
Implementación de estrategias didácticas lúdicas para motivar las clases de Español Básico en la carrera Contabilidad y Finanzas

Implementation of playful didactic strategies to motivate Basic Spanish classes in the Accounting and Finance college degree

Implementação de estratégias didáticas lúdicas para motivar as aulas de Espanhol Básico na carreira de Contabilidade e Finanças

*Kenislay Almira - Reyes

**Liudmila Rodríguez - Sanregre

***Brígida Estévez - Monjes

*Centro Universitario Municipal Frank País, Universidad de Holguín. Cuba. Licenciada en Letras. Profesora Asistente. Correo: kalmirar@uho.edu.cu ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9017-1262>

**Centro Universitario Municipal Frank País, Universidad de Holguín. Cuba. Dra. en Medicina, Psiquiatría Infantil. Profesora Asistente. Correo: ggalanop@uho.edu.cu. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0249-3799>

*** Filial de Ciencias Médicas Frank País, Holguín, Cuba. Dra. En Medicina especialista en Medicina General Integral. Profesora Instructora. Correo: brigidaem@infomed.sld.cu. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6757-4418>

Resumen

La implementación de estrategias lúdicas en el ámbito universitario permite el acercamiento al conocimiento, de manera didáctica y grata, para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes. Desde el punto de vista psicológico se aprecia desinterés de los estudiantes de Contabilidad y Finanzas a los contenidos de la asignatura Español Básico, impartida en primer año de dicha carrera a partir de las modificaciones al Plan de Estudios E. El artículo expone la implementación de juegos favorecedores de la comunicación estudiante-profesor, con el objetivo de motivar los encuentros a la referida asignatura, mejorar los resultados académicos y la asistencia a los turnos de clase. La estrategia lúdica aplicada demostró la optimización académica por parte de los educandos.

Palabras clave: estrategia pedagógica; lúdica; español básico; didáctica

Abstract

The implementation of playful strategies in the university environment allows the approach to knowledge in a didactic and pleasant way, in order to develop abilities and skills in students. From the psychological point of view, there is a predisposition of the Accounting and Finance students to the contents of the Basic Spanish subject, taught in the first year of this degree course, as a part of the modifications to the Study Plan E. The article shows the implementation of games favoring student-teacher communication, with the aim of motivating the classes of the aforementioned subject, improving academic results and attendance at class shifts. The playful strategy applied demonstrated an academic optimization on the part of the students.

Key words: pedagogical playground; basic spanish; teaching; strategy

Resumo

A implementação de estratégias lúdicas no ambiente universitário permite a abordagem do conhecimento de forma didática e agradável para o desenvolvimento de habilidades e competências nos alunos. Do ponto de vista psicológico, verifica-se uma predisposição dos alunos de Contabilidade e Finanças aos conteúdos da disciplina de Espanhol Básico, lecionada no primeiro ano da referida carreira a partir das modificações ao Plano de Estudos E. O artigo expõe a implementação de jogos favorecendo a comunicação aluno-professor, com o objetivo de motivar aproximações com a

Implementación de estrategias didácticas lúdicas para motivar las clases de español básico en la carrera contabilidad y finanzas / Implementation of playful didactic strategies to motivate basic Spanish classes in the accounting and finance career / Implementação de estratégias didáticas lúdicas para motivar as aulas de espanhol básico na carreira de contabilidade e finanças

referida disciplina, melhorando os resultados acadêmicos e a assiduidade nos turnos de aula. A estratégia lúdica aplicada demonstrou otimização acadêmica por parte dos alunos.

Palavras chaves: estratégia de ensino de espanhol pedagógico-básico de playground

Introducción

La Universidad es una institución cultural que trasluce su estrecha relación con la lengua escrita, y debe constituir un espacio idóneo para fomentar la producción, uso, difusión de los saberes de diversas áreas de conocimiento. La consecución de estas funciones es un compromiso esencial de los actores de esta institución: profesores y estudiantes (Bigi, García y Chacón, 2017).

Las transformaciones que ocurren en Cuba posterior a la actualización del modelo de desarrollo económico y social, también impactan en la educación superior y en especial en la carrera Contabilidad y Finanzas; lo cual conlleva a la búsqueda de nuevas prácticas para perfeccionar el proceso formativo de este profesional, pues esta actualización plantea el reto de “continuar fortaleciendo la contabilidad para que constituya una herramienta en la toma de decisiones y garantice la fiabilidad de la información financiera y estadística, oportuna y razonablemente”. (Partido Comunista de Cuba [PCC], 2016, p.4)

Por lo que una correcta comunicación, aparejada a la adecuada interpretación de textos, son cualidades académicas que los estudiantes de la carrera Contabilidad y Finanzas requieren para su futuro desarrollo profesional.

La inserción de la asignatura Español Básico desde el curso 2016-2017, a partir de modificaciones en la educación superior cubana (Ministerio de la Educación Superior [MES], 2016) ofrece la posibilidad de profundizar en los contenidos léxicos, gramaticales, ortográficos y de redacción, lo que influye en el desarrollo de la competencia, cognitiva, comunicativa y sociocultural de los estudiantes.

Las tendencias educativas actuales abogan por un cambio en las prácticas instructivas basadas exclusivamente en acciones intelectuales, sugiriendo que se transformen en momentos más dinámicos y llenos de calidez cuyo principal ingrediente sea el deleite donde el estudiante deje de ser el objeto de la educación para convertirse en el sujeto de su propio aprendizaje.

Para un profesor de lenguas es todo un reto impartir los contenidos de esta rama a estudiantes de las ciencias técnicas y contables. Se trata de darle colores a un panorama para nada atrayente por la mayoría de los educandos. En este sentido el docente debe implementar estrategias que permitan despertar el interés por los temas que se abordarán.

Los procesos que se desarrollan en las sedes universitarias no alcanzan aún los resultados que exige el ritmo de las transformaciones que se han estado introduciendo, lo que se refleja en problemas concretos relacionados entre otros, con la calidad del aprendizaje y con la formación de una cultura general integral en los estudiantes.

En la revisión de los planes de estudios y la obtención de resultados académicos en la carrera Contabilidad y Finanzas del Centro Universitario Municipal Frank País se observó que:

- A pesar de considerarse el texto oficial de mayor importancia en el aprendizaje de la lengua en la carrera por su relación con el contenido y objeto de la profesión, los estudiantes presentan serias dificultades para su comprensión, análisis y elaboración, no solo en la asignatura de Español Básico, sino en cada una de las asignaturas en las que se enfrenta al estudio de este tipo de texto: resoluciones, informes, análisis de cuentas, entre otros.
- En el Plan de Estudios (E) vigente no se reconoce la Estrategia de Lengua Materna para darle tratamiento durante la carrera.
- Existen insuficiencias en los profesores en la concepción de estrategias didácticas para favorecer el tratamiento a los contenidos de la asignatura y así despertar mayor interés por parte de los estudiantes.
- Los estudiantes se predisponen a los contenidos de la asignatura de Español Básico.
- Se aprecian resultados académicos en esta asignatura, inferiores en comparación con las demás del currículo.

Como resultado de este estudio se evidenció que era necesario mejorar la motivación de las clases de Español Básico en el primer año de la carrera Contabilidad y Finanzas; se evidenció que a través de la aplicación del componente lúdico como herramienta didáctica era posible influir de manera directa en los estudiantes y así elevar su rendimiento académico.

La educación contable se caracteriza por ser demasiado empírica y por el uso de estrategias y prácticas pedagógicas demasiado tradicionales y rígidas que no responden a las nuevas necesidades y reformas pedagógicas que apuntan por una educación integral flexible e interdisciplinar pues el proceso educativo se estructura bajo el fuerte paradigma de la disciplina contable mantenida durante los últimos años Seltzer (2008) y Ros y Conesa (2013).

En las investigaciones de García (2018) se aprecia que el juego es una actividad que estimula la superación personal, además se abordan puntos de vista en relación con los medios, materiales y

recursos didácticos, así como recursos educativos considerados elementos de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje como algo externo a dicho proceso o como componente de este.

Materiales y métodos

Las estrategias se enmarcan en el estudio de la Didáctica, ya que estudia las particularidades del proceso educativo que desde estos enfoques responden a la pregunta sobre el cómo enseñar en contextos específicos por lo cual se inscribe dentro de la pedagogía como núcleo de reflexión (Picado, 2001).

El fundamento metodológico de la investigación lo constituyó el método dialéctico-materialista como método general de la ciencia, que posibilitó el acercamiento a la esencia del objetivo trazado en la misma.

Los principios metodológicos considerados para el trabajo están basados en los presupuestos teóricos del enfoque comunicativo en general, así como en el papel de la autonomía del alumno y de los factores cognitivos y afectivos que influyen en el aprendizaje, en particular.

Cabe destacar que el docente universitario debe usar metodologías de aprendizaje que sean las que conduzcan a la adquisición de competencias por parte del educando universitario. El escenario actual del aula evidencia que, parte del profesorado universitario experimenta numerosos métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje, elaborando experiencias y prácticas formativas, creadoras de conocimientos y emociones nuevas, resultantes de investigaciones puestas en práctica a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La estrategia fue aplicada en la asignatura Español Básico que se imparte en el primer año de la carrera Contabilidad y Finanzas del Centro Universitario Municipal Frank País. La población escogida fue de 41 personas, de ellas 30 estudiantes y 11 docentes; la muestra de 11: de ellos, 9 estudiantes de primer año, y 2 docentes.

Se emplearon métodos cualitativos como la observación participante a través de la aplicación de una Guía de Observación para identificar dificultades en los contenidos, en la aplicación de evaluaciones, así como el comportamiento de la asistencia y puntualidad a clases. También se realizaron entrevistas y encuestas a docentes y educandos de la referida carrera.

Cuando se hace referencia a estrategia de aprendizaje el término se relaciona con el punto de vista comunicativo que lleva consigo una implicación metodológica que ha de fomentar la independencia, la responsabilidad y la capacidad de controlar el proceso de aprendizaje. De esta manera, la función del docente será ayudar a que sus alumnos consigan desarrollar su propia

autonomía. Con este fin, ha de fomentar y hacer que reflexionen sobre los diferentes estilos de aprendizaje y la utilización de las diferentes estrategias.

En este caso la metodología utilizada en la estrategia didáctica es la del aprendizaje cooperativo y colaborativo que permitió motivar las clases de Español Básico e incentivar la construcción de textos en los estudiantes del primer año.

Ejemplos de los juegos realizados se muestran a continuación:

1. Título: Los sustantivos y la contabilidad.

Objetivo: Favorecer una experiencia lúdica para reconocer sustantivos, adjetivos y artículos.

Materiales: Tarjetas, tizas, borrador y la pizarra.

Procedimiento: Para el desarrollo del juego el aula se divide en tres filas correspondientes a los respectivos puestos, las cuales se nombran SUSTANTIVO, ADJETIVO y ARTÍCULO.

Se escoge un líder por fila que expondrá el concepto del nombre de su equipo, así como un ejemplo donde este se manifieste. Un moderador realizará lecturas de textos donde se empleen términos de la especialidad, los estudiantes deberán identificar la función que realizan dentro del texto e ir a la pizarra (dividida en tres) a copiar la palabra. Los que respondan correctamente las preguntas sumarán puntos a su equipo.

Gana el equipo que más términos de la especialidad identifique y estén correctamente escritos.

2. Título: Identifica las palabras a partir de una clave.

Población objeto: Estudiantes de la carrera Contabilidad y Finanzas de 1er año.

Objetivo: Formar palabras, identificarlas (sustantivos, verbos y adjetivos) y redactar oraciones con ellas.

C O N T A B L E

1 2 3 4 5 6 7 8

Procedimiento: Se conformarán palabras a partir de los números correspondientes con las letras, se procede a leer y escribir el número conformado y luego la palabra resultante. A continuación los estudiantes identificarán si la palabra obtenida es un sustantivo, adjetivo o verbo. Por último redactan oraciones.

Ejemplos: 32 678. Treintaidos mil seiscientos setenta y ocho. (Noble)- adjetivo. El cliente tuvo una acción noble con su empresa.

3 245. Tres mil doscientos cuarentaicinco. (Nota)-sustantivo. La nota fue redactada por el administrador.

1 234 565. Un millón doscientos treintaicuatro mil seiscientos sesentaicinco. (Contaba)-verbo. El cajero de la derecha contaba más rápido que el de la izquierda.

Nota: se continuará el mismo procedimiento según sean descubiertas nuevas palabras.

3. Título: Redacción de textos oficiales contables.

Población objeto: Estudiantes de la carrera Contabilidad y Finanzas de 1er año.

Procedimiento: La redacción o construcción de textos es fundamental para el futuro profesional de Contabilidad y Finanzas ya que emiten documentos con envergadura legal y requieren de una correcta escritura. Es por ello que se implementa este juego de la siguiente manera: se conforman equipos y se reparten tarjetas con oraciones que los estudiantes deben coordinar para conformar párrafos con una correcta redacción final en la pizarra hecha por un estudiante seleccionado por el grupo. Se evaluará la ortografía, coherencia y fluidez en la lectura final de los textos. Este juego no es competitivo, el objetivo es que los estudiantes interactúen entre ellos, intercambien criterios de la asignatura y la especialidad.

Resultados y discusión

La actual realidad cambiante demuestra que el docente universitario debe convertirse en un constante innovador de nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje; también adoptar diversas metodologías didácticas en función de la especificidad del trabajo a realizar en cada momento y en cada escenario. El uso de recursos didácticos más apropiados para el desarrollo de la asignatura; la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la docencia.

La adecuada aplicación de las estrategias de aprendizaje consiste en un trabajo diario que atañe a todos los involucrados en el proceso educativo: estudiantes y profesores. Es necesario acotar que es un área oportuna a favor de la investigación educativa y por ende conlleva a la mejora de la calidad de la enseñanza, toda vez que estimula a la actualización de nuevos conocimientos en áreas de determinadas ciencias.

La bibliografía consultada permitió a las autoras determinar que las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.

Domínguez (2019) refiere que el aprendizaje acompañado de estrategias lúdicas como el juego es una propuesta eficaz para la adquisición de destrezas de diferentes asignaturas ya que provee a los estudiantes de un ambiente estimulante para los nuevos aprendizajes.

La implementación de juegos para motivar las clases de Español Básico demostró que es necesario aplicar nuevos métodos didácticos de enseñanza capaces de generar un crecimiento cognitivo, individual y social, en los cuales se promueva la reflexión y el análisis en beneficio de un proceso docente educativo más fortalecido.

Los docentes “emergentes” (García, 2018) intentan dar a sus alumnos una educación más motivadora, más activa, más conectada, más cercana a la realidad y donde el alumno sea protagonista de sus aprendizajes, sea un Emirec, término acuñado por Jean Cloutier que indica que todo ser humano está dotado y facultado para participar en el proceso de la comunicación actuando alternativamente como emisor y receptor (Kaplún, 2011).

El diagnóstico aplicado demostró que:

- El uso de términos correspondientes a la especialidad resulta más atrayente a los estudiantes con el empleo de juegos para motivar las clases de Español Básico.
- El componente lúdico es una fuente inagotable de recursos para poner en práctica las estrategias de aprendizaje que deben desempeñar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español Básico en la carrera Contabilidad y Finanzas.
- El 100 % de los estudiantes manifestó satisfacción con los contenidos recibidos y una mayor motivación personal.

El componente lúdico es considerado uno de los medios más eficaces para llevar al educando contenidos de difícil comprensión, considerando que a través del juego se activa un mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos de todas las edades.

Respecto a la importancia del juego dentro del proceso enseñanza aprendizaje se considera como: "Una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se potencializan las emociones, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano." (Domínguez, 2019)

La motivación pedagógica funge como herramienta, que le permite al docente jugar con los intereses del educando y convertirlos en aprendizaje; al mismo tiempo que el sujeto aprende en pos de sus propios intereses, el docente puede enseñar y transmitir sus conocimientos.

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes por lo que se considera necesario el empleo de técnicas lúdicas (juegos) para amenizar los encuentros de esta asignatura.

Conclusiones

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo.

La estrategia permitió despertar mayor interés por parte de los estudiantes de la carrera Contabilidad y Finanzas hacia los contenidos de la asignatura Español Básico. Los resultados académicos fueron superiores en comparación con los obtenidos hasta ese momento en la asignatura objeto de estudio. La asistencia a los encuentros también se vio favorecida. Esta alternativa para llevar los contenidos de lenguas a carreras técnicas y contables es efectiva toda vez que resulta cómodo al docente y educandos impartir y recibir el contenido.

Referencias

- Bigi Osorio, E., García Romero, M. y Chacón Guerrero, E. (2017). Estrategias de enseñanza: análisis relacionado con la producción escrita en la universidad. *Educ@ción en Contexto*, III (6). [\(PDF\) Teaching strategies: analysis related to written production at the university | Marisol García Romero - Academia.edu](#)
- Cabrales Coronado, K. y Ramírez Meza, E. E. (2020). *La lúdica como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa San Andrés de Palomo del municipio de Galeras (Sucre)*. [Trabajo de pregrado, Universidad Santo Tomás] <http://hdl.handle.net/11634/31743>
- Domínguez, C. T. (2019). *La lúdica; una estrategia pedagógica depreciada*. <http://www.uacj.mx/comunicacion/Documents/Publicaciones/Reportes20TC3A9cnicos20de20InvestigaciC3B3n/ICSA/La20ludica.pdf>

- García, B. (2018): *Docentes emergentes para pedagogías emergentes*.
<http://www.jblasgarcia.com/2018/01/docentes-emergentes-para-pedagogias.html>
- Kaplún, M. (2011). *Una pedagogía de la comunicación*. Gedisa.
- Ministerio de Educación Superior (2016). *Resolución 1*. <http://gacetaoficial.gob.cu>
- Partido Comunista de Cuba (2016). *Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido. VII Congreso del Partido Comunista de Cuba*.
- Picado, F. (2001). *Didáctica General: Una perspectiva integradora*. EUNED.
- Ros, M., y Conesa, M. (2013). *La Simulación del juego de Rol en el Área Contable. Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. <http://hdl.handle.net/10952/3260>
- Seltzer, J. C. (2008). De la Forma al Fondo. Algunas Implicancias didácticas de la Concepción de Contabilidad [ponencia]. *III Jornadas Universitarias Internacionales de Contabilidad*, Montevideo, Uruguay. (PDF) De La Forma Al Fondo: algunas Implicancias Didácticas De La Concepción de Contabilidad (researchgate.net)