

Escuela de Posgrado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Tesis

**Juego de tablero contable para el aprendizaje de
documentación mercantil en estudiantes de un Instituto
de Educación Superior de Huancayo**

Natalia Ivonne Baldeon Sanabria

Para optar el Grado Académico de
Maestro en Educación con Mención en
Docencia en Educación Superior

Huancayo, 2021

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

Asesor

Mg. César Fernando Solís Lavado

Agradecimiento

A Dios, por permitirme lograr este sueño anhelado y ser mi guía en el camino en todo momento. A mis padres Frida y Miguel, y a mi hermano Junior por su cariño infinito y apoyo incondicional en cada momento de mi vida como persona y profesional.

A mis maestros de la escuela de posgrado por sus valiosas enseñanzas y de forma muy especial a mi asesor el Mg. César Fernando Solís Lavado, por su constante apoyo y motivación para poder presentar este trabajo de investigación con éxito.

Índice

Asesor.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de Tablas.....	vii
Índice de Figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	xi
Introducción	xii
Capítulo I Planteamiento del Estudio	14
1.1. Planteamiento y Formulación del Problema	14
1.1.1. Planteamiento del Problema.....	14
1.1.2. Formulación del problema.....	17
A. Problema general.	17
B. Problemas específicos.....	17
1.2. Determinación de objetivos	17
1.2.1. Objetivo general.....	17
1.2.2. Objetivos específicos	18
1.3. Justificación e importancia del estudio	18
1.4. Limitaciones de la presente investigación.....	19
Capítulo II Marco Teórico.....	21
2.1. Antecedentes del problema	21
2.1.1. Antecedentes internacionales	21
2.1.2. Antecedentes nacionales	24
2.2. Bases teóricas.....	28
2.2.1. El juego.....	28
2.2.2. Teoría sociocultural del juego.	29
2.2.3. Juego de tablero contable.....	30
2.2.4. Componentes del juego de tablero contable	30
A. Contexto.....	30
B. Metas de aprendizaje	30
C. Contenidos	31

D.	Recursos y diseño del juego.....	31
E.	Secuencia didáctica.....	32
2.2.5.	Aprendizaje según la Teoría Constructivista	37
2.2.6.	Aprendizaje de Documentación Mercantil	39
2.2.7.	Evaluación del aprendizaje	40
2.3.	Definición de términos básicos	42
2.3.1.	Juego de tablero contable.....	42
2.3.2.	Aprendizaje.....	42
2.3.3.	Documentación Mercantil.....	43
2.3.4.	Técnica Didáctica	43
2.3.5.	Recursos didácticos.....	43
Capítulo III	Hipótesis y Variables.....	45
3.1.	Hipótesis	45
3.1.1.	Hipótesis general.	45
3.1.2.	Hipótesis específicas.	45
3.2.	Operacionalización de variables	45
3.2.1.	Variable Independiente	45
3.2.2.	Variable Dependiente	45
Capítulo IV	Metodología del Estudio	48
4.1.	Método y tipo de la investigación.....	48
4.1.1.	Método.....	48
4.1.2.	Tipo o alcance.	49
4.2.	Diseño de la investigación	50
4.3.	Población y muestra	50
4.3.1.	Población.....	50
4.3.2.	Muestra.....	50
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
4.4.1.	Técnicas	53
4.4.2.	Instrumentos de recolección de datos.....	53
4.4.3.	Validez de los instrumentos	54
4.4.4.	Confiability de los instrumentos	54
4.5.	Técnicas de análisis de datos.....	55
4.5.1.	Estadística Descriptiva.....	55

4.5.2. Estadística Inferencial	56
Capítulo V Resultados	57
5.1. Resultados y análisis	57
5.1.1. Resultados descriptivos de la muestra	57
5.1.2. Resultados por dimensiones.	58
A. Resultados de aprendizaje en la dimensión conceptual	58
B. Resultados de aprendizaje en la dimensión procedimental	
.....	59
5.1.3. Niveles de aprendizaje.....	60
5.1.4. Prueba de normalidad de las variables (Shapiro-Wilk) n=19..	62
5.1.5. Contrastación de Hipótesis	63
A. Prueba de Hipótesis General	63
B. Prueba de Hipótesis específica 1	65
C. Prueba de Hipótesis específica 2	67
5.2. Discusión de resultados	69
Conclusiones	72
Recomendaciones	73
Referencias Bibliográficas.....	74
Anexos.....	80
Anexo 1: Matriz de consistencia	80
Anexo 2: Pretest	81
Anexo 3: Postest	84
Anexo 4: Guías de aprendizaje.....	86
Anexo 5: Fichas de validez de instrumentos: Pretest y Postest	89
Anexo 6: Resultados del pretest	95
Anexo 7: Resultados del postest.....	96
Anexo 8: Fotografías aplicando el juego de tablero contable	97

Índice de Tablas

Tabla 1 Escalas por nivel de rendimiento	41
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	46
Tabla 3 Muestra de estudio por Género.....	51
Tabla 4 Muestra de estudio por edades.....	52
Tabla 5 Opinión de expertos.....	54
Tabla 6 <i>Resultados del coeficiente de confiabilidad de los instrumentos</i>	54
Tabla 7 Escala de interpretación de la confiabilidad	54
Tabla 8 Resultados descriptivos del aprendizaje	57
Tabla 9 <i>Resultados de aprendizaje en la dimensión conceptual</i>	58
Tabla 10 <i>Resultados de aprendizaje en la dimensión procedimental.</i>	60
Tabla 11 <i>Comparación de los niveles de aprendizaje en los estudiantes en el pretest y postest</i>	61
Tabla 12 Prueba de normalidad de las variables	62
Tabla 13 <i>Comparación del puntaje promedio del aprendizaje de documentación mercantil</i>	64
Tabla 14 Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis general.	64
Tabla 15 <i>Comparación del puntaje promedio del aprendizaje conceptual</i>	66
Tabla 16 <i>Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis específica 1.</i>	66
Tabla 17 <i>Comparación del puntaje promedio del aprendizaje procedimental.</i>	68
Tabla 18 Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis específica 2	68

Índice de Figuras

Figura 1: Ruleta para determinar el orden de participación.	33
Figura 2: Juego de tablero contable	33
Figura 3: Cartas del juego de tablero contable	34
Figura 4: Actividad de conocimientos del juego de tablero contable.....	35
Figura 5: Actividad procedimental del juego de tablero contable	35
Figura 6: Actividad del juego de tablero contable con tiempo concluido.	36
Figura 7: Tablero con fichas en movimiento.	37
Figura 8. Muestra de estudio por género	51
Figura 9: Muestra de estudio por edades	52
Figura 10: Comparación de la media en los resultados del pretest y postest	58
Figura 11: Comparación de medias en la dimensión conceptual.....	59
Figura 12: Comparación de medias en la dimensión procedimental.....	60
Figura 13: Comparación de niveles de aprendizaje en el pretest y postest.	62

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt en la ciudad de Huancayo, Perú. El enfoque desarrollado fue cuantitativo con un diseño preexperimental para un solo grupo. La población estuvo constituida por 27 estudiantes matriculados en el I ciclo de la Carrera Profesional de Contabilidad. Se realizó un muestreo probabilístico aleatorio simple para obtener el grupo experimental y se aplicó un pretest a los estudiantes para evaluar sus conocimientos sobre documentación mercantil antes de aplicar el juego de tablero contable y un postest para medir su aprendizaje después de la aplicación del juego. El pretest y postest tuvieron la intención de medir el aprendizaje del estudiante en la dimensión conceptual y procedimental. El juego de tablero contable se basó en un juego de mesa tradicional el cual fue elaborado utilizando las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para llevar a cabo su aplicación en aulas de clase que cuenten con materiales audiovisuales básicos. El juego del tablero es una técnica didáctica creativa diseñada con el fin de lograr un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes a través de la motivación generada por el mismo juego y la consolidación de conocimientos a través de la interacción y el trabajo en equipo. Luego de procesar y comparar los datos obtenidos en los resultados obtenidos del pretest y postest, se llegó a la conclusión que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Asimismo, se pudo comprobar que el efecto significativo fue en ambas dimensiones analizadas tanto conceptual como procedimental; sin embargo, el porcentaje de incremento en el aprendizaje conceptual fue mayor que el porcentaje incrementado en la dimensión procedimental.

Palabras clave: juego de tablero contable, aprendizaje, recurso didáctico.

Abstract

The objective of this research was to determine the effect of the application of the accounting board game in the learning of commercial documentation in the students of the I cycle of the professional career of IESTP Franklin Roosevelt in the city of Huancayo, Peru. The approach developed was quantitative with a preexperimental design for a single group. The population consisted of 27 students enrolled in the first cycle of the Accounting Professional Career. A simple random probabilistic sampling was performed to obtain the experimental group and a pretest was applied to the students to evaluate their knowledge about commercial documentation before applying the accounting board game and a posttest to measure their learning after the application of the game. The pretest and posttest were intended to measure student learning in the conceptual and procedural dimension. The accounting board game was based on a traditional board game which was developed using information and communication technologies (ICT) to carry out its application in classrooms that have basic audiovisual materials. The game of the board is a creative didactic tool designed in order to achieve a significant effect on the learning of mercantile documentation in the students through the motivation generated by the same game and the consolidation of knowledge through interaction and work team up.

After processing and comparing the data obtained in the results obtained from the pretest and posttest, it was concluded that the application of the accounting board game has a significant effect on the learning of commercial documentation in the students of the I professional career cycle IESTP accounting Franklin Roosevelt. Likewise, it was found that the significant effect was in both dimensions analyzed both conceptual and procedural; however, the percentage of increase in conceptual learning was greater than the percentage increased in the procedural dimension.

Keywords: accounting board game, learning, teaching resource.

Introducción

El presente trabajo de investigación surge a partir de una escucha activa sobre las diversas expectativas que tenían los estudiantes del primer ciclo de contabilidad de la carrera de contabilidad del Instituto Superior Tecnológico Franklin Roosevelt en su primer día de clases, de las cuales en su mayoría mencionaban su interés por aprender diversos temas de contabilidad para ponerlos en práctica en el manejo de negocios familiares o en el campo laboral y demostrar así su buen desenvolvimiento profesional, pero también esperaban que las clases fueran entretenidas y motivadoras en su aprendizaje porque al saber la complejidad de los temas que se iban a tratar en la carrera, sentían que podría ser difícil aprenderlos. Adicionalmente sugerían que exista dinámicas en clase en las que todos los compañeros puedan interactuar e integrarse ya que por ser de primer ciclo muchos de ellos no se conocían.

A partir de estos comentarios, nace la necesidad académica de comprobar la aplicación de un juego tradicional diseñado en forma digital que pueda generar mayor interés de aprendizaje en los estudiantes al ser ellos parte de una generación digital, donde se apliquen las dinámicas del juego en el aula de clase con equipos conformados para que los estudiantes puedan intercambiar sus conocimientos previos y así desarrollar un aprendizaje significativo e integrador que se vea reflejado en su rendimiento académico y que responda a sus expectativas estudiantiles, siendo así una buena alternativa educativa en la carrera de contabilidad para las diferentes asignaturas.

Es por esa razón que se plantea el uso de las herramientas TIC y habilidades informáticas para elaborar y diseñar el juego de tablero contable, basado en un juego de tablero de mesa tradicional con diseño digital que incluye actividades cognitivas y prácticas sobre el tema de documentación mercantil que forma parte de la unidad didáctica de Documentación Comercial y Contable el cual es llevado por los estudiantes del primer ciclo de la carrera de contabilidad. El juego de tablero

contable se presenta como un recurso didáctico alternativo en el aprendizaje tanto de conocimientos como procedimental para el aprendizaje de documentación mercantil, permitiendo a los estudiantes aprender de una forma sencilla, entretenida e integradora a través de la conformación de equipos que asumirán roles y responsabilidades durante el juego y que al mismo tiempo compartirán dudas y consolidarán sus conocimientos.

Esta investigación utiliza el método científico con el propósito principal de determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del Instituto Superior Tecnológico Franklin Roosevelt a través de la medición y comparación de los resultados obtenidos en el grupo experimental por medio de un pretest y postest como instrumentos de evaluación previo y posterior a la aplicación del juego de tablero contable para medir su aprendizaje.

En el capítulo I se presenta el planteamiento y formulación del problema, así como la determinación del objetivo general y los objetivos específicos. También, se desarrolla la justificación e importancia del estudio y se define sus limitaciones. En el capítulo II se presenta el marco teórico respecto a las variables de la investigación las cuales son el juego de tablero contable y el aprendizaje de documentación mercantil. Además, se muestran investigaciones como antecedentes al problema y la definición de términos básicos. En el capítulo III se plantean las hipótesis y variables de la investigación, siendo el juego de tablero contable la variable independiente y el aprendizaje de documentación mercantil la variable dependiente. En el capítulo IV se define el método, tipo, diseño de la investigación y se establece la población, muestra y descripción de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas de análisis de los mismos que serán usados en el proceso de investigación. En el capítulo V finalmente se presentan, comparan y analizan los resultados para dar a conocer las conclusiones y recomendaciones generadas a partir de la investigación.

Capítulo I

Planteamiento del Estudio

1.1. Planteamiento y Formulación del Problema

1.1.1. Planteamiento del Problema.

En la actualidad, los docentes en Educación Superior se encuentran ante el dilema de qué hacer para motivar a sus estudiantes en el aula de clases ante diversos factores que se pueden presentar como el cansancio generado por la cantidad de horas de clase o el poco interés sobre un determinado tema, además de la presencia de dispositivos distractores en clase como son los celulares. Es necesario cambiar el método tradicional en la enseñanza que busca sólo la transmisión de información del docente al alumno por el uso de nuevos recursos o herramientas didácticas que faciliten el conocimiento, especialmente en cursos de la carrera de contabilidad por contener en su mayoría temas rígidos y poco flexibles (Anduaga, 2016).

El aprendizaje debe ser facilitado por el uso de los recursos didácticos, siendo los más utilizados los recursos impresos, audiovisuales o informáticos preparados por el docente a cargo (CCOO, 2009). Además, la neurociencia en los últimos tiempos ha permitido comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje que han demostrado que el cerebro aprende a través de la experiencia, la emoción y de forma social. Por ello es recomendable actualmente utilizar métodos didácticos activos y participativos con el fin de lograr una mayor atención en los estudiantes (OEI, 2018).

La búsqueda continua de lograr calidad en la enseñanza en general, exige introducir nuevos recursos didácticos que permitan lograr un

aprendizaje más receptivo, participativo, ameno y práctico en clases. Entre los cuales este trabajo de investigación destaca al juego como el recurso más adecuado para el logro de estas características. Pero, el juego como cualquier otro recurso didáctico por sí solo no es especial, sino que necesita ser integrado y pertinente al contexto regional o social para que pueda ser efectivo, permitiendo el logro de los diferentes resultados de aprendizaje y al mismo tiempo incrementando la motivación e interés de los estudiantes de forma que se logre un aprendizaje duradero y enriquecido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Blanco, 2012).

Alfonso (2016) afirmó que “La voluntad es la dirección hacia donde la inteligencia conduce a la conducta humana” (p.9). De aquí la importancia de planificar y adecuar al contexto del aula el uso de juegos como recurso motivador para un aprendizaje voluntario y entusiasta que les permita a los estudiantes la facilitación de conocimientos y obtención de resultados deseados (OEI, 2018).

Los resultados descriptivos de los juegos didácticos coinciden con las habilidades necesarias que debe tener un profesional en contabilidad según lo establecido por el Consejo de Normas Internacionales de Educación Contable (IAESB), organismo perteneciente a la Federación Internacional de Contadores que desarrolla una guía para mejorar los estándares de educación en contabilidad. Como parte del Estándar Internacional de Educación 3 (IES) se menciona que las habilidades que toda persona debe ir desarrollando durante sus estudios en la carrera de contabilidad deben incluir la capacidad de resolver problemas, la toma de decisiones, la capacidad de trabajar e interactuar con otras personas, la organización, así como tener un adecuado comportamiento profesional (IFAC, 2019).

Con estas ideas, se plantea el juego de tablero contable como una técnica didáctica creativa, que genere interés, concentración, que

ayude a desarrollar habilidades y promueva el trabajo en equipo en los estudiantes, generando en ellos, una mejora en las relaciones interpersonales, incentivándoles a asumir roles y responsabilidades dentro del equipo, así como compartir, aprender y consolidar conocimientos a través de la interacción con sus compañeros de clase (Barroso, 2003).

Por lo que el presente trabajo de investigación busca aplicar el juego de tablero contable como propuesta de un juego de mesa tradicional (Anduaga, 2016); que podrá ser utilizado en el aula de clase con ayuda de materiales audiovisuales como un ordenador para uso del docente, un proyector multimedia y una pizarra acrílica. Para desarrollar este juego no será necesario tener acceso a internet en el aula, o tener una pizarra digital interactiva, o contar con laboratorio de cómputo para llevar a cabo el juego, o que los estudiantes cuenten con laptops de forma individual ya que este juego busca utilizar herramientas prácticas y sencillas para ser utilizada en aulas tradicionales de clase que cuente con los recursos audiovisuales básicos para ser manejados por el docente.

Para ello, se diseñará el juego de tablero contable utilizando las TIC por medio del manejo del Microsoft Power Point como herramienta de ofimática y el Microsoft Paint como una herramienta sencilla de edición de gráficos, en el cual se desarrollarán actividades que retroalimenten conocimientos previos a través de la competencia de equipos conformados en el aula de clase, permitiéndoles una rápida integración como compañeros de estudios al ser estudiantes de primer ciclo y al mismo tiempo proporcionándoles mayor interés por la carrera profesional de contabilidad.

Por lo planteado se desarrolló el estudio respecto a la aplicación del juego de tablero contable para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del

IESTP Franklin Roosevelt con el propósito de determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje y logro de las capacidades terminales en la unidad didáctica de documentación mercantil (Instituto de Educación Superior Tecnológico Franklin Roosevelt [IESTFR, 2019]).

1.1.2. Formulación del problema.

A. Problema general.

¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt?

B. Problemas específicos.

- ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje conceptual que comprende la definición de conceptos, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt?
- ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt?

1.2. Determinación de objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I

ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

1.2.2. Objetivos específicos

- Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.
- Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

1.3. Justificación e importancia del estudio

El juego de tablero contable se presenta como una alternativa didáctica de juegos tradicionales en aulas de clase, en las cuales el ordenador manejado por el docente no necesita tener conexión a internet para poder ser aplicado. Además, el juego permite fortalecer el aprendizaje con la construcción del conocimiento por medio de la práctica social (Barba, Cuenca y Gómez, 2007). Siendo así un recurso didáctico dinámico y motivador que permite el logro de capacidades terminales sobre el tema de documentación mercantil en estudiantes del primer ciclo de la carrera de contabilidad (IESTFR, 2019).

La aplicación del tablero permitirá una educación más lúdica en los estudiantes gracias a la explicación previa de los contenidos, de tal forma que puedan aplicar sus conocimientos y habilidades para resolver situaciones y problemas como parte de su desempeño individual, así como una actitud proactiva en equipos de trabajo, dejándose de lado el aprendizaje memorístico, rígido y teórico (Anduaga, 2016). Es por ello el interés de poder compartir resultados de este proyecto como un aporte alternativo para

fortalecer los resultados de aprendizaje en los estudiantes que inician sus estudios en Educación Superior para su aplicación en la vida profesional (*Universidad Central de Chile [UCC], 2017*).

1.4. Limitaciones de la presente investigación

Respecto al contenido de la investigación, se realizó la limitación de aplicación del juego de tablero contable sólo al tema de documentación mercantil que forma parte de la segunda unidad didáctica del sílabo de Documentación Comercial y Contable, debido a su relevancia como contenido en el sílabo y por su necesidad de desarrollo teórico como práctico.

Otra limitación fue que no todos los 27 estudiantes matriculados del I ciclo de contabilidad pudieron participar en la aplicación del juego de tablero contable y rendir el pretest y postest, por motivos de deserción en la carrera o inasistencia en los días de clase en los cuales se desarrolló el trabajo de investigación. Por lo que al final se tuvo que trabajar con 19 estudiantes que estuvieron presentes durante el desarrollo de la investigación de forma integral.

Otra limitación fue la poca información de antecedentes de investigación sobre la aplicación de juegos didácticos en educación superior, ya que se al realizarse la búsqueda de tesis de maestría o doctoral tanto a nivel nacional como internacional, se pudo encontrar mayor información de tesis sobre juegos didácticos aplicados en estudiantes de inicial, primaria y secundaria en comparación a juegos didácticos aplicados en un nivel superior. Así como se pudieron encontrar trabajos de investigación que mencionan a los juegos didácticos, el desarrollo de la gamificación o recursos didácticos que incluyen al juego como parte de su contenido, pero sólo de manera descriptiva y no tanto de manera experimental (RENATI, 2019).

Es por ello que se genera la necesidad de realizar este trabajo de investigación sobre la aplicación del juego de tablero contable de forma experimental en la carrera profesional de contabilidad, por lo que se considera

de suma importancia presentar resultados sobre su aplicación como recurso didáctico alternativo que ayude en el aprendizaje de las dimensiones conceptuales y procedimentales de documentación mercantil en un nivel de estudios superior.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cardona (2018) publicó su tesis “Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza de la factorización que favorezca el aprendizaje significativo a través de los juegos tradicionales en los estudiantes de grado 8 y 9 del Instituto Técnico Superior de Pereira”, para optar el grado académico de magister en enseñanza de matemática en la Universidad Tecnológica de Pereira, en la ciudad de Pereira, Colombia. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo medir el antes y después de la capacidad de los alumnos para comprender problemas de factorización con la aplicación de estrategias lúdicas con cuatro juegos concretos: concéntrese, escalera, domino y recurso TIC. En los tres primeros juegos se usaron materiales manuales y en el último diapositivas. También buscó dar una propuesta didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la Factorización y evaluar la actitud hacia la matemática en los estudiantes y los cambios que la lúdica produce en ella. La metodología empleada fue de tipo descriptiva e interpretativa, la cual define las características o rasgos de la situación o fenómeno objeto de estudio. La Institución Educativa contó con una población de 2300 estudiantes, pero el trabajo se realizó con estudiantes de los grados octavos y novenos con edades entre los 13 y 15 años, cada grupo con un promedio de 35 estudiantes por grado. Como instrumentos se utilizaron una lista de cotejo al inicio y una rúbrica al final del proceso.

En conclusión, Cardona (2018) comprobó que al aplicar estrategias lúdicas con juegos tradicionales adaptados a la factorización, mejoró la adquisición de los conocimientos del objeto matemático y la

resolución de problemas, ya que los estudiantes comprendieron y aplicaron de una manera eficaz los conceptos adquiridos con los juegos a través de experiencias por medio de los sentidos, facilitándoles la manipulación, descubrimiento, comunicación de ideas y conocimientos, logrando un aprendizaje significativo e integral que les ayudó en la resolución de problemas de factorización, empleando como principal recurso el juego. Además, se resaltó que, dentro de cuatro juegos propuestos, los estudiantes tuvieron preferencia por el juego de la escalera.

Este antecedente recomienda explorar la utilización de juegos tradicionales en estudiantes de otras edades y no sólo en niños y que también se pueda aplicar juegos lúdicos por medio de las TIC y no sólo con materiales manuales con el fin de generar nuevas ideas didácticas.

Loján (2017) publicó su tesis “Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación”, para optar el grado académico de magister en informática educativa en la Universidad Técnica de Ambato, en la ciudad de Ambato, Ecuador. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo describir la forma en que se desarrollan las actividades básicas para utilizar herramientas TIC favorables para el docente ante la gran variedad de juegos serios disponibles en la web que se han incrementado por la influencia que tienen en los procesos neuro cerebrales en los estudiantes. La metodología empleada tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo. La investigación es de tipo experimental: exploratoria-descriptiva-correlacional. La población y muestra fue de 80 estudiantes del segundo semestre de la Carrera de Psicología Industrial.

En conclusión, Loján (2017) determinó el alto porcentaje de los niveles de impacto que los juegos serios formativos tienen en los estudiantes ya que ellos consideran que aprenderían de mejor

manera utilizando los juegos serios en el aprendizaje de las distintas asignaturas porque sienten que la integración pedagógica de estos recursos ayudaría a generar niveles de impacto educativo, dinámico, práctico, interactivo de gran escala en progreso de la calidad dentro del proceso educativo de estudiantes de la carrera.

Este antecedente recomienda implementar el uso de los juegos serios, eliminando en los docentes el tradicionalismo de la enseñanza, volviéndolo tecno pedagógico con capacitaciones de TICS, incentivando a la evolución académica y de calidad; Es por ello que esta información motiva en el presente trabajo de investigación a poder aplicar el uso de juegos serios, utilizando las TICS y la capacidad informática del docente.

Portilla (2017) publicó su tesis “Situación didáctica a través del juego de mesa Yam como estrategia para favorecer los aprendizajes de los procesos matemáticos aditivos en grado sexto”, para optar el grado académico de maestro en educación en la universidad ICESI en la ciudad de Cali, Colombia. Esta investigación tuvo como objetivo establecer el juego de mesa Yam como estrategia en el aprendizaje para resolver diferentes tipos de problemas matemáticos aditivos. La metodología empleada fue de tipo cualitativo y no experimental. El tipo de muestreo fue no probabilístico y el tamaño de la muestra fue pequeño por lo que los resultados obtenidos no fueron generalizados; la población en total fue de 16 estudiantes de la IE La Leonera, ubicada en la zona rural, en la cual se aplicó el proyecto de investigación. Se utilizaron cinco tipos de instrumentos los formatos de evaluación, registros fotográficos, grabación en video, encuestas y entrevistas.

La conclusión a la que se llegó Portilla (2017) es que la situación didáctica con el juego del Yam, es un gran apoyo pedagógico en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa la Leonera

en donde se realizó la investigación, ya que está ubicada en la zona rural, por lo cual están en desventaja con los estudiantes de la zona urbana en donde el acceso a la tecnología es mayor y pueden utilizar otros medios didácticos para el aprendizaje de los diferentes tipos de problemas matemáticos aditivos; evita que los procesos matemáticos aditivos se conviertan en procesos monótonos y tediosos que hace que se le dificulte el aprendizaje a los estudiantes; y, además es una herramienta útil, para trabajar múltiples procesos con los estudiantes a través del juego.

Este antecedente aportó información respecto a que los estudiantes deben aprender de manera significativa experimentado el conocimiento y para ello se debe promover el trabajo colaborativo en la interacción del docente (experto y guía) - medio (juego) - estudiante considerando los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y reconociendo sus desempeños como un proceso de aprendizaje paulatino de gran colaboración cognitiva.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Aguilar, Briones y Córdova (2019) publicaron su tesis “La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima, en 2018 II” para optar el grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa en la Universidad Tecnológica del Perú en la ciudad de Lima, Perú. Esta investigación tuvo como objetivo describir de qué manera se desarrollaba la gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes. La metodología empleada desarrolló un enfoque cualitativo de alcance descriptivo con un diseño de investigación-acción. La población estuvo conformada por los 60 estudiantes que cursaron el primer ciclo de estudios de

pregrado en la Facultad de Administración de una universidad privada de Lima en el periodo 2018-II. El tipo de muestreo realizado fue no probabilístico por conveniencia. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes que constituyen el grupo al que se le aplicó los principios del aprendizaje gamificado, y 40 estudiantes que constituyeron el grupo al cual no se le aplicó ninguna estrategia metodológica nueva. Cabe precisar que el número de estudiantes de la muestra efectivamente analizada fue de 18, debido a que dos de los matriculados no asistieron a clases durante el semestre. Las técnicas elegidas para la presente investigación estuvieron en función de las variables en estudio y fueron: la entrevista a profundidad, la observación, la evaluación del nivel de logro de aprendizaje y la encuesta.

Aguilar, Briones y Córdova (2019) llegaron a la conclusión que la gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje, al desarrollarse de forma paralela promueven en los estudiantes del primer ciclo de dicho curso un mayor nivel de involucramiento en las actividades clave o conductas objetivo que llevaron a la consecución del logro de aprendizaje y generaron altos niveles de competencia y motivación intrínseca.

Este antecedente aportó información sobre cómo gestionar herramientas ofimáticas en la aplicación del juego de tablero contable para promover un mayor involucramiento en estudiantes de primer ciclo en actividades que conlleven a la consecución del logro del aprendizaje.

Pérez (2018) publicó su tesis “Los recursos didácticos y el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad en estudiantes de la especialidad de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Empresariales de la UNE, Rímac – 2018”, para optar el Grado Académico de Maestro

en Ciencias de la Educación con mención en Docencia Universitaria en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en la ciudad de Lima, Perú. Esta investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de relación entre el uso de los recursos didácticos y el aprendizaje impartida en la asignatura de Contabilidad. La metodología empleada fue de tipo descriptiva correlacional. El diseño de la investigación fue no experimental, de tipo transversal. La población estuvo conformada por 45 estudiantes de la especialidad de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Empresariales de la UNE, Rímac – 2018. La muestra es no probabilística intencional, conformado por la misma población, por ser pequeña. Como instrumentos, utilizó la técnica de recojo de datos el análisis de documentos (fuentes secundarias), que es una técnica basada en fichas bibliográficas que tienen como propósito analizar material impreso, utilizada para la elaboración del marco teórico del estudio y la encuesta (fuente primaria) la misma que se fundamentó en un cuestionario o conjunto de preguntas preparadas con el propósito de obtener información de las personas o unidades muestrales.

En conclusión, Pérez (2018) se afirmó a partir de los resultados que el nivel de relación entre los recursos didácticos sea de función pedagógica, didáctica o de aspectos técnicos y el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad es significativo en estudiantes de la especialidad de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Empresariales de la UNE, Rímac - 2018.

Este antecedente aportó información la necesidad de identificar y/o crear recursos didácticos significativos y pertinentes para la enseñanza de contabilidad teniendo en cuenta el contexto histórico-social en el que se desenvuelven los estudiantes universitarios mediante el uso de herramientas tecnológicas con las que se pueda

contar para contribuir significativamente en su formación académica profesional.

Tapia (2014) publicó su tesis “Aplicación de un juego de empresa como recurso didáctico para fortalecer la enseñanza – aprendizaje del planeamiento y control de la producción según el modelo de teoría de restricciones”, para optar el grado académico de doctor en educación en la Universidad San Martín de Porres en la ciudad de Lima, Perú. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo poner a disposición un Juego de Empresa, como recurso didáctico para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del Planeamiento y Control de la Producción según el Modelo de Teoría de Restricciones. La metodología empleada fue de tipo experimental. La población fue de 17 estudiantes conformada por los alumnos del curso de Planeamiento Táctico y Estratégico de Operaciones de la Escuela de Post-Grado de Ingeniería Industrial de la Universidad Ricardo Palma, semestre académico 2013-1; se seleccionaron dos muestras aleatoriamente, cada una de tamaño 8 estudiantes, las cuales conformaron un grupo de control y un grupo experimental. Este tamaño no es arbitrario, sino más bien dictado por el propio diseño del juego propuesto, pues se simula una línea de producción con ocho centros de trabajo y cada alumno se desempeñó como si fuera un operario de un puesto de trabajo. Las técnicas para la recolección de datos que se utilizaron fueron por observación directa, por cuestionario y mediante el sometimiento a una preprueba y posprueba para ambos grupos (experimental y de control).

En conclusión, Tapia (2014) demostró que utilizar el Juego de Empresa es un recurso didáctico efectivo en la enseñanza y aprendizaje del Planeamiento y Control de la Producción según el Modelo de Teoría de Restricciones ya que permitió a los estudiantes entrenarse y aprender mejor los conceptos a través de la interacción con los procesos.

Este antecedente aportó como recomendación la realización de variantes con el juego de empresa, con la finalidad de ver efectos en los estudiantes que se entrenen en otros escenarios para la toma de decisiones. Por lo que este trabajo de investigación aplicará el juego del tablero contable en el escenario de la carrera de contabilidad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego.

Para Marín y Hierro (2013) el juego es una técnica, estrategia y método al mismo tiempo que parte de conocer los elementos que conforman y lo hace atractivo para desarrollar actividades con características de dinámicas lúdicas con la finalidad de vincular a los usuarios del juego con un contenido a través de la motivación. En el juego los estudiantes asumen retos y toman decisiones para lograr los objetivos propuestos por el mismo juego mientras se divierten en un contexto social recibiendo de forma inmediata una retroalimentación para finalmente buscar el reconocimiento de sus logros. (Llorens, Gallego, Villagrà, Compañ, Satorre, y Molina, 2016).

Según la UNESCO (1980), el juego permite que el docente pueda conocer mejor al estudiante para que pueda adecuar sus estrategias y recursos didácticos. El juego desarrolla destrezas importantes ante los desafíos que enfrentan los estudiantes profesionales en el mundo laboral, como contar con capacidades y habilidades relacionadas al pensamiento crítico, la solución de casos y problemas, el trabajo en equipo y la persistencia (Cordero y Núñez, 2018). Al momento de plantear un juego didáctico es necesario definir objetivos y actividades claras para facilitar el aprendizaje de conocimientos y procedimental al estudiante de tal forma que gane el interés de aprender después por sí mismo (Montero, 2017).

Los aspectos claves del juego son la motivación, diversión, autonomía, retroalimentación, tratamiento del error y progresividad,

pero para mantenerlos presentes en el juego, el docente no debe dejar el proceso de diseño del juego en una misma forma porque es necesario la reingeniería constante para adecuarlo a los cambios que se presenten en el contexto como la cantidad de horas de clase, la cantidad de alumnos y los recursos disponibles. (Llorens et al., 2016). Minerva (2002), menciona que la adecuación del juego en el tiempo y contexto tiene la finalidad de hacer las clases más interesantes y favorables para el aprendizaje de los estudiantes. Euceda (2007) menciona que el docente también debe transmitir alegría y entusiasmo cuando se lleve a cabo el juego didáctico para que los estudiantes disfruten del desarrollo de las actividades, y desarrollen seguridad y confianza.

Un juego didáctico que después de ser aplicado no ayude en el aprendizaje o reforzamiento del aprendizaje quiere decir que sólo se trató de un simple juego en clase, pero si logra lo contrario y permite desarrollar cambios positivos en el nivel de aprendizaje entonces sí se puede considerar como un juego didáctico porque habría cumplido con los objetivos del aprendizaje (Calderón, 2013).

2.2.2. Teoría sociocultural del juego.

Vigotsky (1982) presenta originalmente la teoría sociocultural del juego en la cual describe al mismo juego como la realización de una situación ficticia extraída de la realidad con una determinada estructura que permite el traslado de un mensaje significativo hacia un estudiante, el cual a su vez va desarrollando su conducta.

Vigotsky establece que el juego es sociocultural porque las personas durante el juego se proyectan en eventos futuros que forman parte de su idiosincrasia que les permite representar sus respectivos roles por medio de la imitación mientras van adquiriendo capacidades y motivación para su desenvolvimiento social (Vigotsky, 2008).

Según Linaza y Maldonado (1987), Vigotsky y su seguidor Elkonin consideran que lo más importante del juego es que sea interpretado por los estudiantes y que sea cooperativo para que su aprendizaje pueda construirse en base a su interacción con otras personas.

2.2.3. Juego de tablero contable

El Juego de Tablero contable es una técnica didáctica basada en la gamificación que adapta el juego de tablero de mesa tradicional en el diseño de un juego didáctico interactivo en el aula de clase con actividades que faciliten el aprendizaje de documentación mercantil que viene a ser un tema importante dentro de la unidad didáctica de Documentación Comercial y Contable que es llevado en el primer ciclo de la carrera técnica de contabilidad (IESTFR, 2019).

2.2.4. Componentes del juego de tablero contable

A. Contexto

El contexto es el espacio donde el docente aplicará la técnica didáctica, el cual previamente ha sido observado para la selección de actividades en base a recursos y medios aptos (Feo, 2010). El juego de tablero contable se aplicó en un aula de clase tradicional que cuenta con una pizarra acrílica, un ordenador para el docente y un retroproyector multimedia.

B. Metas de aprendizaje

Las metas de aprendizaje orientan a los procedimientos planificados que el estudiante realiza previa, durante y posterior al proceso de enseñanza (Feo, 2010). El juego de tablero contable se aplicó para el tema de documentación mercantil, teniendo en cuenta las capacidades terminales de explicar y analizar la importancia de los documentos mercantiles y comprobantes de pago tal como se menciona en el sílabo de la unidad didáctica (IESTFR, 2019).

C. Contenidos

Las metas de aprendizaje se redactan en objetivos o competencias orientados a la comprensión de contenidos, siendo éstos conceptuales, procedimentales y actitudinales (Feo, 2010).

El juego de tablero contable cumple con el logro de las capacidades terminales en el tema de documentación mercantil, las cuales incluyen contenidos de aprendizaje conceptuales, procedimentales y actitudinales. Es por ello, que el juego ha sido diseñado para cumplir con el logro de las capacidades terminales del tema de documentación mercantil las cuales son la comprensión de conceptos generales de documentos mercantiles, identificación y clasificación de documentos mercantiles; así como la elaboración de documentos mercantiles (IESFR, 2019).

D. Recursos y diseño del juego

Los recursos son componentes que deben adecuarse al contexto y a las metas de aprendizaje y que poseen mayor importancia en la determinación de enseñanza y aprendizaje ya que son elementos generadores de estímulos que motivan, guían y permiten captar la atención de los estudiantes con el fin de que se conviertan en constructores de su propia formación y aprendizaje (Feo, 2010).

Los recursos visuales que se utilizó para el juego del tablero contable fueron la pizarra acrílica y el retroproyector multimedia; y como recursos tecnológicos se utilizó las herramientas de ofimática. Se diseñó un tablero virtual fijo con fichas de colores movibles y tarjetas numeradas con hipervínculos que permitieron abrir en otras diapositivas diversas preguntas de conocimientos o caso prácticos con un tiempo programado a

través de animaciones. Todo el juego en general fue elaborado con el MS Power Point y MS Paint como herramientas TIC para ser proyectado en la pizarra acrílica y así cada estudiante pueda resolver las actividades en la pizarra utilizando los plumones acrílicos.

E. Secuencia didáctica

Se entiende por secuencia didáctica a todos los procedimientos e instrucciones que realiza tanto el docente como el estudiante en el desarrollo de la estrategia didáctica. Estos procedimientos se llevarán a cabo en diferentes momentos o etapas de la estrategia, dividiéndose en un momento inicial, de desarrollo y de cierre con el fin de lograr habilidades sociales en base a las reflexiones de metacognición (Feo, 2010).

Como etapa inicial del Juego de tablero contable, el docente explica las reglas del juego. Primero, se indica a los estudiantes que deben formar equipos conformados por 4 a 5 integrantes. Luego, cada equipo debe elegir un representante, quien verá girar una ruleta virtual en la pizarra diseñada como se observa en la figura 1, y cuando diga “alto” se mostrará un número el cuál indicará el orden de participación de su equipo en el juego, además se le dará como ficha para el tablero contable el mismo número asignado en la ruleta.

¿Quién empieza el juego?

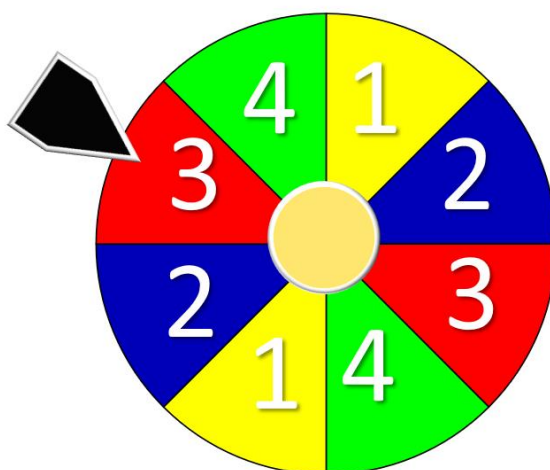


Figura 1: Ruleta para determinar el orden de participación.

Fuente: Elaboración propia

Seguidamente, se presenta el juego de tablero contable como se muestra en la figura 2 y se menciona que el equipo que logre llegar a la casilla “Meta” será acreedor a una recompensa con puntos adicionales en el curso.

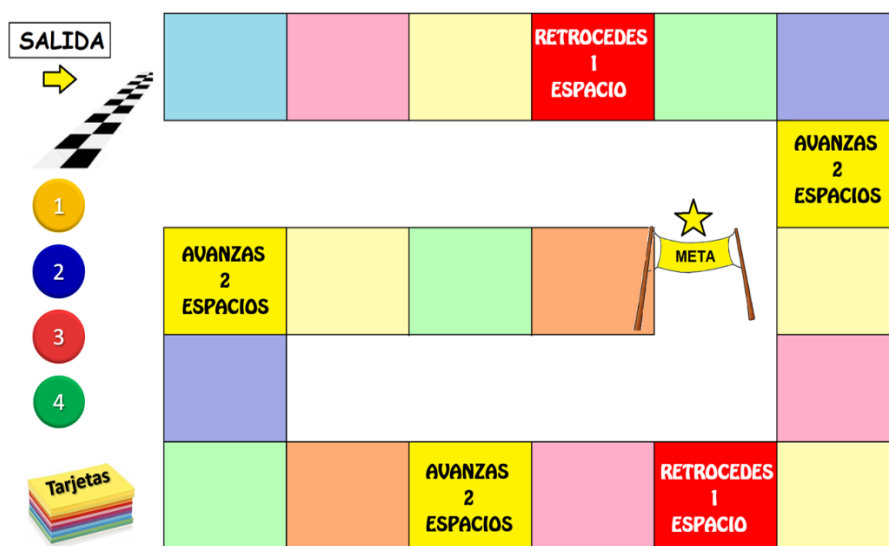


Figura 2: Juego de tablero contable

Fuente: Elaboración propia

Si un participante durante el juego tuviera dificultad para resolver la pregunta o caso práctico propuesto puede acercarse a pedir ayuda a sus compañeros de equipo, incluso tiene la oportunidad

de elegir a uno de ellos para que también pueda salir a la pizarra y pueda guiarlo(a) en la resolución de la pregunta o caso práctico antes de que se termine el tiempo. El compañero elegido no podrá salir a la pizarra para ayudar de nuevo hasta que pase dos turnos de su equipo.

Cada participante tendrá la oportunidad de elegir una de las 20 tarjetas virtuales proyectadas en la pizarra, que contiene una pregunta o un caso práctico para resolver. Cada tarjeta elegida no podrá repetirse nuevamente.



Figura 3: Cartas del juego de tablero contable

Fuente: Elaboración propia

Si la tarjeta que elige un participante contiene una pregunta de conocimientos, tendrá el plazo de 2 minutos para poder responderla una vez que se encuentre frente a la pizarra y con un marcador en mano. Y si la tarjeta tiene un caso práctico, deberá resolverlo en un plazo máximo de 4 minutos tal como se muestra en la figura 4 y 5.



Avanzas 2 casilleros si:

TIEMPO MÁXIMO: 3 MIN



Escribes el concepto de FACTURA



Figura 4: Actividad de conocimientos del juego de tablero contable

Fuente: Elaboración propia



Avanzas 3 casilleros si:

TIEMPO MÁXIMO: 3 MIN



COMPLETAS LA SIGUIENTE
FACTURA

El 05/12/2019 la Ferretería Sagitario SRL. vende según Factura 001 N° 045 a Comercial Milagros S.A.C., con RUC 20102030407 y domicilio en el Jr. Mantaro Nro. 356 – Huancayo, lo siguiente:

- 100 escobillones para piso al precio de S/25.00 cada uno.
- 59 lámparas portátiles al precio de S/ 105.00 cada uno.



RUC. 20142013216				
FACTURA				
- N° _____				
Señor (es): _____	Fecha de emisión: _____			
Dirección: _____	Guía de Remisión: _____			
RUC N°: _____				
Por lo siguiente:				
CANT.	UNIDAD DE MEDIDA	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	IMPORTE
Son:				
IMPRENTA GRAPHIC SAC RUC: 20191081474 Aut. 0394493204 F.J. 20/04/2018 N° Serie: 001 del 001 al 1000			SUB-TOTAL	
			I.G.V. (18%)	
			TOTAL S/	
CANCELADO				

Figura 5: Actividad procedimental del juego de tablero contable

Fuente: Elaboración propia

El avance del tiempo se mostrará en directo en la diapositiva y cambiará de color amarillo a rojo cuando el tiempo haya finalizado. Además, aparecerá la frase escrita: “¡Tiempo!” como se observa en la figura 6.

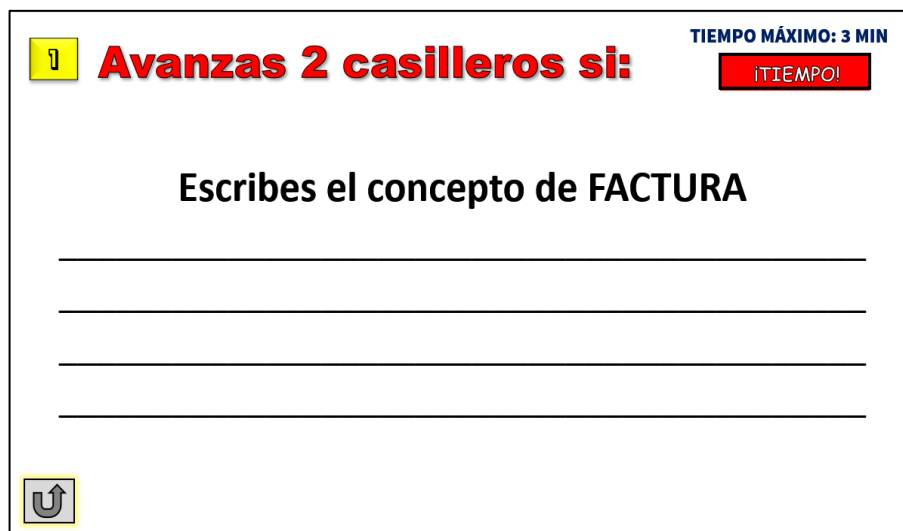


Figura 6: Actividad del juego de tablero contable con tiempo concluido.
Fuente: Elaboración propia

Antes de iniciar con el juego de tablero contable, se debe aclarar cualquier duda que tengan los equipos. Durante el juego el docente estará al tanto del tiempo asignado por tarjeta y cada vez que culmine ese plazo, se realizará la verificación y corrección de la pregunta o caso. Si el equipo acierta en la respuesta, se moverá la ficha del equipo en el tablero contable según la cantidad de casillas indicadas en la tarjeta que eligieron, y si no acierta su ficha se quedará en la misma casilla del tablero.

Las fichas del juego en ciertas ocasiones llegarán a casillas especiales del tablero con indicaciones como: “Avanzas 2 espacios” y/o “Retrocedes 1 espacio” por lo que el docente moverá nuevamente sus fichas según lo indicado en el tablero como se muestra en la figura 7.

La etapa de cierre del juego se da al término del tiempo total establecido para el juego que es de 60 minutos. En base a la posición de las fichas por cada equipo en el tablero, el docente felicita a todos los estudiantes por su esfuerzo y buen trabajo en

Estos hechos psicológicos ocurren primero de forma externa, es decir con la colaboración de otro compañero, y posteriormente pasan a un plano interno también llamado intrapsicológico que permite el desarrollo individual del niño a partir de las experiencias sociales

El juego enseña a lograr metas en base a la simulación y sus reglas pre establecidas, haciendo que estos logros a futuro se conviertan en acciones reales y morales (Vigotsky,1979). En el juego, no es suficiente con que la persona deba valerse de la mente, el cerebro y las manos, también es importante que pueda contar con el instrumento para llevarlo a cabo que es el producto social. Según Vygotski (1995) el pensamiento a medida que se desarrolla se ve influido por la experiencia y la lógica por eso es social.

Kozulin (1990) indica que la teoría de Vygotski busca conocer cómo cambian las funciones mentales humanas a través de las relaciones sociales y cómo el juego agiliza el desarrollo de la creatividad, imaginación y generaliza la experiencia. A partir de los 15 años en adelante, un estudiante sigue siendo parte de un proceso de aprendizaje y puede todavía participar activamente en actividades lúdicas, las cuales juegan un papel importante como parte de un aprendizaje profesional, desarrollando rasgos en la vida mental como la planificación de los estudios y la posición cívica de la personalidad.

El juego combina los conocimientos, habilidades y actitudes como la autolimitación y autodeterminación generadas por las reglas iniciales del juego con los conocimientos previos, las ideas y opiniones compartidas, la creatividad y la espontaneidad con sus compañeros. Esta combinación de aspectos brindará una nueva forma de aprendizaje con motivación y mayores logros durante el juego que permanecerá como base para las acciones que la persona ejecute posteriormente en la realidad (Vigotsky,1979).

2.2.6. Aprendizaje de Documentación Mercantil

Los procedimientos de enseñanza en contabilidad aún no han fijado una metodología específica en el campo que sirva como base para los docentes, por lo que cada docente ha tenido la iniciativa en cada asignatura de contabilidad de introducir recursos que le permitan formar adecuadamente al estudiante para su aplicación en el campo laboral. Cada docente sólo ha tenido acceso a metodologías generales definidas dentro de los sílabos, que generalmente sugieren clases magistrales y exposiciones como en otras materias (Cassiani y Zabaleta, 2016).

Sin embargo, el Consejo de Normas Internacionales de Educación Contable IAESB indica que los docentes en contabilidad deben responder a los cambios que se dan en el tiempo en los temas contables, así como los cambios de los estudiantes de manera individual. Por lo que deben utilizar una variedad de técnicas de enseñanza como la simulación de situaciones de trabajo, trabajos en grupos, adaptación del material de estudios al entorno cambiante, utilización de tecnologías de la información, motivación de los estudiantes en el aprendizaje, integración de los conocimientos, valores, ética, habilidades y actitudes profesionales para poder enfrentarse a situaciones complejas como parte del trabajo profesional (IFAC, 2019).

El aprendizaje en contabilidad abarca diversos temas y áreas, por lo que al ser la muestra de la investigación, estudiantes del primer ciclo, se decidió tomar el tema de Documentación Mercantil como variable dependiente en la aplicación del juego de tablero contable, en vista de que la Documentación Mercantil es una rama básica e importante de la profesión contable que se estudia en los primeros ciclos de la carrera ya que estudia en forma técnica a todos los comprobantes de pago y documentos que forman parte de la actividad comercial y/o

financiera con el fin de utilizarlos como constancia de respaldo y comprobación de dichas operaciones (Giraldo, 2003).

La aplicación del juego de tablero contable en la documentación mercantil permitió que los estudiantes aprendan no sólo conocimientos de documentación mercantil, sino también que desarrollen habilidades y estrategias para interactuar con sus compañeros con creatividad y compromiso en la solución de problemas que enfrentarán en el futuro profesional, tal como lo señala (Díaz, Barriga y Hernández, 1998).

2.2.7. Evaluación del aprendizaje

Las evaluaciones son parte del proceso de aprendizaje y al estar basadas en competencias, buscan contribuir en el desempeño de los estudiantes de forma permanente con el fin de medir el dominio de los conocimientos teóricos, prácticos y en algunos casos aspectos actitudinales pertinentes a la profesión (Ministerio de Educación [MINEDU], 2015). Por eso, con la finalidad de medir el aprendizaje se realizó dos evaluaciones escritas para los estudiantes de la muestra sobre el tema de documentación mercantil, los cuales tuvieron la denominación de pretest y postest en vista de que se realizarán antes y después de la aplicación del juego de tablero contable.

Según MINEDU (2015), el Ministerio de Educación en Perú, publica el Diseño Curricular Básico Nacional de la Educación Superior Tecnológica con la finalidad de lograr una mejor calidad en procedimientos pedagógicos en la Educación Superior Tecnológica a través de la presentación de los niveles de la educación superior tecnológica, sus componentes, su organización curricular y forma de evaluación. Este documento menciona que la evaluación es un proceso continuo para recabar información sistemática sobre el aprendizaje en los estudiantes que permite guiar al docente en su labor para realizar el análisis y reflexión necesarios para realizar

ajustes en el proceso de aprendizaje, así como orientar la selección de las técnicas didácticas y diseñar instrumentos de evaluación. (MINEDU, 2015)

El Currículo Nacional (MINEDU, 2015) establece en su ítem de evaluación, que el sistema de calificación que se debe emplear debe ser en escala vigesimal, siendo la nota mínima de 13 para aprobar cada unidad didáctica y que cada instituto efectuará la evaluación del aprendizaje de acuerdo a su reglamento.

Sin embargo, siendo necesario disponer de una escala de calificación en las evaluaciones sólo para fines de poder comparar las calificaciones del pre y postest relacionados a la aplicación del juego de tablero contable, en vista de que no existe una escala estipulada en el Currículo Nacional ni en el reglamento del Instituto Superior de Educación Tecnológico Franklin Roosevelt, se dispuso tomar como referencia el baremo del reglamento de evaluación de aprendizaje del Instituto Superior Tecnológico Público de las Fuerzas Armadas citado por (Cuadros, Morán y Torres, 2017) para adaptarlo y así poder describir el logro alcanzado según el puntaje obtenido en las evaluaciones realizadas a los estudiantes antes y después de la aplicación del juego de tablero contable.

Tabla 1

Escalas por nivel de rendimiento

Nivel	Puntaje
Sobresaliente	18 a 20
Bueno	15 a 17
Regular	13 a 14
Deficiente	00 a 12

Fuente: Adaptado de Cuadros, Morán y Torres (2017)

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Juego de tablero contable.

El Juego de Tablero contable es una técnica didáctica basada en la lúdica que se adapta del juego de tablero de mesa tradicional para reforzar el aprendizaje del tema de documentación mercantil en la carrera de contabilidad. El juego pretende que el estudiante conozca e interprete las reglas del juego, se agrupe por afinidad equipos de trabajo, elabore con sus compañeros de equipo estrategias, acepte la opinión de otras personas y compare sus conocimientos previos con los aprendidos mientras pasa un momento divertido en clase (Anduaga, 2016).

2.3.2. Aprendizaje.

El término aprendizaje según la Real Academia Española significa adquirir conocimientos a través del estudio o la experiencia (Real Academia Española [RAE], 2016). El aprendizaje no sólo se trata de un proceso de transmisión de conocimientos para luego ser acumulados, sino de un proceso en el cual se construye el conocimiento a partir de la información, la práctica y los recursos didácticos que se utilizan. El aprendizaje requiere ser eficaz y ello significa que los estudiantes deben manejar la información adquirida, pensando y actuando sobre ella para poder asimilarla. El estudiante construye su aprendizaje cuando existe una interacción entre el medio y la información adquirida (Chadwick, 1999).

Es por ello, que para saber si el estudiante está aprendiendo debemos relacionarlo con el hecho de lograr las competencias establecidas en el sílabo de estudios. Estas competencias incluyen capacidades terminales que describen los resultados de aprendizaje que el estudiante debe lograr al terminar cada unidad. Cada competencia siempre estará relacionada con el logro y aplicación de conocimientos, aptitudes y actitudes que en conjunto permitirán la

construcción adecuada del proceso de aprendizaje (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016).

2.3.3. Documentación Mercantil

Rama de la contabilidad que estudia en forma técnica a todos los comprobantes de pago y documentos que forman parte de la actividad comercial y/o financiera con el fin de utilizarlos como constancia de respaldo y comprobación de dichas operaciones (Giraldo, 2003).

2.3.4. Técnica Didáctica

La técnica didáctica es un conjunto de procedimientos didácticos que utiliza el docente para lograr el aprendizaje de temas específicos y en periodos cortos que persigue la estrategia didáctica en general (Velasco y Mosquera, 2007). Por tanto, el juego de tablero contable ha sido la técnica didáctica utilizada en el presente trabajo de investigación.

2.3.5. Recursos didácticos

Son materiales o instrumentos que el docente prevé utilizar para el desarrollo de la técnica didáctica con el fin de provocar situaciones que permitan facilitar contenidos y enriquecer la práctica educativa (CCOO, 2009, 4).

Los recursos didácticos más utilizados son los medios impresos como separatas, libros y cuadernos; sin embargo, también existen otro tipo de recursos que pueden ser creados o adecuados por el docente para aportar mayor riqueza y variedad en el proceso de aprendizaje de modo que sea más interesante, motivador y atractivo para los estudiantes (CCOO, 2009, 5). Los recursos didácticos utilizados en el juego de tablero contable mientras los participantes están en equipos fueron las separatas impresas sobre el tema que fueron entregadas como material complementario en clases previas y los recursos audiovisuales e informáticos como el ordenador, el proyector

multimedia, la pizarra acrílica y los plumones para ser utilizados en la aplicación del mismo.

Capítulo III

Hipótesis y Variables

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general.

La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

3.1.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.
- La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

3.2. Operacionalización de variables

3.2.1. Variable Independiente

V_1 = Juego de tablero contable

3.2.2. Variable Dependiente

V_2 = Aprendizaje

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems/ Indicadores	Escala de valoración	Instrumento
V ₁ : Juego de tablero contable (Variable Independiente)	El Juego de Tablero contable es una técnica didáctica basada en la lúdica que adapta el juego de tablero de mesa tradicional con actividades para el aprendizaje de documentación mercantil.	Técnica didáctica diseñada con las herramientas TIC para que el estudiante resuelva actividades cognitivas y procedimentales a través del trabajo en equipo, que implica seguir las reglas del juego y compartir ideas durante su aprendizaje mientras pasa un momento divertido en clase.	Introducción al juego	<ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos de 4 a 5 personas por afinidad. (Motivación) • Se establecen las reglas del juego y recompensas (Motivación) • El representante de cada equipo por cada turno elegirá una tarjeta virtual que contiene una actividad la cual deberá resolver. (Autonomía) • Cada equipo comienza a jugar resolviendo la actividad designada en el tiempo establecido. (Diversión) • En caso de presentarse errores u omisiones en el desarrollo de las actividades se pide la intervención de todos los estudiantes para realizar la corrección o completar los datos que faltan. (Tratamiento del error) • El docente valora el avance de cada equipo en el juego. (progresividad) • El docente realiza la retroalimentación sobre el tema. (Retroalimentación) 		
			Desarrollo del juego			
			Conclusión del juego			
V ₂ : Aprendizaje (Variable Dependiente)	El aprendizaje no sólo se trata de un proceso de transmisión de conocimientos para luego ser acumulados, sino de un proceso en el cual se construye el conocimiento a partir de la información, la experiencia y los recursos didácticos que se utilizan. El estudiante construye su aprendizaje cuando existe	Resultados del logro de capacidades terminales que se manifiestan a partir de la aplicación del juego de tablero contable.	Aprendizaje de conocimientos	1a; 1b; 1c; 2a; 2b; 3a; 3b; 3c; 3d; 3e	Sistema de calificación con escala vigesimal.	Pretest
			Aprendizaje procedimental	4: caso práctico		<ul style="list-style-type: none"> • Sobresaliente (18 - 20) • Bueno (15-17) • Regular (13-14) • Deficiente (00-12)

una interacción entre el medio y
la información adquirida
(Chadwick, 1999)

Fuente: Elaboración propia

Capítulo IV

Metodología del Estudio

4.1. Método y tipo de la investigación

4.1.1. Método.

El método utilizado en esta investigación es el método científico. Carrasco (2015) señaló que: “El método, en tanto se emplea para realizar investigaciones científicas, se denomina método científico, y constituye un sistema de procedimientos, técnicas, instrumentos, acciones estratégicas y tácticas para resolver el problema de investigación, así como probar la hipótesis científica” (p.269).

La investigación es cuantitativa de tipo experimental. Según Carrasco (2015) el diseño experimental es un análisis de investigación en donde se manipulan variables independientes para analizar los efectos que ocasionan en las variables dependientes siempre que la investigación se encuentre en una situación de control.

Hernández Sampieri y Mendoza, (2018) indican los pasos a seguir en una investigación:

- Identificar las variables dependientes e independientes.
- Elegir los niveles de manipulación de las variables que se ha identificado como independientes.
- Desarrollar el instrumento necesario para medir aquellas variables que son dependientes.
- Seleccionar una muestra de personas con la que vamos a trabajar.
- Explicar al grupo de personas los procedimientos que van a seguir de forma clara, brindándoles las facilidades necesarias para que participen de forma activa y motivada en el experimento.

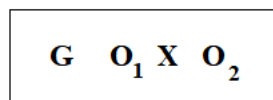
- Elegir el diseño apropiado de experimentación.
- Planificar el manejo de los participantes.
- Según el diseño de experimentación, dividir al azar los grupos si es experimentación pura o analizar las características de los grupos participantes si es un cuasiexperimento.
- Y aplicar prepruebas (sólo en caso sea necesario) y pospruebas anotando el desarrollo completo del experimento.

4.1.2. Tipo o alcance.

El tipo de investigación que corresponde al presente estudio es la aplicada. El alcance de esta investigación es preexperimental con diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo.

Este tipo de diseño permite obtener información de referencia inicial sobre el nivel de conocimientos del grupo experimental antes y después de aplicar el estímulo que vendría a ser el juego de tablero contable. Aunque este tipo de diseño no permite validar una comparación en vista de que se tiene sólo un grupo experimental, es considerado como un ensayo para otros experimentos de mayor magnitud y control. (Hernández Sampieri y Mendoza, 2018)

Según Carrasco (2015) el esquema preexperimental a seguir sería el siguiente:



Donde:

G: Grupo de personas.

X: Presencia de variable independiente.

O₁: Instrumento de evaluación de entrada.

O₂: Instrumento de evaluación de salida.

4.2. Diseño de la investigación

El tipo de muestreo es probabilístico aleatorio simple ya que en este tipo de muestra los estudiantes de la población tienen la misma posibilidad de ser seleccionados para la muestra (Carrasco, 2015). Todos los estudiantes de la población pertenecen al primer ciclo de la Carrera Profesional de Contabilidad, siendo éste el único ciclo del periodo 2009-II y que además se encuentran matriculados en la unidad didáctica de Documentación Comercial y Contable la cual incluye el tema de documentación mercantil en su contenido. (IESTFR, 2019).

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población.

La población está constituida por los 27 estudiantes matriculados en la unidad didáctica de Documentación Comercial y Contable que pertenece al I ciclo de la Carrera Profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt de Huancayo del periodo académico 2019-II.

4.3.2. Muestra.

La muestra que se trabajó en la presente investigación es probabilística aleatoria simple por ser el tamaño de la población finita.

$$\frac{z^2 \sigma^2 \cdot N}{(N - 1)E^2 + z^2 \sigma^2}$$

Donde:

Z = 1,96 para un nivel de confianza: $1 - \alpha = 0,95$

$\sigma^2 = 0,25$ (varianza poblacional desconocida)

N = 27 estudiantes

E = 0,05

Carrasco (2015) menciona que en la muestra probabilística aleatoria simple todos los elementos de la población tienen la oportunidad de ser elegidos para formar parte de la muestra.

Por ello ante una población de 27 estudiantes matriculados, se obtuvo una muestra de 25 estudiantes. Sin embargo, se tuvo que aplicar el criterio de exclusión en vista de que desertaron 8 estudiantes de la carrera durante el proceso de investigación, por lo que, se tuvo que trabajar con muestra final de 19 estudiantes.

En cuanto a datos descriptivos de la muestra, se observa en la tabla 3 y en la figura 8, que el 78,9% (15) de los estudiantes son mujeres y el 21,1% (4) son varones.

Tabla 3

Muestra de estudio por Género

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	15	78,9
Masculino	4	21,1
Total	19	100,0

Fuente: Elaboración propia.

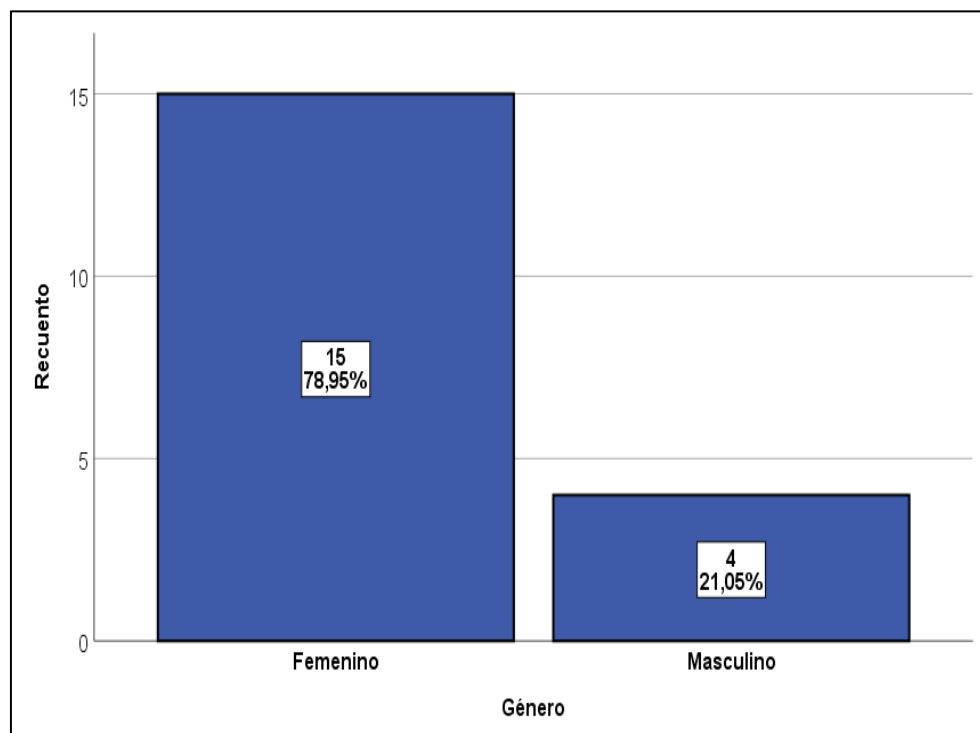


Figura 8. Muestra de estudio por género

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al estudio por edades, se observa en la tabla, que (4) estudiantes mujeres tienen la menor edad de la muestra que es de 17 años; luego de los (5) estudiantes que tienen 18 años, (3) son mujeres y (2) varones. Además, (4) estudiantes mujeres tienen 19 años, mientras que (3) estudiantes tienen 20 años, siendo (2) de ellos mujeres y un varón. También se tiene a (2) estudiantes mujeres con la edad de 21 años y sólo a un estudiante varón con la mayor edad de la muestra que es 23 años.

Tabla 4

Muestra de estudio por edades

	Género		Total	Porcentaje
	Femenino	Masculino		
Edad 17	4	0	4	21,05
18	3	2	5	26,32
19	4	0	4	21,05
20	2	1	3	15,79
21	2	0	2	10,53
23	0	1	1	5,26
Total	15	4	19	100,0

Fuente: Elaboración propia.

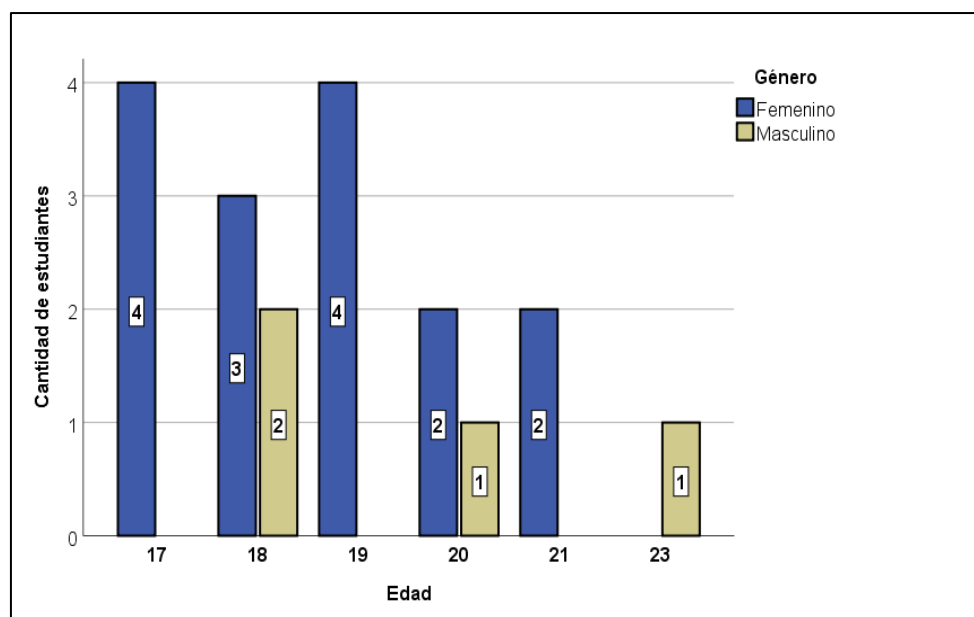


Figura 9: Muestra de estudio por edades

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue la evaluación del aprendizaje a través de una prueba escrita sobre el tema de documentación mercantil antes y después de aplicar el juego de tablero contable. (Carrasco, 2015).

Con estas pruebas se buscó calificar el rendimiento académico de los estudiantes en base a dos dimensiones para el logro de la capacidad terminal en documentación mercantil (IESTFR, 2019).

Las dimensiones del aprendizaje son las siguientes:

- Aprendizaje conceptual: define, identifica características y clasifica los documentos mercantiles.
- Aprendizaje procedimental: aplica sus conocimientos en la elaboración de documentos mercantiles, completando datos necesarios y realizando cálculos correctos.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Hernández Sampieri y Mendoza (2018) señalan a la aplicación de prepruebas y las pospruebas como un procedimiento importante a seguir en la recolección de información.

Es por ello, que teniendo en cuenta este procedimiento, se utilizó la prueba escrita como instrumento necesario para medir la variable de aprendizaje de documentación mercantil en el grupo experimental en dos etapas. En la primera etapa se aplicó un pretest para evaluar los conocimientos previos en el aprendizaje de documentación mercantil, y en la segunda etapa, se aplicó un postest para medir el aprendizaje de documentación mercantil reforzado después de realizar el juego de tablero contable.

4.4.3. Validez de los instrumentos

Los instrumentos que se aplicaron al grupo experimental fueron validados por juicio de tres expertos que se detalla a continuación:

Tabla 5

Opinión de expertos

Nº	Expertos	Opinión
01	Mg. César Solís Lavado	Procede su aplicación
02	Mg. Angélica María Tovar Navarro	Procede su aplicación
03	Mg. Juan Aquiles Manyari De la Cruz	Procede su aplicación

Fuente: Elaboración propia.

4.4.4. Confiabilidad de los instrumentos

Para medir la confiabilidad de los instrumentos de evaluación se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach y la fórmula empleada fue la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$$

La siguiente tabla muestra los datos necesarios para el cálculo del coeficiente de confiabilidad:

Tabla 6

Resultados del coeficiente de confiabilidad de los instrumentos

Instrumentos	Nº ítems (K)	Sumatoria de las varianzas de los ítems ($\sum s_i^2$)	Varianza de la suma de ítems (S_t^2)	Coeficiente alfa de Cronbach (α)
Pretest	20	3,19	7,76	0,62
Postest	20	3,21	8,21	0,64

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7

Escala de interpretación de la confiabilidad

Intervalo	Descripción
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable

Intervalo	Descripción
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Fuente: Fernández, M.; Cayssials, A. y Pérez, M. (2009)

Curso Básico de Psicometría. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial S.A.

Se observa que el coeficiente Alfa de Cronbach (0,62) hallado en la escala que evalúa el examen escrito (pretest) sobre documentación mercantil se ubica en el intervalo de 0,60 a 0,65 (según tabla N° 7) demostrando que es un instrumento confiable. Del mismo modo, el coeficiente (0,64) hallado en la escala que evalúa el examen escrito (postest) sobre documentación mercantil, se ubica en el intervalo de 0,60 a 0,65 demostrando también la confiabilidad del instrumento.

4.5. Técnicas de análisis de datos

Los instrumentos de medición diseñados, pretest y postest aplicados en los estudiantes, permitieron dar una valoración al aprendizaje de documentación mercantil con el fin de obtener resultados que permitan identificar la mejora del aprendizaje en el logro de las capacidades terminales en el tema de documentación mercantil. Los resultados obtenidos fueron comparados y analizados por medio del programa SPSS versión 25.

4.5.1. Estadística Descriptiva.

Se utilizó este tipo de estadística para resumir, presentar e interpretar todos los resultados obtenidos en el pretest y postest realizados a los estudiantes antes y después de la aplicación del juego de tablero contable. “Se denomina estadística descriptiva al conjunto de métodos estadísticos que se relacionan con el resumen y descripción de los datos como tablas, gráficas y el análisis mediante algunos cálculos” (Córdova, 2003, p.1). En ese sentido, se utilizó la distribución de frecuencias como las frecuencias absolutas, relativas, porcentuales; también se utilizó las medidas de tendencia central como la media aritmética, mediana, moda, y de dispersión como la

desviación típica, error típico de la media y la varianza (Córdova, 2003).

4.5.2. Estadística Inferencial

Se utilizaron técnicas de la estadística inferencial ya que se contaba con la información requerida para esta información que es la estadística descriptiva. “Se denomina inferencia estadística al conjunto de métodos con los que se hacen la generalización o la inferencia sobre una población utilizando una muestra” (Córdova, 2003, p.2).

Para ello, se utilizó el muestreo aleatorio simple para determinar el tamaño de la muestra por ser el tamaño de la población finita; el Alfa de Cronbach para comprobar la confiabilidad del pretest y postest como instrumentos de investigación; la distribución normal estándar para la prueba de normalidad y la fórmula de Shapiro-Wilk ya que se tuvo una muestra menor de 50 personas; asimismo se utilizó la prueba “t” de Student para la prueba de hipótesis por ser una investigación preexperimental (Córdova, 2003).

Capítulo V

Resultados

5.1. Resultados y análisis

En el presente capítulo se presentan los resultados de los datos obtenidos analizados en la investigación a través del pretest y postest como instrumentos de evaluación que fueron rendidos antes y después de la aplicación del juego de tablero contable por los estudiantes del grupo muestral con el fin de determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable para fortalecer el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt como objetivo general de esta investigación.

5.1.1. Resultados descriptivos de la muestra

A continuación, se presentan los resultados estadísticos obtenidos en el pretest y postest que fueron tomados a la muestra experimental.

Tabla 8

Resultados descriptivos del aprendizaje

	Pretest	Postest
N	19	19
Media	12,74	14,89
Mediana	13,00	15,00
Moda	12	16
Mínimo	8	10
Máximo	18	20

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 8, se observa un incremento en el resultado de la media de los resultados del pretest con 12,74 y del postest con 14,89, mostrándose un incremento de 2,15 puntos en la escala vigesimal.

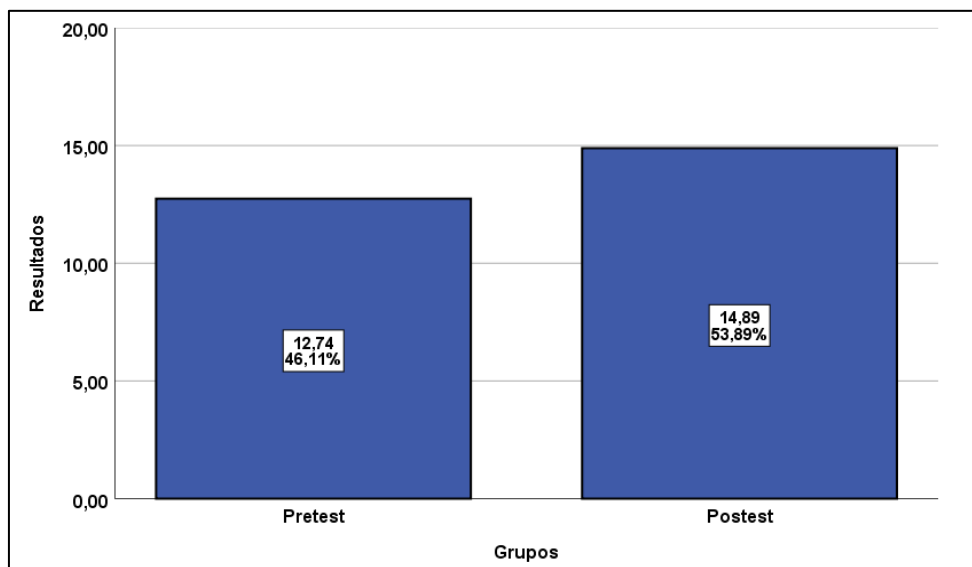


Figura 10: Comparación de la media en los resultados del pretest y posttest

Fuente: Elaboración propia

5.1.2. Resultados por dimensiones.

A. Resultados de aprendizaje en la dimensión conceptual

Según Vigotsky (1979), el aprendizaje cognitivo se desarrolla con la internalización de factores sociales que se van dando en el aula de clase a través de diferentes momentos en donde existe la interacción del estudiante con el docente, con los compañeros y con el entorno los cuales generan influencia en el aprendizaje del estudiante.

El juego de tablero contable presenta actividades para que el estudiante responda preguntas teóricas de tipo abiertas, permitiendo a su vez que pueda interactuar con sus compañeros de clase para intercambiar información y puntos de vista con la finalidad de construir su propio conocimiento.

Tabla 9

Resultados de aprendizaje en la dimensión conceptual

	Media	Mediana	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Pretest	5,47	6,00	8,00	3,00	1,679
Posttest	6,63	7,00	10,00	3,00	1,892

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 9, se observa que la media obtenida en la dimensión conceptual del pretest es de (5,47) mientras que la media obtenida en la dimensión conceptual del posttest es de (6,63). Por lo que se demuestra que la aplicación del juego de tablero contable ayudó a que el aprendizaje en esta dimensión se incremente en (1,16) puntos en la escala vigesimal.

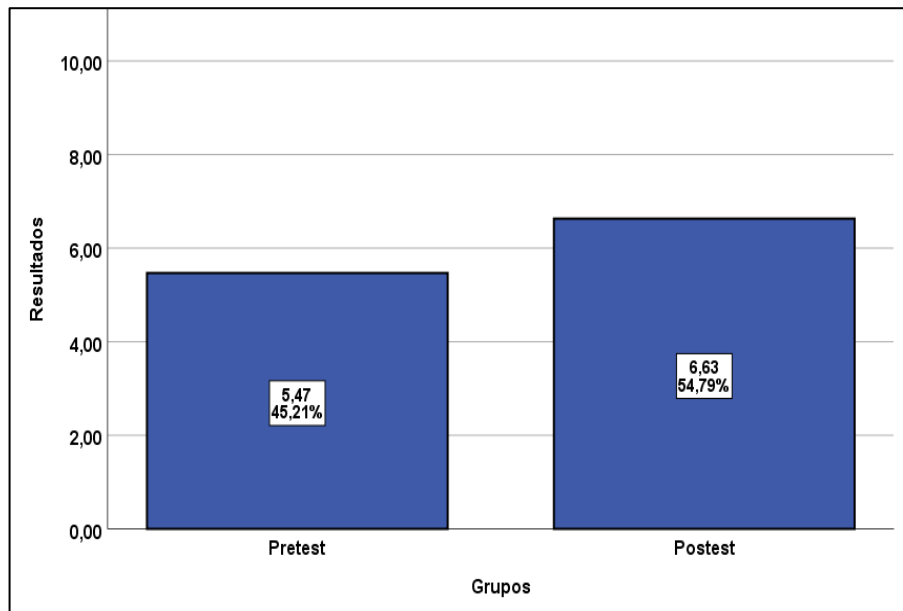


Figura 11: Comparación de medias en la dimensión conceptual

Fuente: Elaboración propia

B. Resultados de aprendizaje en la dimensión procedimental

Cordón (2008) afirma que: “Los contenidos procedimentales son las habilidades, destrezas y estrategias, cognitivas, manipulativas, comunicativas y de investigación, de mayor o menor complejidad, que los alumnos deben utilizar para construir el conocimiento o dar solución a un problema” (p 46). El juego de tablero contable es una técnica didáctica que por medio de recursos multimedia propone al estudiante un nuevo enfoque en la resolución de casos prácticos como parte de su aprendizaje procedimental.

Tabla 10

Resultados de aprendizaje en la dimensión procedimental.

	Media	Mediana	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Pretest	7,26	7,00	10,00	5,00	1,558
Posttest	8,26	9,00	10,00	6,00	1,522

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 10, se observa que la media obtenida en la dimensión conceptual del pretest es de (7,26) mientras que la media obtenida en la dimensión conceptual del posttest es de (8,26). Por lo que se demuestra que la aplicación del juego de tablero contable ayudó a que el aprendizaje en esta dimensión se incremente en (1,00) punto en la escala vigesimal.

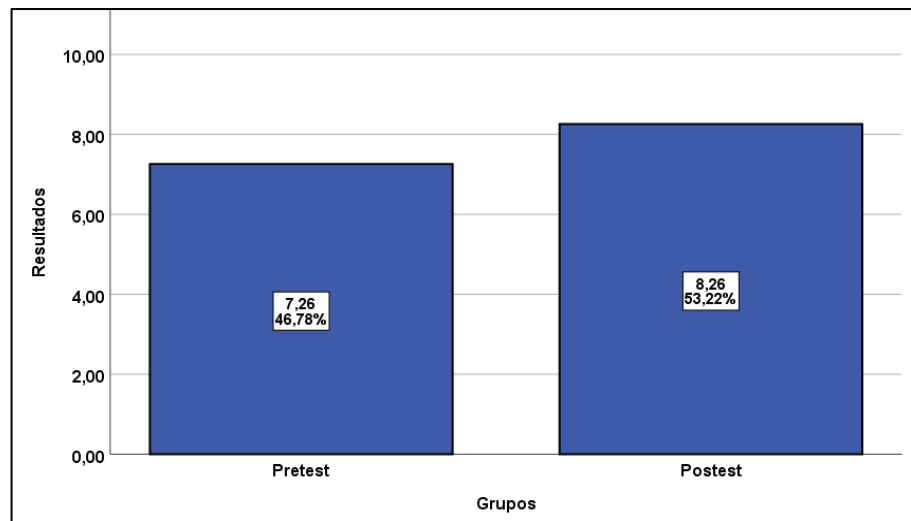


Figura 12: Comparación de medias en la dimensión procedimental.

Fuente: Elaboración propia

5.1.3. Niveles de aprendizaje.

Se realiza la comparación de los niveles de aprendizaje en base a los resultados finales obtenidos en el pretest y posttest. Para ello se toma como baremo la tabla 1 que muestra la escala de calificación por nivel de rendimiento adaptada de (Cuadros et al., 2017), donde se divide cuatro niveles de rendimiento y sus puntajes en: nivel sobresaliente (18 a 20), nivel bueno (15 a 17), nivel regular (13 a 14) y nivel deficiente (00 a 12).

Tabla 11

Comparación de los niveles de aprendizaje en los estudiantes en el pretest y postest

		Niveles de aprendizaje en el Postest				Total
		Deficiente	Regular	Bueno	Sobre saliente	
Niveles en el Pretest	Deficiente	5	1	3	0	9
	Regular	0	1	4	0	5
	Bueno	0	0	2	2	4
	Sobresaliente	0	0	0	1	1
Total		5	2	9	3	19

Fuente: Elaboración propia

De la tabla 11, se afirma que la mayoría 52,63% (10) han mejorado significativamente en el nivel de aprendizaje al comparar los resultados del pretest y del postest: el 21,05% (4) de los estudiantes han pasado del nivel Regular, el 15,79% (3) de los estudiantes han pasado del nivel Deficiente al nivel Bueno, el 10,53% (2) de los estudiantes han pasado del nivel Bueno al nivel Sobresaliente y el 5,26% (1) de los estudiantes han pasado del nivel Deficiente al nivel Regular. Asimismo, se observa que 26,32% (5) se han mantenido en el en el nivel Deficiente en el pretest y postest, el 10,53% (2) se han mantenido en el nivel Bueno, el 5,26% (1) de los estudiantes se mantienen en el nivel Regular en el pretest y postest y otro 5,26% (1) de los estudiantes se mantienen en el nivel Sobresaliente.

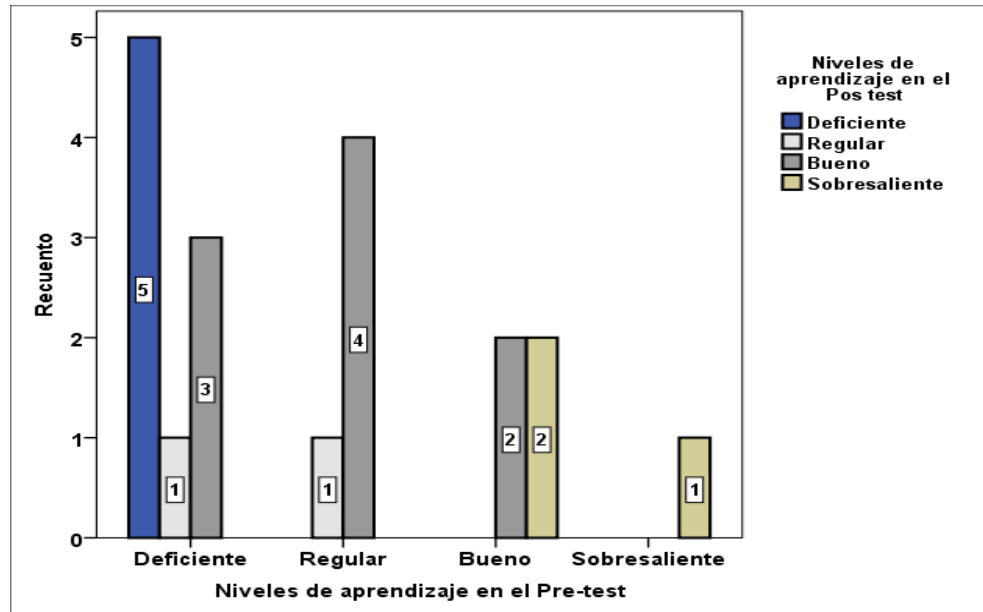


Figura 13: Comparación de niveles de aprendizaje en el pretest y postest.

Fuente: Elaboración propia

5.1.4. Prueba de normalidad de las variables (Shapiro-Wilk) n=19

Formulación de las hipótesis Nula (H_0) y Alternativa (H_1)

H_0 : La distribución de la variable no difiere de la distribución normal.

H_0 : $p \geq 0,05$

H_1 : La distribución de la variable difiere de la distribución normal.

H_1 : $p < 0,05$

Se halla los valores correspondientes con el SPSS versión 25 y se obtiene la siguiente tabla:

Tabla 12

Prueba de normalidad de las variables

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0,965	19	0,669
Postest	0,957	19	0,510

Fuente: Elaboración propia

De la tabla 12, se afirma que como el nivel de significancia asintótica bilateral obtenido en las dos variables Pretest (0,669) y Postest (0,510) son mayores al nivel de significación ($\alpha=0,050$) entonces se

acepta la hipótesis nula (H_0), es decir se acepta que: La distribución de la variable no difiere de la distribución normal, es decir los datos provienen de una distribución normal. De estos resultados se concluye que, en la comprobación de las hipótesis, se debe utilizar pruebas paramétricas, como la prueba t de Student.

5.1.5. Contrastación de Hipótesis

Según Carrasco (2005) este procedimiento consiste en contrastar el enunciado descrito en la hipótesis declarada de forma afirmativa con los resultados obtenidos después de la experimentación con el fin de verificar la hipótesis en hechos.

En el capítulo IV de Metodología de estudio, al desarrollar la prueba de normalidad de variables se llegó a la conclusión de que la distribución de las variables era normal, por lo que al ser una curva normal se deben aplicar pruebas paramétricas. Siendo la prueba t de Student la prueba que se desarrollará por ser una hipótesis preexperimental (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018).

A. Prueba de Hipótesis General

La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Hipótesis nula.

H_0 : El puntaje medio poblacional del aprendizaje de documentación mercantil en el postest es menor o igual que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Hipótesis alterna.

H₁: El puntaje medio poblacional del aprendizaje de documentación mercantil en el postest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Tabla 13

Comparación del puntaje promedio del aprendizaje de documentación mercantil.

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Postest	14,89	19	2,865	0,657
Pretest	12,74	19	2,786	0,639

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 13 se observa que los estudiantes del grupo experimental han obtenido mejores resultados en el postest (14,89) que en el pretest (12,74), esta diferencia se debe a la intervención de la variable independiente.

Tabla 14

Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis general.

	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior				Superior
Postest - Pretest	2,158	0,958	0,220	1,696	2,620	9,816	18	0,000

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 14 se observa que, el p-valor (0,000) es menor al nivel de significación ($\alpha=0,050$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₁): El

puntaje promedio del aprendizaje de documentación mercantil en el posttest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Entonces, al aceptar la hipótesis alterna (H_1) se comprueba la hipótesis de investigación: La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt; aseveración que se hace para un nivel de significación $\alpha=0,050$.

B. Prueba de Hipótesis específica 1

La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Hipótesis nula.

H_0 : El puntaje promedio del aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles en el posttest es menor o igual que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Hipótesis alterna.

H_1 : El puntaje promedio del aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles en el posttest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Tabla 15*Comparación del puntaje promedio del aprendizaje conceptual.*

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Postest	6,63	19	1,892	0,434
Pretest	5,47	19	1,679	0,385

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 15, los estudiantes del grupo experimental han obtenido mejores resultados en su aprendizaje conceptual en el postest (6,63) que en el pretest (5,47), esta diferencia se debe a la intervención de la variable independiente.

Tabla 16*Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis específica 1.*

	Media	Desv. Desviac.	Desv. Error prom.	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
				95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Postest - Pretest	1,158	1,015	0,233	0,669	1,647	4,975	18	0,000

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 16 se observa que, el p-valor (0,000) es menor al nivel de significación ($\alpha=0,050$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1): El puntaje promedio del aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles en el postest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Entonces, al aceptar la hipótesis alterna (H_1) se comprueba la hipótesis de investigación: La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje

conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt; aseveración que se hace para un nivel de significación $\alpha=0,050$.

C. Prueba de Hipótesis específica 2

La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Hipótesis nula.

H₀: El puntaje medio poblacional del aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en el postest es menor o igual que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Hipótesis alterna.

H₁: El puntaje medio poblacional del aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en el postest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Tabla 17

Comparación del puntaje promedio del aprendizaje procedimental.

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Postest	8,26	19	1,522	0,349
Pretest	7,26	19	1,558	0,357

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 17 se observa que los estudiantes del grupo experimental han obtenido mejores resultados en su aprendizaje procedimental en el postest (8,26) que en el pretest (7,26), esta diferencia se debe a la intervención de la variable independiente.

Tabla 18

Prueba t de Student para muestras independientes en la hipótesis específica 2

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Postest - Pretest	1,000	1,054	0,242	0,492	1,508	4,135	18	0,001

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 18 se observa que, el p-valor (0,001) es menor al nivel de significación ($\alpha=0,050$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1): El puntaje promedio del aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en el postest es mayor que en el pretest luego de aplicar el juego de tablero contable en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad.

Entonces, al aceptar la hipótesis alterna (H_1) se comprueba la hipótesis específica 2: La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt; aseveración que se hace para un nivel de significación $\alpha=0,050$.

5.2. Discusión de resultados

Al culminar con el procesamiento de los datos obtenidos en el pretest y postest aplicados antes y después de la aplicación del juego de tablero contable en el grupo experimental y luego de haber realizado la prueba de contrastación de hipótesis general, se pudo observar en base a los resultados obtenidos que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Estos resultados coinciden con lo investigado por Cardona (2018) quien concluye que, al aplicar estrategias lúdicas con juegos tradicionales, los estudiantes comprendieron y aplicaron de una manera eficaz los conceptos adquiridos con los juegos a través de experiencias por medio de los sentidos, facilitándoles la manipulación, descubrimiento, comunicación de ideas y conocimientos, logrando un aprendizaje significativo e integral que les ayudó en la resolución de problemas de factorización. Esta conclusión fue comprobada a través de evaluaciones que demostraron que después del juego lúdico un 85% de los estudiantes pudo resolver con mayor facilidad los ejercicios, en comparación a cuanto a un 80% que antes tenían dificultad para resolver ejercicios y un 20% no sabían cómo resolverlo. Además, resaltó que, dentro de cuatro juegos propuestos, los estudiantes tuvieron preferencia por el juego manual de la escalera con un 70,8% de aprobación a través de una encuesta.

De la misma forma, se concuerda con Portilla (2017) cuando dijo que el juego, es un gran apoyo pedagógico en la enseñanza, comprobándolo con una mejora en sus estudiantes que superaron el 70% para poder solucionar problemas matemáticos por medio evaluaciones diagnósticas; y con Pérez (2018) al concluir que existe relación entre los recursos didácticos sea de función pedagógica, didáctica o de aspectos técnicos y el aprendizaje.

Por otro lado, los resultados de la presente investigación demuestran en la práctica, lo investigado por Loján (2017) quién determinó que a un 94% de estudiantes encuestados les gustaría que los docentes utilizaran juegos serios en la enseñanza porque sienten que la integración pedagógica de estos recursos ayudaría a generar niveles de impacto educativo, dinámico, práctico, interactivo de gran escala en progreso de la calidad dentro del proceso educativo. Así también se demuestra en la práctica la investigación de Aguilar, Briones y Córdova (2019) cuando concluyen en la necesidad e importancia de que la gamificación y la gestión de herramientas ofimáticas deben desarrollarse de forma paralela para promover en los estudiantes un mayor nivel de involucramiento en las actividades clave o conductas y generar altos niveles de competencia y motivación intrínseca.

En cuanto a los resultados de comprobación de las hipótesis específicas se comprobó que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje conceptual, como la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, así como en el aprendizaje procedimental como la elaboración de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt a través de la prueba paramétrica t de Student para hipótesis preexperimental con un valor de confianza de 95%.

Esto concuerda con Tapia (2014) al demostrar que los juegos permitieron que los estudiantes del curso del curso de Planeamiento Táctico y Estratégico de Operaciones de la Escuela de Post-Grado de Ingeniería Industrial de la

Universidad San Martín de Porres, puedan entrenarse y aprender mejor los conceptos a través de la interacción con los procesos.

Conclusiones

- Los resultados obtenidos en el posttest en comparación al pretest realizado al grupo experimental a través de la prueba paramétrica t de Student para hipótesis preexperimental con un valor de confianza del 95%, tuvieron un p-valor de 0,000 el cual fue menor al nivel de significancia ($\alpha=0,050$), por lo que se concluyó que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.
- Los resultados obtenidos en el posttest en comparación al pretest realizado al grupo experimental a través de la prueba paramétrica t de Student para hipótesis preexperimental con un valor de confianza de 95% tuvieron un p-valor de 0,000 el cual fue menor al nivel de significancia ($\alpha=0,050$), por lo que se concluyó que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.
- Los resultados obtenidos en el posttest en comparación al pretest realizado al grupo experimental a través de la prueba paramétrica t de Student para hipótesis preexperimental con un valor de confianza de 95%, tuvieron un p-valor de 0,001 el cual es menor al nivel de significancia ($\alpha=0,050$), por lo que se concluyó que la aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.

Recomendaciones

- Se recomienda utilizar el juego de tablero contable como técnica alternativa de enseñanza a los docentes de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt, con el fin de consolidar los conocimientos de los estudiantes a través de la interacción motivada y el trabajo en equipo que se verán reflejados con un mejor rendimiento académico de los estudiantes.
- Se sugiere el uso del juego de tablero contable tanto para el aprendizaje de temas conceptuales como procedimentales en donde generalmente se aplican sólo clases magistrales, complementándose con el trabajo e interacción en equipos tal como se ha demostrado en este trabajo de investigación pues el juego de tablero contable permitió un mejor aprendizaje en los estudiantes y los motivó en sus primeros pasos al iniciar sus estudios en la carrera de contabilidad.
- Se aconseja a todos los docentes de la especialidad de contabilidad que fortalezcan sus capacidades en el uso de tecnologías de información y comunicación (TICS) para crear, diseñar y/o adaptar nuevos juegos para el aprendizaje de diversos temas contables, tomando como base la técnica del juego de tablero contable, con la finalidad de ver nuevos efectos en el aprendizaje ya sea en modalidad presencial o virtual para compartir nuevas experiencias de la enseñanza a la nueva generación de estudiantes que inician sus estudios de contabilidad en un nivel superior.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, P., Briones J., & Córdova R. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima, en 2018 II* (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica del Perú, Lima, Perú.
- Alfonso, M. (2016). La importancia del estudio del nivel superior. *XVI Coloquio Internacional de Gestión Universitaria-CIGU. Conferencia llevada en el Coloquio CIGU a cabo en Arequipa*. Recuperado de https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/175202/201_00003%20-%20OK.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Anduaga, M. E. (2016). ¿Y si jugamos en contabilidad? *Formación inicial y desarrollo profesional continuo. Didáctica de las ciencias económicas. Diseños curriculares y metodologías. Aportes de las neurociencias y otras disciplinas*. 21º Congreso Nacional de Profesionales en Ciencias Económicas, Tucumán, Argentina.
- Barba, M., Cuenca, M., & Gómez, A. (2007). Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía* (Tesis Doctoral), 42(7), 1-12, recuperado de <https://hera.ugr.es/tesisugr/15435568.pdf>
- Blanco, I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo "Participación de los trabajadores en la empresa"* (Tesis de maestría). Universidad de Valladolid, España.
- Calderón, K. (2013) *La didáctica hoy. Concepciones y Aplicaciones*. San José, Costa Rica: Editorial EUNED.
- Cardona, L. T. (2018). *Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza de la factorización que favorezca el aprendizaje significativo a través de los juegos*

tradicionales en los estudiantes de grado 8 y 9 del Instituto Técnico superior de Pereira (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.

Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

Chadwick, C. B. (1999). La psicología del aprendizaje desde el enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531303.pdf>

Cordero, D. y Núñez, M. (2018,11 de octubre). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

Córdova, M. (2003). *Estadística descriptiva e inferencial*. Lima, Perú: Editorial Librería MOSHERA S.R.L.

Cordón, R. (2008). *Enseñanza y aprendizaje de procedimientos científicos (contenidos procedimentales) en la educación secundaria obligatoria: análisis de la situación, dificultades y perspectivas* (Tesis de doctorado). Universidad de Murcia, Murcia, España.

Cuadros, V., Morán, B., & Torres, A. (2017). *Hábitos de estudio, disposición hacia el estudio y rendimiento académico en estudiantes de formación profesional técnica de un instituto armado* (Tesis de maestría). Universidad Marcelino Champagnat, Lima, Perú.

Díaz Barriga, F. y Hernández G. (1998). Estrategias docentes para una prendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, DF: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.

Cassiani, D. y Zabaleta, M. (2016). Metodologías utilizadas en la enseñanza de contabilidad internacional: una propuesta¹. *Revista Interamerican de Investigación, Educación y Pedagogía*, 9,(1), Recuperado de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/rriep/article/view/3605/3876>

Días, A. (2009). *Diseño estadístico de experimentos*. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=0x0DW6dNiyAC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

- Díaz, L. (2010). La observación. México: Departamento de publicaciones de la facultad de psicología de la UNAM.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica* (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcdr3g6>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009, septiembre). La importancia de los recursos didácticos en la enseñanza. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (4),1-6. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5407.pdf>
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009, noviembre). Recursos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (5),1-10. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=6434&s=>
- Feo, R. (2010) Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas*, (16), pp 220 236. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3342741.pdf>
- Fernández, M., Cayssials, A. & Pérez, M. (2009). *Curso básico de Psicometría: Teoría Clásica*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial S.A.
- Giraldo, D. (2003) *Documentación Mercantil: Teoría y Práctica*. Lima,Perú: Ediciones ADESA.
- Hernández Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.Ciudad de México, México: Mc Graw Hill.
- IFAC (2019). *International Accounting Education Standards Board: Handbook of International Education Pronouncements*. New York, USA. Recuperado de <https://www.ifac.org/system/files/publications/files/Handbook-of-International-Education-Standards-2019.pdf>
- Instituto de Educación Superior Tecnológico Franklin Roosevelt, IESTFR. (2019). Sílabo de documentación comercial y contable de la carrera profesional de Contabilidad. Huancayo: Autor.
- Kozulin, A. (1990). La psicología de Vygotski. Biografía de unas ideas. España: Alianza Editorial.

- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos.
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. Recuperado de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Loján, M. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación* (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Marín, I. & Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. *Empresa Activa*.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Revista EDUCERE*, 9(6), 289-296.
- Ministerio de Educación, MINEDU. (2015). Diseño Curricular Básico Nacional de la Educación Superior Tecnológica. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/superiortecnologica/pdf/disenocurricularbasiconacional.pdf>
- Ministerio de Educación, MINEDU. (2016). Guía para la elaboración del Plan de Estudios. Educación Superior Tecnológica. Recuperado de: // [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4628/Gu%
c3%ada%20para%20la%20elaboraci%3%b3n%20del%20Plan%20de%20Estud
ios.%20Educaci%3%b3n%20Superior%20Tecnol%3%b3gica.pdf?sequen
ce=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4628/Gu%c3%ada%20para%20la%20elaboraci%3%b3n%20del%20Plan%20de%20Estudios.%20Educaci%3%b3n%20Superior%20Tecnol%3%b3gica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista de investigación pensamiento matemático*, 7(1), 075-092. Recuperado de <file:///C:/Users/USER/Desktop/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- OEI (2018). Neuro didáctica en el aula: transformando a educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 1-219. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/issue/view/282/vol.%2078%2C%20n%C3%BAm.%201>

- Perez, R. E. (2018). *Los recursos didácticos y el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad en estudiantes de la especialidad de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Empresariales de la UNE, Rímac-2018* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Portilla, E. M. (2017) *Situación didáctica a través del juego de mesa yam como estrategia para favorecer los aprendizajes de los procesos matemáticos aditivos en grado sexto* (Tesis de maestría). Universidad ICESI, Cali, Colombia.
- Real Academia Española, RAE. (2019). Definición. Edición Tricentenario. Rae.es. Recuperado de link <https://dle.rae.es>
- RENATI (2019). Búsqueda de trabajos de investigación de la SUNEDU. Lima, Perú. Recuperado de http://renati.sunedu.gob.pe/simplesearch?query=juegos+did%C3%A1cticos+en+educaci%C3%B3n+superior&sort_by=score&order=desc&rpp=10&etal=0&start=0
- Tapia, F. (2014). *Aplicación de un juego de empresa como recurso didáctico para mejorar la enseñanza-aprendizaje del planeamiento y control de la producción según el modelo de teoría de restricciones* (Tesis doctoral). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- UNESCO (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris, Francia.
- Universidad Central de Chile. (2017). *Manual de apoyo docente. Metodologías activas para el aprendizaje*. Recuperado de http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_metodologias.pdf
- Velasco, M. y Mosquera, F. (2007) *Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo* Recuperado de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Editorial Crítica.

- Vigotski, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos de Pedagogía.
- Vygotsky, L. S. (1995). Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Buenos Aires: Ediciones Fausto.
- Vigotski, L. S. (2008). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt? • ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt? 	<p>GENERAL: Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt. <p>Determinar el efecto de la aplicación del juego de tablero contable en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.</p>	<p>GENERAL: La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje de documentación mercantil en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje conceptual que comprende la definición, identificación y clasificación de documentos mercantiles, en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt. <p>La aplicación del juego de tablero contable tiene un efecto significativo en el aprendizaje procedimental que comprende el desarrollo de casuísticas sobre el llenado de documentos mercantiles en los estudiantes del I ciclo de la carrera profesional de Contabilidad del IESTP Franklin Roosevelt.</p>	<p>V1 = Variable independiente</p> <p>Juego de tablero contable</p> <p>V2 = Variable dependiente</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptual Procedimental 	<p>Método: Método científico</p> <p>Tipo o alcance: Aplicada</p> <p>Diseño: Experimental - pre experimental</p> <p>Población: Conformada por 27 estudiantes matriculados en el I ciclo de la carrera profesional de contabilidad, periodo 2019-II.</p> <p>Muestra: n = 19 estudiantes</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pretest • Postest <p>Muestreo: Probabilístico aleatorio simple</p> <p>Técnicas: Estadística descriptiva e inferencial</p>

Anexo 2: Pretest



NOTA



PRUEBA ESCRITA SOBRE DOCUMENTACIÓN MERCANTIL CARRERA PROFESIONAL DE CONTABILIDAD (PRE-TEST)

Apellidos y Nombres:

Ciclo: Edad: Género: Masculino () Femenino () Fecha:/...../2019

I. Determine el valor de verdad (V) o falsedad (F) de los siguientes enunciados. (3 puntos)

- a. La letra de cambio es un documento mercantil que respalda una operación de compra-venta al crédito con el fin de que el deudor pague a su acreedor, o a otra persona beneficiaria, una cantidad de dinero en una fecha o plazo determinado..... ()
- b. El comprobante de pago es un documento que acredita la transferencia de bienes, la entrega en uso o la prestación de servicios que debe ser emitido y/o impreso conforme a las normas del Reglamento de Comprobantes de Pago..... ()
- c. El cheque es un título valor emitido por el banco a favor de una persona natural o jurídica que ha solicitado previamente un préstamo de dinero..... ()

II. Lea atentamente y responda las siguientes preguntas. (2 puntos)

- a. ¿Cuál es el comprobante de pago que debe solicitar una persona como consumidor final para acreditar el pago realizado por la compra de un bien o la utilización de un servicio?

- b. ¿Cuál es el comprobante de pago que debe solicitar una persona natural o jurídica para que pueda ejercer su derecho al crédito fiscal al momento de comprar un bien, o ser usuario de un servicio?

III. Relacione los ejemplos de la izquierda con la clasificación de documentos mercantiles de la derecha escribiendo dentro de cada paréntesis la letra que corresponda. (5 puntos)

a. Ticket o cinta emitida por máquina registradora.	() Documento relacionado a un comprobante de pago
b. Guía de Remisión Remitente.	() Documento de crédito
c. Cheque.	() Documento de comercio internacional
d. Letra de cambio.	() Comprobante de pago
e. Conocimiento de embarque.	() Documento bancario

IV. Complete el documento mercantil en base a los siguientes datos. (10 puntos)

El 30 de octubre de 2019, la Ferretería Sagitario S.R.L. emite una boleta de venta a su cliente Sebastián Ramírez Pérez identificado con DNI N° 40581681 y domicilio en el Pasaje Santa Isabel Nro. 157 - El Tambo por la venta al contado de los siguientes ítems:

- 12 rollos de cinta de aluminio Mathiesen de 10m. al precio de S/ 25.90 cada uno.
- 36 linternas recargables Opalux de 15LED al precio de S/ 14.90 cada uno.

FERRETERÍA SAGITARIO SRL

Dirección: Calle Real Nro. 234 - Huancayo - Huancayo - Junín

RUC. 20142013216

BOLETA DE VENTA

001 - N° 0323

Señor (es): _____

Fecha de Emisión:

DÍA	MES	AÑO

Dirección: _____

Doc. de Identidad: _____

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	IMPORTE

IMPRESA GRAPHIC SAC
RUC: 20191081474
Aut. 0394493204 F.I. 20/04/2018
N° Serie: 001 del 001 al 1000

TOTAL S/

CANCELADO

EMISOR

ADQUIRIENTE O USUARIO

Anexo 3: Postest



NOTA



PRUEBA ESCRITA SOBRE DOCUMENTACIÓN MERCANTIL CARRERA PROFESIONAL DE CONTABILIDAD (POST-TEST)

Apellidos y Nombres:

Ciclo: Edad: Género: Masculino () Femenino () Fecha:/...../2019

I. Determine el valor de verdad (V) o falsedad (F) de los siguientes enunciados. (3 puntos)

- a. La factura es el comprobante de pago que otorga el vendedor al comprador que necesite acreditar el costo o gasto para efecto tributario, así como sustentar el pago del IGV y ejercer el derecho al crédito fiscal por la operación realizada..... ()
- b. La guía de remisión, nota de crédito y nota de débito son documentos mercantiles que pertenecen a la clasificación de comprobantes de pago..... ()
- c. La letra de cambio es un título valor que representa una promesa de pago por parte de un deudor con su acreedor con el fin de pagarle una cierta cantidad de dinero en una fecha determinada. En este documento sólo intervienen dos personas y puede utilizarse ante una obligación de compraventa o un crédito bancario..... ()

II. Lea atentamente y responda las siguientes preguntas. (2 puntos)

- a. ¿Cuál es el título valor que emite el titular de una cuenta corriente para autorizar que su entidad financiera pague una suma de dinero a favor de una persona beneficiaria siempre que el titular disponga de fondos en esa cuenta?

- b. ¿Cuál es el documento mercantil que sustenta el traslado de bienes con ocasión de una venta, desde el establecimiento del vendedor hasta el establecimiento del comprador?


III. Relacione los ejemplos de la izquierda con la clasificación de documentos mercantiles de la derecha escribiendo dentro de cada paréntesis la letra que corresponda. (5 puntos)

a. Recibo de energía eléctrica.	() Documentos bancarios
b. Nota de crédito.	() Documentos de comercio internacional
c. Carta fianza.	() Comprobante de pago
d. Pagaré.	() Documentos de crédito
e. Carta porte.	() Documentos relacionados a comprobantes de pago.

IV. Complete el documento mercantil en base a los siguientes datos. (10 puntos)

El 07 de diciembre de 2019, La Ferretería Sagitario S.R.L. emite una factura a su cliente Comercial del Centro S.A.C, identificado con RUC N° 20389230724 y con domicilio en el Jr. Cajamarca Nro. 123 – Huancayo, por la venta al contado del siguiente ítem:

- 25 focos LED marca Philips de 50W al precio de S/ 10.90 cada uno.

FERRETERÍA SAGITARIO SRL		RUC. 20142013216	
Dirección: Calle Real Nro. 234 - Huancayo - Huancayo - Junín		FACTURA	
		001 - N° 0458	
Señor (es): _____		DÍA	MES
Dirección: _____	Fecha de emisión:		AÑO
RUC N°: _____			
Por lo siguiente:			
CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	IMPORTE
Son:			
			SUB-TOTAL
			I.G.V. (18%)
			TOTAL S/
IMPRENTA GRAPHIC SAC RUC: 20191081474 Aut. 0394493204 F.I. 20/04/2018 N° Serie: 001 del 001 al 1000		 _____ CANCELADO	
ADQUIRIENTE O USUARIO			
EMISOR			
SUNAT			

Anexo 4: Guías de aprendizaje



Instituto de Educación Superior Privado
FRANKLIN ROOSEVELT

R.M. N° 0103-95-ED
R. de Revalidación N° 0573-2006-ED
Contratación de Adecuación Institucional N° 447
Oficio N° 1471-MINEDU/V-MGP-DIGESUTP

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

“Documentos Mercantiles: comprobantes de pago, documentos bancarios y de crédito”

Carrera Profesional: Contabilidad

Unidad didáctica: Documentación Comercial y Contable.

Lugar : Aula

Ciclo : I

Semana : 9

Horas de estudio: 04 horas académicas

ELEMENTOS DE LA CAPACIDAD TERMINAL: Define, clasifica y valora la importancia de los documentos mercantiles y comprobantes de pago en operaciones mercantiles.

CONTENIDO DEL APRENDIZAJE

Conceptual	Procedimental	Actitudinal
<ul style="list-style-type: none"> Documentos mercantiles. Importancia, definición y clasificación. 	<ul style="list-style-type: none"> Define, identifica características, clasifica y conoce el llenado correcto de documentos mercantiles. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de los documentos mercantiles, opinando y argumentando con armonía frente a sus compañeros.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Estrategias	Métodos/ técnicas	Recursos	Duración
Inicio del Aprendizaje: Motivación	Se inicia la clase mostrando imágenes en la pizarra de diversos documentos mercantiles. Se pide a los estudiantes que analicen la finalidad de cada tipo de documento.	Lluvia de ideas	Plumones. Mota. Pizarra.	10 min

	El docente sistematiza las intervenciones.			
Proporcionar información	El docente define y explica las características principales de los documentos mercantiles según su clasificación. Luego ejemplifica el llenado de los principales documentos mercantiles a través de casos prácticos.	Expositivo	Plumones. Mota. Pizarra. Separata. Proyector multimedia.	45 min
Transferencia del aprendizaje a través de la resolución de preguntas y casos prácticos.	<p>El docente presenta el juego de tablero contable como actividad que será desarrollada en equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece las reglas del juego, tiempos y recompensa de puntos a favor al equipo que llegue a la meta en el tablero contable. • Los estudiantes se agrupan en equipos de 4 a 5 personas por afinidad y eligen un representante para establecer el orden de participación de cada equipo y luego de forma interna deciden quien empezará primero. • Cada participante deberá salir frente a la pizarra para elegir una carta del 1 al 20 la cual tendrá una actividad de conocimientos o práctica que deberá resolver, en caso de necesitar ayuda podrá acercarse a su equipo y pedir que uno de sus compañeros lo ayude. • El docente monitorea el desarrollo del juego, controla el tiempo por cada actividad y toma en cuenta los casos que no fueron correctamente desarrollados. • Al cierre del juego, el docente valora el esfuerzo de cada equipo y verifica si algún equipo llegó a la meta para registrar los puntos ganados. 	Resolución de preguntas y casos prácticos.	Juego de tablero contable. Proyector multimedia. Plumones. Mota. Pizarra.	90 min

	<ul style="list-style-type: none"> El docente interactúa con los estudiantes con reflexiones sobre la importancia de la documentación mercantil y realiza una retroalimentación de las actividades que generaron dudas o demostraron un mayor número de desaciertos. 			
Evaluación	El docente evalúa el logro de capacidades de los estudiantes con una prueba escrita.	Test	Registro.	45 min
<p>Criterio de evaluación: Define, clasifica los tipos de documentos mercantiles y desarrolla casuísticas sobre el llenado de comprobantes de pago.</p>				
Indicadores		Técnicas	Instrumentos	
Aprendizaje cognitivo y procedimental sobre documentos mercantiles.		Test	Cuestionario de la prueba escrita	

Anexo 5: Fichas de validez de instrumentos: Pretest y Postest



FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del instrumento: Pre-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: Mg. César F. Solís Lavado
5. Área de acción laboral: Docente en la Escuela de Posgrado Univ. Continental
6. Título profesional: Lic. en Pedagogía y humanidades Esp. Matemática y física
7. Grado académico: Magister en Didáctica universitaria
8. Dirección domiciliaria: Calle Alheli N° 116, El Tambo / Huancayo

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Si	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	✓		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	✓		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	✓		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	✓		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	✓		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	✓		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	✓		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (✓)
- No procede su aplicación ()


 DNI N°
 Mg. César Fernando Solís Lavado
 R.S. 01385 - CU - 2011 / EPG - UNGP
 Diploma N° A882670 - ANR

Fecha: Huancayo, 26 / 10 / 2019

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del instrumento: Post-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: Mg. César F. Solís Lavado
5. Área de acción laboral: Docente en la Escuela de Posgrado Univ. Continental
6. Título profesional: Lic. en Pedagogía y humanidades Esp. Matemática y física
7. Grado académico: Magister en Didáctica universitaria
8. Dirección domiciliaria: Calle Albech N° 116, El Tambo / Huancayo

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Si	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	✓		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	✓		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	✓		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	✓		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	✓		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	✓		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	✓		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación ()
- No procede su aplicación ()

DNI N°

Mg. César Fernando Solís Lavado
R.S. 01885 - CU - 2011 - EPG - UNCF
Diploma N° A882870 - ANR

Fecha: Huancayo, 26 / 10 / 2019

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO
OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

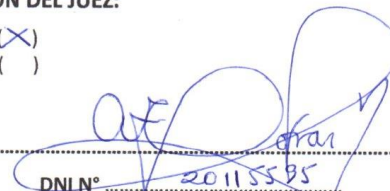
1. Nombre del instrumento: Pre-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: *Angélica María Toral Narans*
5. Área de acción laboral: *Docente Universitaria*
6. Título profesional: *Contador Público*
7. Grado académico: *Magister en Contabilidad y Finanzas*
8. Dirección domiciliaria: *Calle San Miguel 436 - Urb. San Antonio*

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Sí	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()


 DNI N° 20115585

Fecha: Huancayo, 26/10/2019

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO
OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del instrumento: Post-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: *Angélica María Toral Narano*
5. Área de acción laboral: *Docente Universitaria*
6. Título profesional: *Contador Público*
7. Grado académico: *Magister en Contabilidad y Finanzas*
8. Dirección domiciliaria: *Calle San Miguel 436 - Urb. San Antonio*

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Si	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación
- No procede su aplicación


 DNI N° *720115595*

Fecha: Huancayo, *26/10/2019*

**FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO
OPINIÓN DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del instrumento: Pre-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: *Juan Aguilar Manyaní De la Cruz*
5. Área de acción laboral: *Docente Universitario*
6. Título profesional: *Catedrático Público Colegiado*
7. Grado académico: *Magister en Administración Estratégica de Empresas*
8. Dirección domiciliaria: *Av. Uruguay N° 318 Depto. - Hya.*

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Sí	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()



 DNI N° *20074536*

Fecha: Huancayo, *26* / *10* / 2019

**FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO
OPINIÓN DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES:

1. Nombre del instrumento: Post-Test
2. Título de la investigación: "Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo".
3. Autor del instrumento: Baldeón Sanabria Natalia Ivonne.
4. Nombre del juez/experto: *Juan Aquiles Menyari De la Cruz*
5. Área de acción laboral: *Docente Universitario*
6. Título profesional: *Contador Público Colegiado*
7. Grado académico: *Magister en Administración Estratégica de Empresas*
8. Dirección domiciliaria: *Av. Uruguay N° 318 Depto Huancayo*

II. ASPECTOS A EVALUAR:

CRITERIOS		Valoración		Observaciones
		Si	No	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición.	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (X)
- No procede su aplicación ()



 DNI N° 20077536

Fecha: Huancayo, 26/10/2019

Anexo 6: Resultados del pretest

N°	Ciclo	Género	Edad	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	D1	D2	TOTAL
1	1	2	18	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	6	8	14
2	1	2	23	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	10	16
3	1	1	19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	8	16
4	1	1	20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10	18
5	1	1	18	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	5	8	13
6	1	1	18	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	8	16
7	1	1	19	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	6	12
8	1	1	17	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	4	6	10
9	1	1	20	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	5	7	12
10	1	1	19	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	6	8	14
11	1	1	17	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	7	13
12	1	1	17	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	3	6	9
13	1	1	21	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	3	5	8
14	1	2	20	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	3	5	8
15	1	1	18	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	6	6	12
16	1	2	18	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	7	6	13
17	1	1	17	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	5	6	11
18	1	1	19	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6	9	15
19	1	1	21	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	3	9	12
				0.26	0.00	0.20	0.23	0.18	0.20	0.23	0.10	0.05	0.23	0.00	0.25	0.05	0.14	0.00	0.26	0.20	0.26	0.25	0.10			7.76

Número de items (K)	20
Sumatoria de varianzas	3.19
Varianza de la suma	7.76
Alfa de Cronbach	0.62

Anexo 7: Resultados del postest

N°	Ciclo	Género	Edad	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	D1	D2	TOTAL
1	1	2	18	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	7	9	16
2	1	2	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	20
3	1	1	19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	9	17
4	1	1	20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10	19
5	1	1	18	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	7	14
6	1	1	18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	9	18
7	1	1	19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	8	6	14
8	1	1	17	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	4	8	12
9	1	1	20	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	6	9	15
10	1	1	19	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	7	9	16
11	1	1	17	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	8	15
12	1	1	17	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	3	8	11
13	1	1	21	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4	6	10
14	1	2	20	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4	6	10
15	1	1	18	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	10	16
16	1	2	18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8	7	15
17	1	1	17	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	6	6	12
18	1	1	19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	10	17
19	1	1	21	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	10	16
				0.10	0.26	0.26	0.23	0.25	0.25	0.00	0.20	0.25	0.20	0.00	0.00	0.05	0.00	0.10	0.18	0.25	0.20	0.18	0.26			8.21

Número de ítems (K)	20
Sumatoria de varianzas	3.21
Varianza de la suma	8.21
Alfa de Cronbach	0.64

Anexo 8: Fotografías aplicando el juego de tablero contable

