% en desacuerdo y el 6.2% totalmente en desacuerdo", lo que sugiere que algunos estudiantes sienten que sus conocimientos previos no son suficientes para abordar el material de manera efectiva.

3. ¿Considera que los conceptos clave en la asignatura de Contabilidad General que conoce pueden relacionarse con el nuevo contenido?

Tabla 6. *Pregunta 3 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de las respuestas muestra una tendencia positiva en cuanto a la percepción de la relación entre los conceptos clave conocidos y el nuevo contenido de la asignatura de Contabilidad General. La mayoría de los encuestados (62.5%) se mostraron de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación, lo que sugiere que existe un nivel significativo de confianza en la capacidad de aplicar los conocimientos previos al nuevo material. Aunque un porcentaje menor (18.8%) se mantuvo neutral y una minoría (18.7%) expresó cierto grado de desacuerdo, es alentador observar que la mayoría está abierta a la integración de los conceptos existentes con el contenido por aprender.

4. ¿Cree usted que influyen los conocimientos previos obtenidos en la asignatura de Contabilidad General en su capacidad para hacer conexiones significativas con la información nueva?

Tabla 7. *Pregunta 4 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
--------------	------------	------------



1. Totalmente de acuerdo	25	31,2%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

Análisis

Según el análisis de los datos, se desprende que la gran mayoría de los participantes encuestados (68.7%) coinciden en que los conocimientos previos de la asignatura de Contabilidad General desempeñan un papel considerable en su habilidad para establecer vínculos con nueva información. Este hallazgo sugiere un reconocimiento generalizado de la importancia del conocimiento previo en el proceso de aprendizaje y comprensión. Además, una proporción significativa de los encuestados (18,8%) se mantuvo neutral, lo que sugiere una percepción matizada o una falta de certeza con respecto a la influencia del conocimiento previo. Además, un segmento minoritario (12.5%) manifestó su falta de acuerdo, lo que posiblemente refleja una visión menos reflexiva o una subvaloración del impacto de los antecedentes de conocimiento en el proceso cognitivo.

Dimensión 2. Construcción activa del conocimiento

5. ¿Considera adecuado el uso de material lúdico para relacionar nuevos conocimientos en la asignatura de Contabilidad General con sus experiencias previas durante el proceso de construcción activa del conocimiento?

Tabla 8. Pregunta 5 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%

2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de la información presentada sobre el uso de materiales lúdicos para conectar nuevos conocimientos en la asignatura de Contabilidad General con experiencias previas durante el proceso de construcción activa del conocimiento indica una tendencia predominante hacia la aceptación y valoración positiva de esta práctica. Con la aprobación total o parcial del 62.5% de los participantes, se evidencia una marcada tendencia hacia la concepción de que la incorporación de recursos lúdicos resulta apropiada y ventajosa para facilitar la integración y conexión de nuevos conocimientos con las experiencias previas. Este apoyo sugiere que la integración de elementos lúdicos en el aprendizaje puede ser considerada efectiva y beneficiosa por la mayoría de los participantes. Sin embargo, es crucial tener en cuenta las perspectivas menos favorables, con un 18.8% de respuestas neutrales y un 18.7% de respuestas en desacuerdo.

6. ¿Cree que la motivación individual en la búsqueda y asimilación de nuevos conceptos durante el aprendizaje significativo juega un papel importante en su proceso educativo?

Tabla 9. Pregunta 6 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	20	25%
4. En desacuerdo	5	6,2%

5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

La revisión de los datos sobre la percepción de la motivación intrínseca en el proceso educativo indica una tendencia predominantemente positiva hacia su importancia. De acuerdo con los datos recopilados, el 62.5% de los participantes resultado de la combinación de aquellos que indicaron "Totalmente de acuerdo" y de acuerdo identifican un rol relevante de la motivación intrínseca en el proceso de exploración y comprensión de nuevas ideas durante el aprendizaje con significado. Este hallazgo indica que la mayoría percibe que la motivación interna juega un papel significativo en su proceso educativo, implicando un interés genuino y una inclinación positiva hacia el aprendizaje activo y significativo. A pesar de la existencia de un pequeño porcentaje de individuos que muestran discrepancia de opinión 12.5% en conjunto entre los que están en desacuerdo y están totalmente en desacuerdo.

7. ¿Considera que existe un impacto de la reflexión metacognitiva en el proceso de construcción activa del conocimiento y en la consolidación de la comprensión profunda de los contenidos sobre la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 10. *Pregunta 7 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	25	31,2%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	0	0%
5TOTAL	80	100%



Análisis

El análisis de los datos indica que la mayoría de los encuestados (68,7%) está de acuerdo o muy de acuerdo con la noción de que la reflexión metacognitiva influye significativamente en la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de una comprensión profunda de los contenidos de Contabilidad General. Esta tendencia indica que los estudiantes ven la metacognición como una herramienta valiosa para mejorar sus capacidades de aprendizaje en esta materia.

8. ¿Cree que existe una evidencia sobre la transferencia de aprendizaje como resultado de la construcción activa del conocimiento en diferentes conceptos sobre la Contabilidad General?

Tabla 11. *Pregunta 8 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El examen de la evidencia sobre la transferencia de aprendizaje resultante de la construcción activa de conocimiento sobre varios conceptos en Contabilidad General demuestra una inclinación predominante hacia la aceptación de esta noción. De acuerdo con la información recopilada, el 62.5% de los participantes quienes respondieron "totalmente de acuerdo" y "de acuerdo" respaldan la premisa de que la construcción activa del conocimiento tiene un efecto positivo en la transferencia de aprendizaje en el ámbito de la Contabilidad General. Esto indica que la participación en el proceso de aprendizaje, mediante el cual los individuos participan activamente en la construcción de su



comprensión, puede percibirse como ventajosa para la transferencia de habilidades y conocimientos contables a diversos contextos y conceptos. Sin embargo, resulta crucial tomar en cuenta que un porcentaje no insignificante (18.8%) se posiciona de manera neutral o manifiestamente en desacuerdo 18.8% en total entre las categorías de neutral, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

9. ¿Considera que existe una autorregulación del aprendizaje y la construcción activa del conocimiento en la generación de procesos cognitivos más profundos y duraderos como estudiante?

Tabla 12. *Pregunta 9 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	30	37,6%
2. De acuerdo	20	25%
3. Neutral	20	25%
4. En desacuerdo	5	6,2%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

De acuerdo con los datos, la amplia mayoría de los alumnos (62.6%) muestran consenso o total conformidad respecto a que la capacidad de autorregular el aprendizaje y participar activamente en la construcción del conocimiento juegan un papel clave en la estimulación de procesos cognitivos más complejos y sostenidos en el tiempo. Esta perspectiva aboga por una valoración positiva de la autonomía en el aprendizaje y la participación en la construcción del conocimiento como factores clave para un aprendizaje eficaz. Sin embargo, llama la atención que un segmento pequeño pero significativo (12,4%) expresa desacuerdo o fuerte desacuerdo, lo que indica una variedad de opiniones dentro del grupo de estudiantes sobre este enfoque.



10 ¿Considera que la interactividad del recurso didáctico influye en su nivel de participación?

Tabla 13. Pregunta 10 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de los datos indica una correlación sustancial entre la interactividad del recurso educativo y el nivel de participación de los estudiantes. La mayor parte de los entrevistados (62.5%) expresaron su conformidad o plena conformidad con la afirmación de que la interactividad tiene un impacto positivo en su grado de participación. Este hallazgo indica que la integración de recursos educativos interactivos puede mejorar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A pesar de que una proporción significativa (18,8%) se mantiene neutral, lo que sugiere una posible necesidad de explorar más a fondo las preferencias y necesidades individuales. Además, un pequeño porcentaje (18.7%) expresó falta de acuerdo en cuanto a la influencia de la interactividad.

11. ¿Existe una correlación entre el grado de interactividad del recurso didáctico y el nivel de retención de la información en la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 14. Pregunta 11 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%



2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de los datos revela una tendencia positiva hacia la correlación entre el grado de interactividad de un recurso educativo y el nivel de retención de información. La mayoría de los encuestados (62,5%) están de acuerdo o totalmente de acuerdo con este concepto. Esto indica que cuando un recurso educativo es más interactivo, es más probable que los estudiantes tengan una mejor retención de información. Sin embargo, cabe señalar que una proporción significativa (18,8%) permanece neutral, lo que sugiere que la relación puede no ser universalmente clara para todos los individuos. Además, una minoría (18,7%) indica algún nivel de desacuerdo con esta correlación.

12. ¿Considera que la interactividad del recurso didáctico afecta en su motivación para participar activamente en las actividades de aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 15. Pregunta 12 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	30	37,6%
2. De acuerdo	20	25%
3. Neutral	20	25%
4. En desacuerdo	5	6,2%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis



El análisis de los datos indica que la mayoría de los participantes (62,6%) están de acuerdo o muy de acuerdo en que la interactividad del recurso didáctico influye positivamente en su motivación para participar activamente en actividades de aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General. Este descubrimiento indica que la interactividad puede desempeñar un papel fundamental a la hora de fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. Sin embargo, es digno de mención que un segmento significativo (25%) permanece neutral a este respecto, lo que sugiere la posible necesidad de investigar más a fondo cómo las distintas formas de interactividad impactan la motivación y la participación de los estudiantes. Por otro lado, una mera fracción (12,4%) expresó su desacuerdo o total desacuerdo con esta noción, una circunstancia que potencialmente podría atribuirse a factores individuales o discrepancias en las experiencias de aprendizaje.

1. ¿Encuentra diferencias en su desempeño académico cuando utilizan recursos didácticos con diferentes niveles de interactividad en las horas de clase de la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 16. *Pregunta 13 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	25	31,2%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de los datos indica que la mayoría de los estudiantes (68.7%) concuerdan o están completamente de acuerdo en que la calidad de su rendimiento académico se ve influenciada por el grado de interactividad de los materiales didácticos empleados en el aula. Esta tendencia implica una correlación positiva entre la interactividad de los



recursos y el rendimiento académico percibido por los estudiantes. La ausencia de respuestas en la categoría completamente en desacuerdo sugiere que ninguno de los participantes de la encuesta percibe que la interactividad no afecta su desempeño.

14. ¿Considera que existe una utilidad y efectividad de los recursos didácticos interactivos en comparación con los no interactivos en la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 17. Pregunta 14 – Encuesta estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	20	25%
4. En desacuerdo	5	6,2%
5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

De acuerdo con los datos recolectados, la preponderancia de los participantes el 62.5% entre las categorías totalmente de acuerdo y de acuerdo sostiene que los recursos didácticos interactivos son valiosos y eficaces en contraste con los recursos no interactivos en la asignatura de Contabilidad General. Esto indica una marcada inclinación hacia herramientas que apoyen la interacción y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. A pesar de que una proporción significativa permanece neutral (25%) y una minoría expresa desacuerdo (12.5%), la tendencia global sugiere una evaluación positiva en términos de la utilidad y eficacia de los recursos educativos interactivos.

15. ¿Cree que la interactividad del recurso didáctico posee relación con la atención durante la sesión de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 18. *Pregunta 15 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	25	31,2%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%
5. Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de los datos indica que una mayoría de los encuestados (68,7% entre muy de acuerdo y de acuerdo percibe una relación significativa entre la interactividad del recurso educativo y el nivel de atención durante la sesión de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad General. Esto sugiere que existe una percepción positiva generalizada sobre el posible impacto positivo que la interactividad puede tener en el mantenimiento de la participación de los estudiantes durante las clases. Si bien un segmento significativo (18,8%) se mantuvo neutral sobre el tema, la falta de respuestas en la categoría totalmente en desacuerdo indica una tendencia hacia la aceptación de la relación propuesta.

16. ¿Considera que el recurso didáctico permite la colaboración entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje colaborativo en la asignatura de Contabilidad General?

Tabla 19. *Pregunta 16 – Encuesta estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente de acuerdo	20	25%
2. De acuerdo	30	37,5%
3. Neutral	15	18,8%
4. En desacuerdo	10	12,5%

5. Totalmente en desacuerdo	5	6,2%
TOTAL	80	100%

Análisis

El análisis de los datos sobre el recurso educativo y su eficacia para promover la colaboración de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje colaborativo en la asignatura de Contabilidad General indica una tendencia positiva en las percepciones de los encuestados. Una mayoría significativa de los participantes del 62,5% está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que el recurso mejora la colaboración entre los estudiantes. Este hallazgo indica que el recurso tiene el potencial de facilitar interacciones efectivas entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje colaborativo. Sin embargo, es crucial abordar las opiniones neutrales y negativas del 31,3% en total para identificar áreas potenciales de mejora y potenciar el recurso pedagógico con el objetivo de potenciar la experiencia de aprendizaje colaborativo en el aula.

Análisis general de la Encuesta a los Estudiantes

Tras un análisis singular de la información recopilada en la encuesta esta permite identificar una variedad de percepciones y tendencias importantes que los estudiantes tienen sobre la forma en que se imparte la Contabilidad General. Se observó que la mayoría de los estudiantes muestran cierto grado de familiaridad con el tema en cuestión, además de percibir que sus conocimientos previos pueden ayudar en la comprensión y aplicación del contenido laboral. No obstante, hay una amplia variedad de puntos de vista en cuanto a cómo los conceptos fundamentales establecidos se relacionan con el material reciente introducido, así como en cómo los conocimientos previos pueden impactar en la habilidad de establecer conexiones relevantes con la nueva información.

Asimismo, se puede notar una inclinación favorable hacia la apreciación de cómo se construye activamente el conocimiento, ya que existe una opinión extendida de que la motivación intrínseca, la reflexión metacognitiva y la interacción con los recursos educativos son elementos significativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Es importante tener en cuenta que los aspectos que generan inquietud, como la discordancia existente en cuanto a la utilidad y eficacia de los recursos educativos interactivos en contraposición a los recursos no interactivos. Asimismo, se presentan opiniones encontradas en torno a la conexión entre la interactividad de los recursos educativos y el nivel de concentración durante las clases de aprendizaje, así como sobre la cooperación entre los alumnos durante las actividades de aprendizaje en grupo.

Las discrepancias mencionadas en el análisis demuestran la necesidad de abordar de manera completa la enseñanza de la Contabilidad General, teniendo en cuenta tanto los aspectos positivos como las áreas que los estudiantes han identificado como necesitadas de mejora.

2.2.3. Resultados y análisis de la entrevista a docentes

1. ¿Cuál es su percepción general sobre el nivel de comprensión de los estudiantes en contabilidad general?

Tabla 20. Pregunta 1 - Encuesta docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	0	0%
Moderado	4	80%
Bajo	1	20%
Muy bajo	0	0%
TOTAL	5	100%

Análisis

De acuerdo con los datos extraídos de la encuesta que se llevó a cabo con los profesores de contabilidad general, se desprende que un 80% de los encuestados tiene la percepción de que el nivel de entendimiento de los estudiantes en este campo es "Moderado", en contraposición al 20% que lo cataloga como "Bajo". No se encontraron respuestas que reflejaran una percepción de comprensión categorizada como "Muy alto", "Alto" o "Muy bajo". Se pone de manifiesto en esta afirmación que la mayor parte de los profesores



perciben que hay un grado medio de entendimiento entre los alumnos, mientras que solo unos pocos piensan que este nivel es inadecuado. Este análisis subraya la importancia de llevar a cabo una investigación exhaustiva sobre las causas que subyacen a estas percepciones, así como de desarrollar e integrar medidas y tácticas que contribuyan a perfeccionar el entendimiento de los principios fundamentales de contabilidad.

2. ¿Considera qué los estudiantes tienen dificultades para aplicar los conceptos teóricos en situaciones prácticas?

Tabla 21. *Pregunta 2 - Encuesta docentes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
TOTAL	5	100%

Análisis

De acuerdo con la información obtenida de la encuesta, todos los profesores de contabilidad general opinan que es una situación generalizada entre los estudiantes enfrentar obstáculos al momento de poner en práctica los conocimientos teóricos en contextos reales. La respuesta unánime de todos indica claramente que hay una opinión extendida entre los profesores que consideran que los estudiantes tienen dificultades al aplicar el conocimiento teórico de contabilidad en situaciones prácticas. Este descubrimiento resalta la relevancia de crear enfoques educativos que incentiven a los individuos a comprender a un nivel más profundo y a utilizar de manera efectiva los principios contables en distintas circunstancias de la vida real.

3. ¿Qué porcentaje aproximado de estudiantes depende en exceso de la memorización en lugar de comprender los conceptos contables?

Tabla 22. *Pregunta 3 - Encuesta docentes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Menos del 25%	0	0%
25-50%	2	40%
51-75%	2	40%
Más del 75%	1	20%
TOTAL	5	100%

Análisis

Según los datos recolectados, un porcentaje del 40% de los maestros cree que una cantidad de estudiantes que oscila entre el 25% y el 50% confían demasiado en la memorización en lugar de comprender los conceptos de contabilidad. Otro grupo de docentes, también representando un 40%, considera que esta confianza excesiva se encuentra en un rango entre el 51% y el 75%. Además, según el 20% de los docentes, una proporción significativa de más del 75% de los estudiantes depende en gran medida de la memorización, según su percepción. Según estos datos, se observa que los docentes están considerablemente preocupados por la tendencia de los estudiantes a basarse excesivamente en la memorización en vez de dedicarse a adquirir una comprensión sólida y completa de los conceptos contables. El análisis realizado indica que es importante establecer estrategias educativas que promuevan una comprensión más profunda basada en conceptos y que favorezcan la aplicación práctica de los conocimientos en contabilidad.

4. ¿Cree que hay una falta de conexión entre los conceptos aprendidos en el aula y su aplicación en el mundo real?

Tabla 23. *Pregunta 4 - Encuesta docentes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%

No	1	20%
TOTAL	5	100%

Análisis

De acuerdo con los datos obtenidos de la encuesta, se encontró que un alto porcentaje, específicamente el 80%, de los profesores de contabilidad general sienten que existe una carencia de vínculo entre los conocimientos adquiridos en clase y su relevancia en situaciones prácticas del día a día. Además, un quinto de los maestros no se da cuenta de esta falta de conexión. Estos datos indican que la mayoría de los profesores están preocupados acerca de si los conceptos contables enseñados en el aula son relevantes y pueden ser aplicados en situaciones prácticas del mundo real. Esta idea resalta la relevancia de crear diferentes actividades y ejercicios que posibiliten a los alumnos adquirir una comprensión más profunda de cómo los principios contables se utilizan en situaciones concretas, lo que a su vez puede incrementar su interés y entendimiento de la asignatura.

5. ¿Ha notado una disminución en el rendimiento académico de los estudiantes en contabilidad general en las últimas clases?

Tabla 24. *Pregunta 5 - Encuesta docentes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	2	40%
TOTAL	5	100%

Análisis

De acuerdo con los datos obtenidos de la encuesta, se ha observado que un porcentaje significativo, específicamente el 60%, de los profesores de contabilidad general han experimentado una reducción en el desempeño académico de los alumnos durante las clases recientes. Por otro lado, el restante 40% de docentes encuestados no ha identificado esta disminución en el rendimiento de los estudiantes. La existencia de diferencias en las



interpretaciones indica que hay diversos enfoques utilizados por los profesores al momento de valorar el desempeño académico de los alumnos en la materia de contabilidad general. No obstante, el hecho de que la gran mayoría de los profesores hayan notado una reducción en el desempeño académico sugiere que existe un asunto que requiere ser enfocado con mayor detalle y revisado por parte tanto de los profesores como de la institución educativa. Esto podría requerir una revisión exhaustiva y una adaptación de las estrategias educativas empleadas, además de la provisión de asistencia adicional a los estudiantes con el fin de elevar su rendimiento académico en dicha asignatura.

Análisis general de la Encuesta a los Docentes

Los resultados de la encuesta realizada a docentes de Contabilidad General indican que hay varias inquietudes importantes relacionadas con el entendimiento y la habilidad para utilizar los principios contables por parte de los alumnos. Inicialmente, se considera de manera amplia que el grado de entendimiento se sitúa en un nivel moderado, siendo solo una minoría la que lo percibe como insuficiente.

No obstante, la mayoría de las personas encuestadas están de acuerdo en que los estudiantes tienen problemas al intentar utilizar los conceptos teóricos en escenarios reales, lo que indica una falta de conexión entre la teoría y la práctica. Además, se ha observado que una parte significativa de los profesores presencian que los estudiantes confían en la memorización en lugar de enfocarse en comprender realmente los conceptos contables.

Se percibe ampliamente que existe una desconexión entre los conocimientos adquiridos en el entorno educativo y su utilidad o relevancia en situaciones cotidianas, lo cual sustenta la inquietud presente. Finalmente, es importante destacar que la gran mayoría de los docentes han observado que ha habido una notable reducción en el desempeño académico de los alumnos en sus clases de contabilidad general más recientes. Este fenómeno sugiere la urgencia de evaluar y modificar las estrategias educativas vigentes con el fin de potenciar tanto el proceso de aprendizaje como la capacidad de aplicación de los principios contables por parte de los estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Fundamentación teórica de la propuesta

La contabilidad general es una rama fundamental de la contabilidad que se encarga del registro sistemático y la interpretación de las transacciones financieras de una entidad. Su importancia radica en la capacidad de proporcionar información precisa y confiable sobre la situación económica y financiera de una organización, lo cual es esencial para la toma de decisiones informadas por parte de los administradores, inversores y otros grupos de interés (Cassiani, 2019).

Los principios de contabilidad generalmente aceptados (PCGA) constituyen la base teórica y normativa de la contabilidad general. Estos principios establecen las pautas y convenciones que deben seguirse en el registro, medición, presentación e interpretación de la información financiera (Luque et al., 2022). Algunos de los principios fundamentales incluyen el principio de devengado, el principio de asociación de costos e ingresos, el principio de consistencia, y el principio de entidad, entre otros.

Un aspecto clave de la contabilidad general es el ciclo contable, que comprende una serie de pasos lógicos y sistemáticos para registrar, clasificar y resumir las transacciones financieras de una entidad. Este ciclo incluye etapas como el registro de transacciones en el libro diario, la transferencia de información al libro mayor, la preparación de balances de comprobación, el ajuste de cuentas, y la elaboración de estados financieros básicos, como el estado de resultados, el balance general y el estado de flujos de efectivo (Castillo et al., 2020).

La contabilidad general también desempeña un papel crucial en el cumplimiento de las obligaciones legales y fiscales de una organización. Los estados financieros preparados de acuerdo con los PCGA son fundamentales para el cálculo y pago de impuestos, así como para la presentación de informes ante las autoridades reguladoras correspondientes (Alcívar & Carrera, 2020). Además, la información financiera confiable es esencial para cumplir con los requisitos de divulgación y transparencia exigidos por las leyes y normativas aplicables.

En la actualidad, la contabilidad general se ha visto impactada por la creciente adopción de tecnologías digitales y sistemas de información contable. Estos avances tecnológicos



han permitido una mayor eficiencia, precisión y automatización en el procesamiento de datos financieros, así como mejoras en la calidad y oportunidad de la información contable (Bollas, 2022). No obstante, a pesar de estas innovaciones, los principios fundamentales y la importancia de la contabilidad general para la toma de decisiones y el cumplimiento normativo siguen siendo igual de relevantes.

3.2. Características de la propuesta

En el contexto educativo actual, es fundamental explorar enfoques innovadores y efectivos para facilitar el aprendizaje significativo de materias complejas como la Contabilidad General. Es por ello por lo que se propone la implementación de un sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico para involucrar a los estudiantes de manera activa y promover un entendimiento profundo y duradero de los conceptos contables.

La propuesta se fundamenta en la idea de que el aprendizaje a través del juego proporciona una experiencia inmersiva y memorable lo que se relaciona con el aprendizaje significativo, que permite a los estudiantes explorar y aplicar los principios contables de manera práctica y divertida. Mediante actividades como el "Tesoro Contable", "Monopoly Financiero" y "Carrera de Balance", los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades críticas como resolución de problemas, trabajo en equipo y toma de decisiones.

Además, estas actividades fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo, donde los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje. Al experimentar situaciones contables de manera simulada, como en el "Escape Room Financiero" o la "Simulación de Negocios", los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos en contextos realistas y enfrentarse a desafíos que reflejan situaciones del mundo real.

Por lo cual el diseño de un sistema de actividades lúdicas ofrece una oportunidad invaluable para transformar la enseñanza de la Contabilidad General en una experiencia dinámica y enriquecedora. Al integrar el juego como parte integral del proceso educativo, podemos potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo empresarial con confianza y competencia.



3.3. Propósitos y Objetivos de la propuesta

Alcanzar aprendizajes significativos mediante un sistema de actividades lúdicas como recurso didáctico en la asignatura de Contabilidad General en la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha.

3.4. Metodología

La metodología propuesta se basa en el aprendizaje lúdico y experiencial, utilizando una variedad de actividades prácticas y juegos interactivos. Este enfoque busca fomentar un aprendizaje significativo y duradero de los conceptos contables, al involucrar a los estudiantes en experiencias prácticas y desafiantes que los motiven a aplicar sus conocimientos de manera creativa y colaborativa.

Cada una de las 10 actividades lúdicas planteadas emplea diferentes estrategias y recursos didácticos, como juegos de mesa personalizados, simulaciones virtuales, escape rooms, dramatizaciones y concursos, entre otros. Estas actividades están diseñadas para cubrir diversos aspectos de la contabilidad general, desde la identificación y corrección de errores contables hasta la comprensión de transacciones financieras, la preparación de estados financieros y el análisis de documentos de auditoría. Además, muchas de las actividades fomentan el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones, habilidades esenciales en el ámbito contable y empresarial.

3.5. Estructura y Dinámica de los Componentes

La propuesta se encuentra dividida de la siguiente forma:

1. Portada
2. Actividades lúdicas
 - a. Actividad 1. Encuentra el error.
 - b. Actividad 2. Monopoly Financiero
 - c. Actividad 3. Carrera de Balance
 - d. Actividad 4. Escape Room Financiero
 - e. Actividad 5. Jeopardy Contable
 - f. Actividad 6. Simulación de Negocios
 - g. Actividad 7. Construcción de Estados Financieros



- h. Actividad 8. Caza del Tesoro Contable
 - i. Actividad 9. Dramatización de Transacciones Financieras
 - j. Actividad 10. Juego del Rol de Auditoría
3. Contraportada

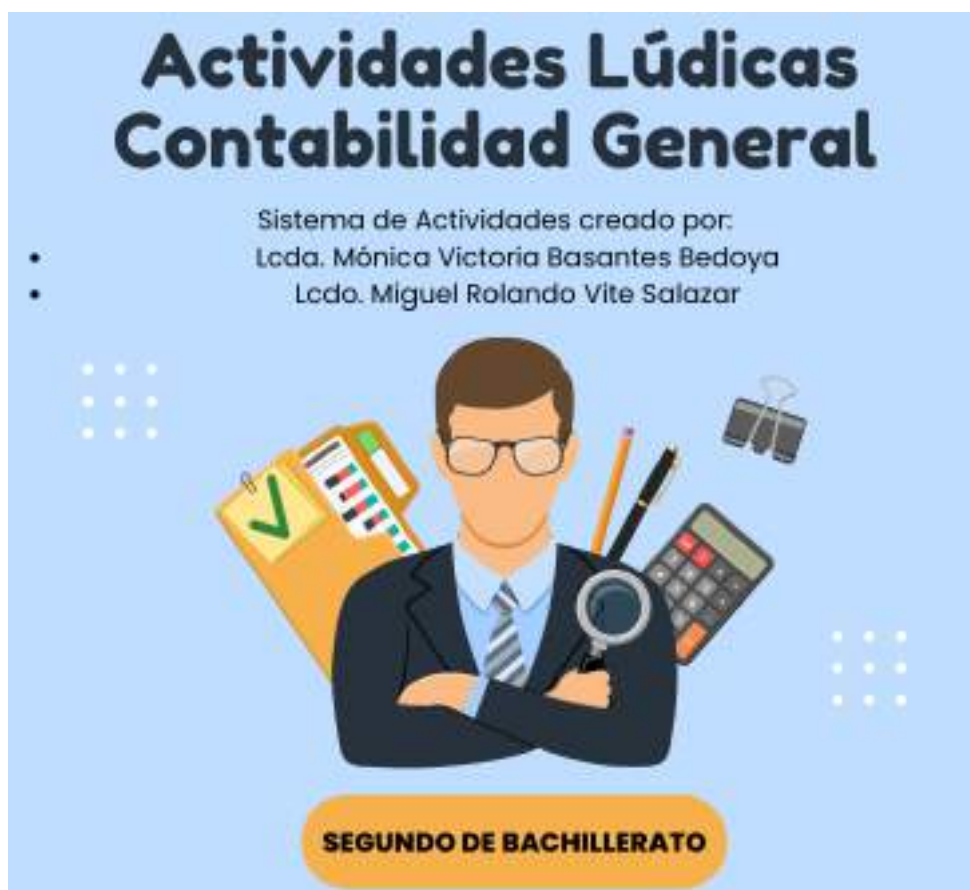


Ilustración 1. *Portada de la propuesta*

A continuación, se presentan 10 actividades lúdicas que se basan en el uso de recursos didácticos para el aprendizaje significativo de la Contabilidad General

Actividad 1. Encuentra el Error



Ilustración 2. Encuentra el Error

- **Objetivo:** Mejorar las habilidades de identificación y corrección de errores contables, así como profundizar la comprensión de los principios contables básicos.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Papel, lápices, calculadoras, listas de transacciones financieras.
- **Descripción:** Se debe dividir a los estudiantes en equipos de 3 o 4 personas. Y a cada equipo se le proporcionará una lista de transacciones financieras ficticias que incluyan ingresos, gastos, compras, ventas, etc. Cada uno de los equipos deberá preparar un balance de prueba utilizando las transacciones proporcionadas. Sin embargo, se introducirán deliberadamente errores en algunas transacciones, como errores de registro, transacciones faltantes o duplicadas. Después de un tiempo determinado, los equipos deben presentar sus balances de prueba. Y se realizará una revisión grupal donde se identifiquen y corrijan los errores encontrados.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán sus habilidades de identificación y corrección de errores contables, así como su comprensión de los principios contables básicos.

- **Evaluación:** Se evaluará la precisión de los balances de prueba presentados por cada equipo, así como su capacidad para identificar y corregir los errores contables.
- **Indicadores de logro:** Precisión en la identificación y corrección de errores contables, comprensión demostrada de los principios contables básicos, participación en la revisión grupal.

Actividad 2. Monopoly Financiero

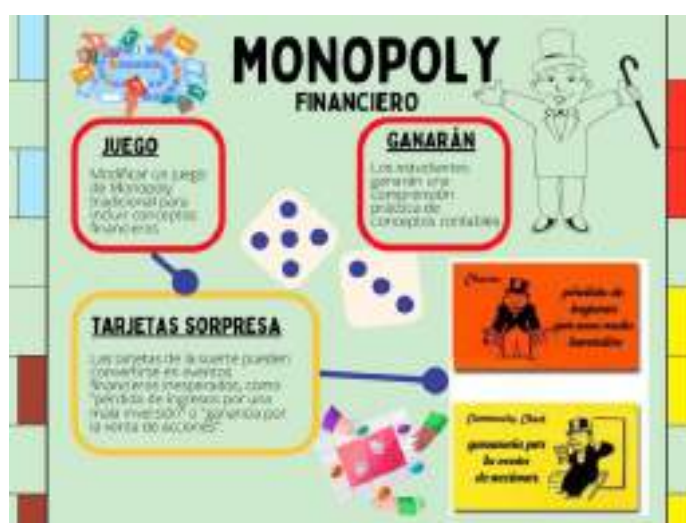


Ilustración 3. Monopoly Financiero

- **Objetivo:** Aprender conceptos financieros básicos a través de una actividad lúdica basada en el juego de Monopoly.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Tablero de Monopoly, dinero ficticio, piezas de juego, tarjetas de propiedades personalizadas, tarjetas de eventos financieros.
- **Descripción:** Se debe modificar un juego de Monopoly tradicional para incluir conceptos financieros. Por ejemplo, se puede asignar diferentes tipos de propiedades para representar distintos tipos de activos. Las tarjetas de la suerte pueden convertirse en eventos financieros inesperados, como "pérdida de ingresos por una mala inversión" o "ganancia por la venta de acciones". Los estudiantes pueden practicar el registro de transacciones financieras cada vez que compren o vendan propiedades, paguen alquileres, obtengan préstamos, etc.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes ganarán una comprensión práctica de conceptos contables como activos, pasivos, ingresos y gastos, así como una apreciación de cómo estas variables financieras interactúan en un contexto empresarial.
- **Evaluación:** Los estudiantes serán evaluados en base a su participación durante el juego, sus habilidades para registrar transacciones financieras de manera precisa y su comprensión de los conceptos clave demostrada a través de una breve evaluación al final de la actividad.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes pueden identificar y definir correctamente activos, pasivos, ingresos y gastos; y el registro de transacciones financieras de compra, venta, alquiler y préstamos sin errores.

Actividad 3. Carrera de Balance



Ilustración 4. Carrera de Balance

- **Objetivo:** Mejorar la velocidad y precisión de los estudiantes en la preparación de balances de prueba.
- **Duración:** 1 hora
- **Recursos:** Hojas de trabajo con balances en blanco, lápices, cronómetro.
- **Descripción:** Se debe organizar una competencia donde los estudiantes tienen que completar un balance de prueba correctamente y con precisión en el menor tiempo posible. Para lo cual se debe proporcionar a cada estudiante una hoja de trabajo con una serie de transacciones financieras y un balance de prueba en blanco. Los

estudiantes deben registrar las transacciones en el balance de prueba lo más rápido y preciso posible. El primero que termine correctamente y con precisión, gana.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán su velocidad y precisión en la preparación de balances de prueba, lo que reflejará una mejor comprensión de cómo registrar y organizar transacciones financieras.
- **Evaluación:** Los estudiantes serán evaluados en función de su tiempo y precisión al completar el balance de prueba. Se otorgarán puntos adicionales a los ganadores.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes completan el balance de prueba de manera precisa y sin errores.

Actividad 4. Escape Room Financiero



Ilustración 5. Escape Room

- **Objetivo:** Reforzar la comprensión de conceptos contables clave a través de un desafío lúdico y colaborativo que fomente el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Sala o espacio para el juego, rompecabezas, pistas, reloj o cronómetro.
- **Descripción:** Se debe diseñar un escape room donde los estudiantes tienen que resolver una serie de enigmas y rompecabezas relacionados con la contabilidad para "escapar" de la sala. Por ejemplo, pueden enfrentarse a rompecabezas que impliquen equilibrar ecuaciones contables, identificar y corregir errores en

estados financieros, descifrar códigos financieros, etc. Los estudiantes trabajarán en equipos para resolver los desafíos dentro de un límite de tiempo establecido.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán sus habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas contables y comprensión de conceptos contables clave mientras se divierten en un entorno desafiante.
- **Evaluación:** Los estudiantes serán evaluados en base al proceso de resolución correcta de rompecabezas y enigmas contables y sobre el trabajo en equipo y comunicación efectiva
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes resuelven con éxito los rompecabezas y enigmas relacionados con conceptos contables y demuestran trabajo en equipo efectivo para lograr "escapar" de la sala dentro del tiempo límite.

Actividad 5. Concurso de Jeopardy Contable



Ilustración 6. Concurso de Jeopardy Contable

- **Objetivo:** Reforzar el conocimiento de conceptos contables a través de una competencia amistosa.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Tablero de Jeopardy, preguntas y respuestas contables, marcadores, temporizador.
- **Descripción:** Crear un juego de Jeopardy contable donde los estudiantes compitan en equipos para responder preguntas sobre una variedad de conceptos contables.

Prepara categorías como "Activos y Pasivos", "Estado de Resultados", "Principios Contables", "Términos Contables", etc. Cada equipo elige una categoría y un valor de pregunta, luego intenta responder correctamente. Los equipos pueden ganar puntos y competir por premios.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes reforzarán su conocimiento de conceptos contables a través de la competencia amistosa, mientras practican la aplicación práctica de la teoría contable.
- **Evaluación:** Los equipos serán evaluados en función de la precisión de sus respuestas y la cantidad de puntos acumulados durante el juego.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes responden correctamente a una variedad de preguntas sobre conceptos contables y demuestran conocimiento práctico al aplicar la teoría contable.

Actividad 6. Simulación de Negocios



Ilustración 7. Simulador de Negocios

- **Objetivo:** Aplicar conceptos contables en un entorno empresarial simulado y desarrollar habilidades de toma de decisiones financieras.
- **Duración:** 4 horas
- **Recursos:** Simulador de negocios en línea o software de simulación, acceso a computadoras, guía de instrucciones.
- **Descripción:** Se debe crear un simulador de negocios donde los estudiantes pueden administrar una empresa virtual. Cada equipo asume el papel de un equipo de dirección de una empresa y toma decisiones financieras como inversiones,

préstamos, presupuestos, precios de productos, etc. Los estudiantes pueden ver cómo estas decisiones afectan los estados financieros de la empresa y su rendimiento en el mercado.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes aplicarán conceptos contables en un entorno empresarial simulado, desarrollando habilidades de toma de decisiones financieras y comprensión de la interconexión entre las decisiones financieras y los resultados empresariales.
- **Evaluación:** Los estudiantes serán evaluados en función de su capacidad para tomar decisiones financieras sólidas, analizar estados financieros y lograr un buen desempeño en la simulación.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes toman decisiones financieras sólidas que conducen a un buen desempeño en la simulación y analizan e interpretan con precisión los estados financieros de su empresa simulada.

Actividad 7. Construcción de Estados Financieros



Ilustración 8. Construcción de Estados Financieros

- **Objetivo:** Mejorar la comprensión de la estructura y presentación de los estados financieros.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Hojas de trabajo con transacciones financieras, papel grande o cartulinas, marcadores de colores.
- **Descripción:** Se debe dividir a los estudiantes en grupos y proporciona a cada grupo una serie de transacciones financieras. Los estudiantes deben utilizar estas

transacciones para construir los tres principales estados financieros: el balance general, el estado de resultados y el estado de flujo de efectivo. Cada grupo representará un sector económico (por ejemplo, manufactura, comercio, servicios) y deberá presentar sus estados financieros de manera creativa, utilizando gráficos, colores y símbolos para resaltar información clave.

- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán su comprensión de cómo se construyen y presentan los estados financieros, así como su capacidad para interpretar la información financiera.
- **Evaluación:** Los grupos serán evaluados en función de la precisión de sus estados financieros, la creatividad en la presentación y su capacidad para explicar e interpretar la información financiera.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes construyen estados financieros precisos y completos a partir de las transacciones proporcionadas; y, presentan la información financiera de manera creativa y fácil de comprender.

Actividad 8. Caza del Tesoro Contable



Ilustración 9. Caza del Tesoro Contable

- **Objetivo:** Reforzar la comprensión de conceptos contables a través de una actividad lúdica y desafiante.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Lista de pistas, hojas de trabajo con transacciones financieras, premios pequeños.

- **Descripción:** Se debe organizar una caza del tesoro donde los estudiantes deben resolver una serie de pistas relacionadas con conceptos contables para encontrar el tesoro final. Cada pista lleva a los estudiantes a una ubicación diferente donde encontrarán una transacción financiera o un problema contable para resolver. Los estudiantes deben registrar sus respuestas en una hoja de trabajo y el primer equipo en resolver todas las pistas y encontrar el tesoro gana un premio.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán su comprensión de conceptos contables mientras se divierten resolviendo desafíos en equipo.
- **Evaluación:** Los equipos serán evaluados en función de su capacidad para resolver las pistas y los problemas contables correctamente, así como su trabajo en equipo y estrategia.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes resuelven correctamente las pistas y problemas contables y demuestran trabajo en equipo efectivo para encontrar el tesoro final.

Actividad 9. Dramatización de Transacciones Financieras

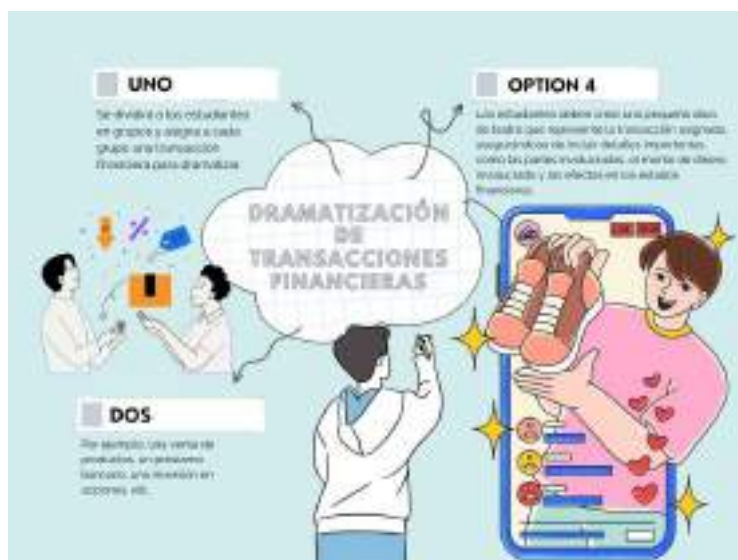


Ilustración 10. Dramatización de Transacciones Financieras

- **Objetivo:** Mejorar la comprensión de las transacciones financieras a través de la representación creativa.
- **Duración:** 2 horas
- **Recursos:** Escenarios de transacciones financieras, disfraces o accesorios, cámara de video (opcional).

- **Descripción:** Se dividirá a los estudiantes en grupos y asigna a cada grupo una transacción financiera para dramatizar. Por ejemplo, una venta de productos, un préstamo bancario, una inversión en acciones, etc. Los estudiantes deben crear una pequeña obra de teatro que represente la transacción asignada, asegurándose de incluir detalles importantes como las partes involucradas, el monto de dinero involucrado y los efectos en los estados financieros. Si es posible, graba las dramatizaciones y haz una proyección para que todos los estudiantes puedan verlas y discutir las después.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán su comprensión de las transacciones financieras al representarlas de manera creativa, lo que les ayudará a internalizar los conceptos contables de una manera memorable.
- **Evaluación:** Los grupos serán evaluados en función de su capacidad para representar con precisión la transacción asignada, la creatividad en la dramatización y su comprensión de los efectos contables de la transacción.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes representan con precisión los detalles clave de la transacción financiera asignada y demuestran creatividad e interés en la dramatización.

Actividad 10. Juego de Rol de Auditoría



Ilustración 11. Juego de Rol de Auditoría

- **Objetivo:** Comprender la importancia de la auditoría y desarrollar habilidades para analizar documentos financieros y detectar irregularidades.
- **Duración:** 2 horas



- **Recursos:** Escenarios de auditoría, documentos financieros ficticios, marcadores, papel.
- **Descripción:** Se dividirá a los estudiantes en equipos y asigna a cada equipo el papel de auditor de una empresa ficticia. Proporciona a cada equipo una serie de documentos financieros ficticios, como estados financieros, facturas, recibos, etc. Los equipos deben realizar una auditoría de los documentos financieros para identificar posibles errores, fraudes o irregularidades. Al final, cada equipo presenta sus hallazgos y conclusiones.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes mejorarán su comprensión de la importancia de la auditoría en la contabilidad, así como sus habilidades para analizar documentos financieros y detectar posibles problemas.
- **Evaluación:** Los equipos serán evaluados en función de su capacidad para identificar correctamente errores, fraudes o irregularidades en los documentos financieros, así como la calidad de su análisis y presentación.
- **Indicadores de logro:** Los estudiantes identifican con precisión errores, fraudes o irregularidades en los documentos financieros; y presentan un análisis detallado y bien fundamentado de sus hallazgos de auditoría.

3.6. Validación de la propuesta

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008:29).

Previamente, es necesario organizar de forma clara y sencilla los elementos siguientes de la validación de la propuesta por expertos y lo que esta debe validar, como definir objetivos, elaborar listado de candidatos expertos, determinar las cualidades personales, organizativas y laborales del candidato, numero de expertos” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008:29).



3.6.1. Evaluación de objetivos y contenidos

Para la validación de la propuesta se ha realizado el instrumento acorde al objetivo general se realizó una verificación con expertos en el campo investigado. Estos por medio de un instrumento de validación que contenía elementos como, relevancia, importancia, funcionalidad, vialidad, pertinencia, impacto social, entre otros arrojaron criterios de la propuesta y su eficacia en el ámbito educativo de esta forma si es posible que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo de la contabilidad general mediante la aplicación de recursos didácticos en el desarrollo de las clases.

3.6.2. Diseño y metodología

En esta etapa, se desarrolló el diseño de un instrumento de validación por expertos el cual consistió estableció elementos como: relevancia, importancia, funcionalidad, vialidad, pertinencia, impacto social, actualidad, recursos, organización y coherencia. Posteriormente se planifico la metodología o pasos a seguir, para la aplicación del instrumento de validación: 1) elaboración del instrumento de validación, 2) determinar números de expertos, 3) establecer fecha y hora de la validación, 4) invitación para los validadores, 5) análisis de resultados obtenidos de la validación.

3.6.3. Evaluación y medición

El instrumento de validación tuvo como base 10 indicadores que permitieron medir la viabilidad, eficacia y factibilidad de la implementación de actividades lúdicas como recurso didáctico, para un aprendizaje significativo en el estudiante del Bachillerato Técnico en Contabilidad. Los indicadores validados por los expertos fueron los siguientes: relevancia, importancia, funcionalidad, vialidad, pertinencia, impacto social, actualidad, recursos, organización y coherencia.

En cuanto a la medición o valoración los expertos debían escribir una valoración numérica en la escala del 1 al 5, siendo 1 la valoración numérica más baja representando un 0 % de viabilidad y factibilidad y el 5 la valoración numérica más alta representando el 100% de factibilidad, dando opción al experto de una medición clara y preciso donde se pueda determinar los ámbitos de mejora.



3.6.4. Definición de criterios:

Es necesario definir los criterios utilizados para determinar quién es considerado experto en la materia. Estos criterios pueden incluir experiencia laboral, publicaciones, educación, habilidades específicas, etc.

Para ser seleccionados como evaluadores de una propuesta enfocada en la enseñanza de la contabilidad general basado en material lúdico en segundo año de bachillerato, los especialistas deben cumplir con los siguientes criterios de inclusión:

- Experiencia en educación: Los especialistas deben tener experiencia en la enseñanza de la Contabilidad General en entornos educativos formales, preferiblemente a nivel de bachillerato.
- Conocimiento en tecnología educativa: Deben tener experiencia en el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en entornos relacionados con la Contabilidad General.
- Formación académica: Deben contar con formación académica en el área de la Contabilidad General, con especialización en la enseñanza de materias técnicas del bachillerato.
- Investigación educativa: Deben tener experiencia en la evaluación de modelos educativos, preferiblemente con enfoque en la mejora de la calidad de la educación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Habilidades críticas y científicas: Deben poseer habilidades críticas y científicas que les permitan analizar y evaluar de manera objetiva el impacto de la propuesta para la enseñanza de la Contabilidad General.

Estos criterios asegurarán que los especialistas seleccionados puedan valorar de manera efectiva el resultado correspondiente a la tesis de maestría y ofrecer recomendaciones para mejorar la implementación de una propuesta con actividades lúdicas y recursos didácticos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad General en Segundo año de bachillerato, por esta razón a continuación se presenta los datos de los expertos seleccionados.

Tabla 25. Valoración de los estudiantes aplicación de la propuesta.

Expertos	Datos
----------	-------



	Título de Tercer Nivel	Título de Cuarto Nivel	Años de Experiencia
Experto 1	Lic. En Educación Comercio y Administración	MSc. En Formación Técnica Profesional	26 años
Experto 2	Lic. En Educación Comercio y Administración	MSc. En Formación Técnica Profesional	23 años
Experto 3	Lic. En Educación Comercio y Administración	MSc. En Administración y Planificación Educativa	25 años
Experto 4	Lic. En Educación Comercio y Administración	MSc. En Educación, Innovación y Liderazgo Educativo	21 años
Experto 5	Lic. Enseñanza Media Especialización Comercio y Administración	MSc. En Desarrollo Educativo	28 años

Elaborado por: Mónica Basantes y Rolando Vite

3.6.5. Proporcionar sus valoraciones, comentarios y sugerencias

La presente validación de expertos presenta las siguientes sugerencias de los expertos tomando en cuenta la validación bajo su punto de vista y experiencia.

Experto 1

Considero que la propuesta tiene una relevancia actual ante la aplicación de didácticas diferentes para el fortalecimiento del contenido teórico impartido en el aula de clase, pero es importante tener en cuenta que los recursos didácticos deben ser proporcionados por parte de la institución educativa o por el docente ya que en el sistema fiscal es difícil solicitar materiales didácticos a los estudiantes, pero no es imposible poder desarrollar una auto gestión para la obtención de estos.

Experto 2

La funcionalidad de la propuesta es viable, pero ay que recordar siempre que los recursos didácticos en la mayoría de las ocasiones son un limitante por los escasos de recursos que nos brinda el Ministerio de Educación, se recomienda que cuando se aplique la propuesta

se aclare que los recursos deben ser elaborado por el docente y a su vez preparados por los estudiantes de esta forma la adquisición de recursos será más fácil.

Experto 3

La propuesta es viables y eficaz dado que se proponen recursos didácticos que el docente puede proporcionar, tiempo adecuado que puede ser dosificado durante los tres trimestres, parámetros curriculares claros y precisos para que puedan ser reforzados mediante las actividades lúdicas propuestas.

Experto 4

Una propuesta interesante en el uso de recurso innovadores y actuales para reforzar el conocimiento del estudiante durante las clases de contabilidad, una recomendación seria que se entregue a la Institución Educativa un piloto de los recursos didácticos que se proponen en la propuesta, para que los docentes puedan tener una muestra de aplicabilidad de recursos en el aula de clases dado que es importante reforzar los conocimientos de los estudiantes a través de actividades innovadores.

Experto 5

Propuesta actual, innovadora, relevante e importante para el desarrollo del aprendizaje significativo en el estudiante así también es importante que el docente se actualice siempre en el uso de recursos didácticos en tendencia actual, que puedan llevar al conocimiento de los estudiantes a ser duraderos y perdurar durante su desarrollo profesional, pero se recomienda que en cada una de las actividades propuestas se indique el número de estudiantes que puedan participar en la aplicación de las actividades y el número de juegos o materiales didácticos que son necesarios para el desarrollo de los mismos.

3.6.6. Resultados de la validación de la propuesta

A continuación, se muestra la puntuación y valoración, la cual contó con una escala de 1 a 5, de acuerdo con su importancia.

Tabla 26. Calificación de los elementos de la propuesta

Indicadores	Calificación				
	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5
Relevancia	5 (10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Actualidad	5 (10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Importancia	4 (8%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Recursos	4(8%)	4(8%)	5(10%)	4(8%)	5(10%)
Funcionalidad	5(10%)	4(8%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Viabilidad	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
implementación de la propuesta					
Pertinencia parámetros curriculares	4(8%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Impacto social	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Organización	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	4(8%)
Coherencia	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)	5(10%)
Total, calificación	94%	96%	100%	98%	98%

Elaborado por: Mónica Basantes y Rolando Vite

La propuesta tuvo una calificación de 97% por parte de los cinco expertos, lo que permite identificar que, si bien esta se considera adecuada, coherente y viable, hay indicadores o elementos que deben ser revisados y adaptados de acuerdo con el grupo y la realidad institucional en la cual se va a implantar.

3.6.7. Resultados de la implementación preliminar de la propuesta

La propuesta debe contar con una rúbrica de evaluación para cada clase donde se desarrolle la actividad, con la finalidad de evaluar si las competencias aprendidas durante el desarrollo del aprendizaje se han vuelto significativas para el estudiante con la implementación de actividades lúdicas, recursos didácticos y se logre el cumplimiento de los objetivos planteados. Durante el desarrollo de las actividades lúdicas e implementación de recursos didácticos en clases se procurar revisar y evaluar el cumplimiento de los objetivos de la propuesta y que los actores como docentes y estudiante logren llegar al aprendizaje significativo. Así también establecer posibles ajustes o modificaciones de la propuesta que puedan mejorar el desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se realizará al finalizar cada taller de actividades lúdicas propuestas.

Al terminar la implementación del taller práctico de actividades lúdicos y recursos didácticos en la materia de contabilidad general, se deberá realizar una evaluación mediante un instrumento de medición de logro el cual será dirigido a los estudiantes que se aplicaron la actividad didáctica, donde se puede medir la eficacia de la propuesta y la metodología didáctica implementada y de esta forma conocer si se cumple o no los objetivos planteados durante el desarrollo de una clase.



Ilustración 12. *Implementación del Monopoly Financiero*



Ilustración 13. *Implementación del Monopoly Financiero*

Tabla 27. *Valoración de los estudiantes aplicación de la propuesta.*

Características	Calificación			
	Muy de acuerdo	De acuerdo	Desacuerdo	No aplica
La actividad aplicada es motivadora para su proceso de aprendizaje en el aula.	9 (9%)	1 (1%)	0	0

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	TRABAJO DE TITULACIÓN
--	------------------------------

La actividad ayuda a tener un aprendizaje más claro y preciso de los conceptos básicos de la contabilidad.	8 (8%)	2 (2%)	0	0
Las instrucciones del juego didáctico financiero fueron claras y entendibles para su desarrollo.	9 (9%)	1 (1%)	0	0
El juego de Monopoly Financiero ayuda a desarrollar competencias financieras didácticamente.	8 (8%)	2 (2%)	0	0
La aplicación del juego didáctico como el Monopoly Financiero reforzó sus conocimientos adquiridos anteriormente.	7 (7%)	3 (3%)	0	0
Le pareció entretenida la actividad didáctica aplicada, Monopoly Financiero en la hora de clase de Contabilidad.	10 (10%)	0 (0%)	0	0
La actividad propuesta en clase permite reforzar los contenidos de la asignatura.	8 (8%)	2 (2%)	0	0
Al aplicar la actividad lúdica le permite aprender a trabajar en equipo.	9 (9%)	1 (1%)	0	0
La actividad lúdica aplicada, logro que se sienta cómodo al utilizarlo como un método de aprendizaje en el aula.	7 (7%)	3 (3%)	0	0
Le gustaría que se apliquen más actividades lúdicas didácticas en la hora de clase de la asignatura de contabilidad.	10 (10%)	0 (0%)	0	0
Total, calificación	85.5%	15.5 %	0%	0%

Elaborado por: Mónica Basantes y Rolando Vite

Los resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta didáctica a través de la realización de la actividad Monopoly Financiero a un grupo de diez estudiantes muestra. La verificación de la viabilidad y eficacia de la propuesta de Actividades Lúdicas como Recurso Didáctico para el logro de Aprendizaje Significativo en la asignatura de Contabilidad General son favorables dando como resultado que, un 85.5% de los estudiantes están muy de acuerdo en la factibilidad de la aplicación de la propuesta en el



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

aula de clase como un método didáctico diferente y entretenido. Un 15.5% de los estudiantes se encuentran de acuerdo ante la aplicación de la propuesta. Por lo tanto, es una propuesta motivadora para los estudiantes ante el proceso de enseñanza-aprendizaje y también ayuda a reforzar el aprendizaje convirtiéndolo así en un conocimiento significativo y duradero en el desarrollo de lo logrado con el estudiante en el aula clase.



CONCLUSIONES

Respecto a la investigación realizada se han derivado las siguientes conclusiones que sintetizan los descubrimientos y posibles resultados de la propuesta presentada:

1. Las bases teóricas proporcionan un sólido respaldo a la utilización de herramientas educativas con el objetivo de hacer más accesible el proceso de adquisición de conocimientos relevantes. Según la teoría constructivista y los estudios realizados en psicología educativa, se plantea la idea de que el aprendizaje de los estudiantes se ve favorecido cuando participan de manera activa en el proceso educativo y logran conectar los nuevos conceptos con su bagaje de conocimientos previos. Las actividades lúdicas crean un entorno interactivo que fomenta la exploración, la experimentación y la reflexión, elementos cruciales para el desarrollo de conocimientos significativos.
2. Se identificaron múltiples razones que podrían representar un obstáculo para la eficacia de los materiales educativos en la consecución de una comprensión profunda en la Contabilidad General. Algunos de los desafíos incluyen la falta de una conexión efectiva entre los conocimientos teóricos y su implementación en situaciones prácticas, la carencia de un impulso interno por parte de los alumnos para aprender, y la escasez de variedad en los métodos pedagógicos empleados en el entorno educativo. Las dificultades actuales ponen de manifiesto la importancia de abordar de forma completa y exhaustiva tanto la creación como la puesta en práctica de actividades recreativas que estimulen un aprendizaje profundo y duradero.
3. La creación de un conjunto de actividades divertidas y educativas para utilizar como herramienta de enseñanza en la materia de Contabilidad General se plantea como una estrategia altamente efectiva que puede conducir a la adquisición de conocimientos profundos y valiosos. Incorporar elementos lúdicos y actividades interactivas durante la enseñanza permite a los alumnos tener la oportunidad de investigar y poner en práctica los principios contables de una forma práctica y colaborativa. Este método educativo brinda posibilidades adicionales para consolidar la comprensión teórica, estimular la reflexión analítica y perfeccionar



las capacidades de enfrentar desafíos, aspectos fundamentales para lograr un aprendizaje que tenga un impacto profundo.

4. Al realizar una evaluación breve respecto a la posibilidad utilizar un sistema de actividades lúdicas como herramienta educativa en la enseñanza de Contabilidad General es fundamental para asegurar que sea viable y logre un impacto positivo en el proceso de aprendizaje. Por lo cual se ha evidenciado la factibilidad y la disponibilidad de recursos necesarios, el grado de aceptación tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, la manera en que se integra con el plan de estudios actual y cómo se ajusta a los objetivos de aprendizaje establecidos. Estas consideraciones permitirán evaluar la idoneidad y las posibles implicaciones de implementar este enfoque en el entorno educativo.



RECOMENDACIONES

1. Es crucial crear actividades de entretenimiento que estén adaptadas al contexto específico, asegurándose de que estén claramente vinculadas a los conceptos y fundamentos de la Contabilidad General. Adicionalmente, se aconseja diversificar los tipos de actividades con el fin de satisfacer distintas maneras de aprender y para asegurarse de que los estudiantes sigan interesados.
2. Se deben incluir en las actividades relacionadas con el aprendizaje de Contabilidad General elementos que estimulen y promuevan la motivación interna de los estudiantes, mediante la implementación de juegos y dinámicas que despierten su interés y entusiasmo.
3. Se sugiere la introducción de un sistema de evaluación continua y retroalimentación que posibilite el seguimiento constante del avance de los alumnos en el estudio de la Contabilidad General, mediante la realización de actividades divertidas y educativas. Esto puede implicar la evaluación de cómo los estudiantes actúan y participan en las actividades, analizar sus trabajos y tareas, así como administrar evaluaciones formativas.
4. Además de todo lo mencionado, es crucial impulsar y fortalecer en las organizaciones una forma de pensar y actuar arraigada en la importancia de la creatividad y cambio dentro del ámbito educativo, así como el fomento de la comprensión profunda y sustantiva del conocimiento.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, F. (2020). *Definición de valores próximos al equilibrio de Nash optimizantes en operaciones de enjambres contra-enjambres de drones mediante técnicas de inteligencia artificial y teoría de juegos no cooperativos*.
- Alcívar, v., & Carrera, E. (2020). El conectivismo en el proceso de enseñanza–aprendizaje significativo en el contexto actual. *Revista Pertinencia Académica*, 4(5), 103-115.
- Angarita, D., Bothia, M., & Guerrero, Y. (2020). *Estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en la lúdica para la educación contable en Colombia*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/22566/2020_Articulo_Bothia_Gomez_Maira_Alejandra.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Angulo, H., Aguayo, A., Farfán, G., & Delgado, A. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencia Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 45-54.
- Araújo, P., Biedma, E., & Vélez, M. (2022). Empleo de videos y actividades gamificadas para el apoyo a la clase invertida en el ámbito universitario en contabilidad de costes y gestión. *Cuadernos Del CIMBAGE*, 2(24), 17-35. [https://doi.org/10.56503/CIMBAGE/Vol.2/Nro.24\(2022\)p.17-3](https://doi.org/10.56503/CIMBAGE/Vol.2/Nro.24(2022)p.17-3)
- Bennasar, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 234-251. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Bollas, H. (2022). *Aplicación de actividades de gamificación y uso de infografías en asignaturas del área contable-fiscal*. Universitat Politècnica de València.
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme*, 10(4), 480-499.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Cadena, M. (2022). *Estrategias didácticas activas para promover el aprendizaje autónomo en la asignatura de contabilidad general en los estudiantes del segundo de bachillerato de la unidad educativa Víctor Manuel Guzmán de la ciudad de Ibarra*. Universidad Técnica del Norte.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12681>
- Calvo, V., & López, M. (2021). *Gamificación en el aula universitaria: una experiencia de “escape room inversa”*. Universitat Politècnica de València.
- Campuzano, M. (2018). *Recursos didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de contabilidad en el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa 24 de Mayo*. Universidad Técnica de Babahoyo.
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cañaveral, L., & Nieto, A. (2020). El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel: lectura desde la pedagogía.
- Cardozo, C., & Osorio, D. (2022). Estructura programática basada en la coordinación visopédica para fortalecer el aprendizaje memorístico a corto plazo en el grado tercero del colegio Magdalena Ortega De Nariño jornada tarde.
- Carranza, M., Mercedes, A., Morocho, E., & Gavilanez, E. (2023). Análisis de las teorías de aprendizaje dentro de las instituciones educativas ecuatorianas. *Ciencia y Educación*, 4(1), 30-45.
<https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/180>
- Casas, M., & Celis, G. (2020). Aplicación Móvil para Reforzar el Aprendizaje Memorístico de los Niños de Primaria con Déficit de Atención e Hiperactividad.
- Corona, L., & Fonseca, M. (2021). Acerca del carácter retrospectivo o prospectivo en la investigación científica. *MediSur*, 19(2), 338-341.



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1727-897X2021000200338&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Cuadrado, B. (2019). *Ludificación de las Asignaturas de Contabilidad en Enseñanzas Universitarias*. Universidad de Salamanca. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/139996/MID_19_031.pdf?sequence=1

Cucalón, C. (2021). *Herramientas tecnológicas educativas para la enseñanza de la contabilidad básica*. Universidad de Guayaquil. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/3baf1ffe-f501-4805-8b7d-3c357e9a2a76>

Díaz, F. (2020). Jean Piaget y la Teoría de la Evolución Inteligencia en los niños de Latinoamérica. *Revista de Filosofía Terrasustral*, 1(1), 26-38.

Espinoza, R., & Lescay, D. (2023). Estrategias didácticas para desarrollo del aprendizaje significativo en contabilidad a través del uso de las tac en el bachillerato técnico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4571-4606. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6503

Farias, D., & Rojas, F. (2020). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Revista Paradigma*, 31(2), 53-64. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005

Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

García, M., López, J., & Murillo, L. (2022). Teoría de flujo y gamificación con realidad aumentada en Educación Superior. *Edunovatic2022*, 86.

García, V., García, R., Lorenzo, M., & Hernández, M. (2020). Los mapas conceptuales como instrumentos útiles en el proceso enseñanza-aprendizaje. *MediSur*, 18(6), 1154-1162.



La Universidad para todos



- Garza, J. P., Castañeda, J. A., & Margot, L. (2022). Los juegos de mesa como estrategia pedagógica. Un estudio de caso para la enseñanza de las finanzas y la contabilidad para niños. *Universidad y Sociedad*, 14(S2), 556-565.
- González, A., Lahera, F., & Pérez, V. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades. *EduSol*, 23(83), 14-27. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200014&lng=es&tlng=es
- Guanche, A. (2021). Algunos aportes de los pedagogos cubanos a la teoría de la enseñanza problémica. *Anales de la Academia de Ciencias de Cuba*, 11(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-01062021000200010&lng=es&nrm=iso
- Guerra, C. (2021). *Elementos de la teoría del flujo y percepción de valor que influyen en la lealtad del consumidor de la cerveza artesanal en Monterrey, Nuevo León*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1.
- Guerra, J., & Cruz, A. (2021). Utilización de encuesta de escala Likert para precisar el grado de aplicación del modelo de control interno COSO 2013. *Vinculatégica EFAN*, 7(1), 593-603.
- Guío, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45, 119-124. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.90023>
- Herrera, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50(1), 251-274.



- Hidalgo, C., Llanos, J., & Bucheli, A. (2021). Una revisión sistemática sobre aula invertida y aprendizaje colaborativo apoyados en inteligencia artificial para el aprendizaje de programación. *Tecnura*, 2, 196-214.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Lara, D., García, L., & Reyes, L. (2021). El valor educativo de la Educación Deportiva: un análisis desde las teorías de Piaget y Kohlberg. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*.
- León, K., Yperti, N., & Vasquez, P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 324-339.
- López, L., & Morales, E. (2024). El Impacto del Arte en el Desarrollo Cognitivo del Niño en Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 5795-5816.
- López, M. C. (2020). *La lúdica en el aprendizaje de la Contabilidad General*. Universidad de Guayaquil. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/77ef9210-80b5-4ac2-b2f0-dad49a51c5df>
- López, M., & García, V. (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemáticas y Química. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 9(23). <https://doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>
- López, R., Calvo, J., & De la Torre, I. (2022). Teoría de juegos conductual y psicológica: una revisión sistemática. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 12(24), 308-328. <https://doi.org/10.17163/ret.n24.2022.07>
- Lozano, J., Bustos, M., Meneses, Y., & Chara, L. (2022). Mercado laboral de los Contadores Públicos recién egresados en Villavicencio-Meta y la teoría del cuadrante de flujo de dinero. *El Ágora USB*, 22(1), 263-280.



- Martínez, D. (2020). El aspecto lúdico en la educación superior: aplicado en la enseñanza de la contabilidad. *Universciencia Revista de divulgación científica*, 18(55), 67. <https://revista.soyuo.mx/index.php/uc/article/view/149>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Méndez, C. (2024). La teoría social y la corrupción en un análisis de posibles implicaciones en términos de capacidades estatales. *Interconectando Saberes*(17), 91-102. <https://doi.org/https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2803>
- Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>
- Miranda, Y. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13), 72-84. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643>
- Monerris, M., Medina, M., Caparrós, A., Aguas, M., & Simón, M. (2020). Estudio cuasi experimental sobre la efectividad de la musicoterapia para reducir la ansiedad ante una técnica intervencionista en la unidad del dolor. *Revista de la Sociedad Española del Dolor*, 27(1), 7-15. <https://doi.org/10.20986/resed.2020.3767/2019>
- Moreira, M. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*(14), 010-010.
- Moscoso, Y., Carrión, H., González, L., Chirú, D., Muñoz, R., & Sarco, A. (2020). Influencia de los factores endógenos y exógenos en el proceso de aprendizaje de los niños en edad preescolar, según la teoría sociocultural de Vygotsky. *Revista Semilla Científica*(1), 340-348.



- Munzon, P., & Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483-503.
- Ochoa, Y., Canquíz, L., & Rosa, R. (2022). Percepción de estudiantes y docentes de básica primaria sobre competencias científicas asociadas con el desarrollo cognitivo estudiantil. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 381-399. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.22>
- Olivo, J. (2021). Mapas conceptuales: su uso para verificar el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria. *Actualidades Investigativas En Educació*, 21(1), 252-283.
- Ortiz, L., Sánchez, L., Ferrer, N., & Cartay, R. (2020). Desarrollo y crecimiento económico: Análisis teórico desde un enfoque cuantitativo. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 233-253.
- Pacheco, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55.
- Pardo, J., Quituizaca, E., & Freire, E. (2020). ¿Se emplean recursos didácticos en la enseñanza de matemáticas en la educación básica elemental? Un estudio de caso. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 48-55.
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Ricce, C., Díaz, B., & López, O. (2022). El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: revisión sistemática. *Acción y Reflexión Educativa*(47).
- Rincón, C., Solano, O., & Lemos, J. (2021). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad. *Revista Academia y Virtualidad*, 14(1), 117-131.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Roa, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica De FAREM-Esteli*, 63-75.
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez, C., Bowen, C., Pérez, J., & Rodríguez, M. (2020). Evaluación de las capacidades de aprendizaje colaborativo adquiridas mediante el proyecto integrador de saberes. *Formación universitaria*, 13(6), 239-246.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000600239>
- Rodríguez, P. (2020). La realidad aumentada como experiencia de enseñanza-aprendizaje constructivista. *Tecnología y Diseño*(13).
- Rodríguez, V. (2020). Recursos didácticos para el uso de textos históricos en la enseñanza de ELE. *Culture Crossroads*, 15(1), 145-162.
- Sandoval, O., Alendes, A., Mendoza, J., Cabanilla, P., Bonifacio, H., & Sicto, V. (2022). Aprendizaje significativo en el contexto de la pandemia. Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 458-465.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.348>
- Sotomayor, K., Merizalde, N., & Jurado, P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 324-339.
- Tito, M. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la asignatura de contabilidad en un instituto superior de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/aee12c76-fcfd-41a3-8547-a559deed6bd0>
- Toledo, O., Alejo, O., & Vitulloch, S. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Portal De La Cienci*, 4(1), 38-50.
<https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Torno, J. (2020). Mapas conceptuales como instrumento de coordinación docente en estudios de posgrado. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 257-264.
- Universidad UNIR. (27 de Enero de 2021). *Ecuador Unir Net*.
<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>
- Valverde, L., & Ureña, M. (2021). Una propuesta de estrategias y recursos didácticos por competencias en respuesta a los estilos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiantil. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 106-124.
- Vargas, K., Yana, M., Pérez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009>
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vera, E., Castro, C., Estévez, I., & Maldonado, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior: Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.399>
- Villa, M., Nella, J., Taladriz, C., & Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación : Tras su dimensión estética, ética y política*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=libros&d=Jpm1189>



La Universidad para todos