

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA
EN EL LOGRO DE COMPETENCIAS”**

TESIS

Juan Efraín Tzic Mendoza

Carné 92005004

Quetzaltenango, enero de 2012
Campus de Quetzaltenango

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA
EN EL LOGRO DE COMPETENCIAS”**

TESIS

Presentada a Coordinación de Facultad de
Humanidades

Por:

Juan Efraín Tzic Mendoza

Previo a conferirle en el grado académico de:

Licenciado

El título de

Pedagogo

Quetzaltenango, enero de 2012

**Autoridades de la Universidad Rafael Landívar
del Campus Central**

Rector	Padre Rolando Enrique Alvarado S. J.
Vicerrectora Académica	Doctora Lucrecia Méndez de Penedo
Vicerrector de Investigación y Proyección Social	Padre Carlos Cabarrús Pellecer S. J.
Vicerrector de Integración Universitaria	Padre Eduardo Valdés Barría S. J.
Vicerrector Administrativo	Licenciado Ariel Rivera Irias
Secretaría General	Licenciada Fabiola Padilla de Lorenzana

**Autoridades de la Facultad de
Humanidades**

Decana	M.A. Hilda Caballeros de Mazariegos
Vicedecano	M.A. Hosy Benjamer Orozco
Secretaria	M.A. Lucrecia Arriaga
Directora del Departamento de Psicología	M.A. Georgina Mariscal de Jurado
Directora del Departamento de Educación	M.A. Hilda Díaz de Godoy
Directora del Departamento de Ciencias de la comunicación	M.A. Nancy Avendaño
Director del Departamento de Letras y Filosofía	M.A. Ernesto Loukota
Representantes de Catedráticos ante Consejo de Facultad	Lic. Ignacio Laclériga Giménez Licda. María de la Luz de León

**Miembros del Consejo
Campus de Quetzaltenango**

Director de Campus	Arquitecto Manrique Sáenz Calderón
Sub-Director de Campus y Coordinador de Integración Universitaria de Campus	Msc. P. José María Ferrero Muñoz S. J.
Coordinador Administrativo de Campus	Licenciado Alberto Axt Rodríguez
Coordinador Académico de Campus	Ingeniero Jorge Derik Lima Par

Asesora

Licenciada Consuelo Escobar

Miembros Terna Evaluadora

Máster Erik Javier Aguilar Alvarado
Magister Leticia López Tello
Magister Juan Carlos Ronquillo de León

Quetzaltenango, 17 de agosto de 2011.

Licenciada,
Bessy Ruíz Barrios,
Coordinadora Facultad de Humanidades,
Universidad Rafael Landívar.

Estimada Licenciada:

El motivo de la presente es para informarle que de acuerdo al nombramiento que se me hiciera en su oportunidad, oficio No. CH- 133-2009-cldl de fecha 22 de junio del 2009, he asesorado el trabajo de tesis realizado por el estudiante: Juan Efraín Tzic Mendoza, con número de carnet 92005004. El título de la tesis es: "Actividades Lúdicas y su incidencia en el logro de competencias".

He seguido su trabajo paso a paso y considero que este ha concluido satisfactoriamente, he seguido los lineamientos establecidos por la Universidad para la realización del trabajo de investigación en el que demostró un gran interés y motivación.

Por lo que a mi función de asesora respecta, solamente me queda informar que el trabajo de tesis ha finalizado.



Licda. Consuelo Escobar
Asesora de Tesis

Consuelo Anabella Escobar y Escobar
Licda. En Pedagogía
Colegiado No. 6397



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

CAMPUS DE QUETZALTENANGO
Coordinación Académica de Campus
Teléfono (502) 7725960 ext. 9963
Fax (502) 7725964
14 Avenida 0-43 zona 3, Quetzaltenango
dima@uni.edu.gt

**COORDINACIÓN ACADÉMICA DE CAMPUS
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
CAMPUS DE QUETZALTENANGO**

De acuerdo al dictamen rendido por la Licenciada Consuelo Escobar, asesora de la tesis titulada: "**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL LOGRO DE COMPETENCIAS**", presentada por el (a) estudiante **Juan Efraín Tzic Mendoza**, y la Aprobación de la Defensa Privada de Tesis, según consta en el acta No. P.T. 230-11 de fecha 16 de noviembre del año dos mil once, esta Coordinación autoriza la impresión, previo a su graduación profesional de Pedagogo, en el grado académico de Licenciado.

Quetzaltenango, 07 de enero del año dos mil doce.



Ingeniero Jorge Derik Lima Par
COORDINACIÓN ACADÉMICA DE CAMPUS

NOTA: Únicamente el autor es responsable del contenido, doctrinas y criterios sustentados en su TESIS

J.D.ighm.

Agradecimiento

A Dios: que me permite la vida y por todo lo que me ha permitido en la culminación de esta etapa académica.

A mi familia: por su apoyo incondicional en todo.

A la Universidad Rafael Landívar: por permitirme ser parte del desarrollo integral de nuestra región.

A la Licenciada Bessy Ruiz: por su orientación y apoyo moral.

A la Licenciada Consuelo Escobar: por su paciencia como asesora.

A la Terna Evaluadora: por su apoyo y comprensión.

A mis compañeros de carrera: por su apoyo y motivación en todo.

Dedicatoria

A Dios, a mi familia y a la comunidad universitaria de la región occidental.

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Actividades Lúdicas.....	8
1.1.1. Definición.....	8
1.1.2. Importancia de las actividades lúdicas.....	8
1.1.3. Antecedentes históricos de las actividades lúdicas.....	10
1.1.4. Los juegos como instrumento educativo.....	10
1.1.5. Criterios para la utilización de las actividades lúdicas.....	11
1.1.6. Bases motivacionales de las actividades de grupos.....	12
1.1.7. Principios básicos de las actividades de grupo.....	13
1.1.8. Objetivos que persiguen las actividades grupales.....	14
1.1.9. Criterios para seleccionar las actividades lúdicas.....	14
1.2. Competencias de aprendizaje.....	16
1.2.1. Definición.....	16
1.2.2. Las competencias en la escuela.....	18
1.2.3. El currículo por competencias.....	19
1.2.4. Las competencias y cómo desarrollarlas en el aula.....	21
1.2.5. Elaboración y redacción de una competencia.....	21
1.2.6. La mediación pedagógica como opción para la formulación de competencias.....	22
1.2.7. La mediación pedagógica en la escuela.....	23
1.2.8. Estrategias de mediación.....	24
1.2.9. La planificación educativa para el desarrollo de competencias.....	25
1.3. Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán...	35
1.3.1. Breve descripción del Instituto Básico por Cooperativa.....	35
1.3.2. Acuerdo ministerial No. 58 de fecha 15 de marzo de 1995.....	36
1.3.3. Finalidad y perfil de ingreso y egreso del alumno del ciclo básico, según el Currículo Nacional Base.....	36

II.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	41
2.1.	Objetivos.....	42
2.2.	Hipótesis.....	42
2.3.	VARIABLES.....	42
2.4.	Definición de variables.....	43
2.5.	Alcances y límites.....	45
2.6.	Aporte.....	45
III.	MÉTODO.....	46
3.1.	Sujetos.....	46
3.2.	Instrumentos.....	46
3.3.	Procedimientos.....	46
3.4.	Diseño.....	47
3.5.	Metodología estadística.....	48
IV.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	49
4.1.	Tabla de resultados de alumnos.....	49
4.2.	Tabla de resultados de docentes.....	50
4.3.	Datos generales de la población.....	51
4.4.	Conocimiento de los juegos educativos.....	52
4.5.	Los juegos educativos.....	53
4.6.	Las competencias de aprendizaje.....	59
V.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	62
VI.	PROPUESTA.....	70
6.1.	Presentación.....	70
6.2.	Justificación.....	70
6.3.	Objetivos.....	71
6.3.1.	General.....	71
6.3.2.	Específicos.....	71

6.4.	Descripción del proyecto.....	72
6.5.	Cronograma.....	73
6.6.	Presupuesto.....	74
6.7.	Evaluación.....	74
VII.	CONCLUSIONES.....	76
VIII.	RECOMENDACIONES.....	78
IX.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
X.	ANEXOS.....	83

Resumen

El tema de investigación es de actualidad, puesto que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia de estudio. En un enfoque comunicativo, se entiende por juegos didácticos o lúdico-educativos, aquellas actividades incluidas en el programa de la asignatura, en las que se presenta un contexto real y una necesidad específica con una finalidad lúdico-educativa.

Una competencia es el conjunto de comportamientos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un servicio, destino, movimiento o trabajo. Por lo que es ineludible la formación de los estudiantes en valores y actitudes, eso debe ser la misión de las escuelas y para lograrlo con efectividad, se debe cambiar primero las rutinas escolares en la creación de espacios, en los cuales sean posibles el ejercicio de las actitudes y de los valores dentro y fuera de las escuelas.

En la investigación realizada en el Instituto Básico por Cooperativa de la aldea Chuatroj Tonicapán, se tiene como objetivo de proponer estrategias viables que favorezcan la inclusión de las actividades lúdicas en los programas educativos de los docentes, para que el proceso de aprendizaje de los estudiantes sea más atractivo y significativo, a través de un taller de orientación y la práctica de las diferentes actividades lúdicas para el personal docente del establecimiento, donde se resalta la importancia y los beneficios que éstas presentan, para los estudiantes y para los docentes, donde se facilita el logro de las competencias de aprendizaje.

I. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son excelentes alternativas en relación a los métodos tradicionales en educación, porque permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes. Ellas viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. El siglo XXI, exige personas competentes en todos los ámbitos, entonces en educación las competencias son concebidas como la actitud del estudiante ante la vida, la capacidad de emprender, de discernir, de valorar, de ejecutar acciones con alto grado de eficiencia e independencia de criterio.

Más allá de llenar los días de clase con el estudio de determinados contenidos y de desarrollar simplemente destrezas y habilidades, el nuevo paradigma curricular busca el desarrollo de las capacidades, valores y actitudes en los estudiantes. Por lo mismo las actividades lúdicas, crean una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma, siendo esto, el objetivo de la investigación, al darle la solución que merece.

El tema es de gran actualidad, pues docentes, padres de familia, estudiantes y sociedad, cada día están convencidos de la necesidad de la formación de personas competentes, para enfrentar dificultades, desafíos y oportunidades que la vida misma presenta, por lo que ellos conforman la población que se verá beneficiada con el presente estudio, ya que se confrontará la relación entre actividades lúdicas y competencias, que darán como resultado un estudio real y profundo, de cómo se manejan éstas dos variables en el Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán, en el curso de Estudios Sociales.

Los componentes del estudio son muy importantes y algunos autores opinan sobre el tema.

Aristizábal, (2000) en el portal electrónico proyecto de actividades lúdicas, con el título Las actividades lúdicas y recreativas, disponible en [http://www. Desarrollo de habilidades.com/](http://www.Desarrollo de habilidades.com/), aclara que los juegos siempre han desempeñado un papel importante en la cultura humana. A lo largo de la historia, los antepasados han dejado su impronta, jugar a gran cantidad de juegos, ya fueran juegos de habilidad o de suerte, individuales o en grupo, con premios o sin ellos. Los premios por ganar podían ser entretenimiento, prestigio social, objetos deseables o dinero. Los juegos desempeñan una función importante para los niños en la transición al comportamiento adulto. Según algunas encuestas representativas efectuadas en países europeos, los juegos son una parte de las actividades de ocio que no tiene consecuencias negativas para la mayoría de los adultos.

En tanto que Rajadell, (2001) en la revista española de Pedagogía 217,573-592, con el título Estrategias para el desarrollo de procedimientos, disponible en <http://www.desarrollodelashabilidades.com>, comenta que el juego entendido como actividad humana, potencia el desarrollo de las habilidades, superan las fronteras de edad, de nivel social, cultural, de étnia, y capacidad mental. Facilitan también el desarrollo de principios didácticos como el de la creatividad, básicamente.

Existe una infinidad de actividades lúdicas que ejercitan habilidades psicomotoras, desde las más activas a nivel físico, hasta las más tranquilas, físicamente y desde las más activas a nivel mental, hasta las más relajadas.

Esto significa que el juego ofrece las posibilidades de vivir, descubrir, imaginar y comunicar, así como una dimensión saludable, higiénica, preventiva y terapéutica para los alumnos.

También Barretta, (2002) en la revista electrónica de didáctica de Brasil, Número 7, con el título Lúdico en la Enseñanza-aprendizaje, Propuesta de juegos para las clases, disponible en la página <http://www.juegosdidacticos.com>, argumenta que los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar en acuerdo con la práctica pedagógica e incluidos dentro del plan de clase, para proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Significa entonces, que para que el juego sea productivo, bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claros los objetivos a alcanzarse en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Entre tanto que Ángeles, (2002) en la revista universitaria politécnica Valencia España, con el título Historia de los juegos, disponible en <http://www.desarrollo dehabilidades.com/>, explica, que el juego no lo ha inventado el hombre; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas, los egipcios disfrutaban al pasar el tiempo en gozar la música, bailar y jugar.

Es de comprender entonces que los juegos son para todos los seres humanos y animales, con el propósito de prepararlos a enfrentar situaciones problemáticas, de aprendizaje o de desarrollo social.

Seguidamente Herrador, (2003) en la revista año 12 No. 112 Argentina, con el título Juegos y actividades lúdica-recreativas, comenta que el estudio de los juguetes,

demuestra relevantes coincidencias desde un punto de vista histórico y pedagógico. Emergen objetos similares en culturas heterogéneas aisladas entre sí temporal y geográficamente. La muñeca, al igual que el balón, el cascabel, la peonza y las figuras de animales, aparecen en casi todas las civilizaciones.

Lo que significa entonces que los juegos tradicionales con fines pedagógicos, llevan también implícita la utilización de recursos empleados para la ejecución de estos. Se refiere a la creación y empleo de materiales o juguetes que han sufrido un proceso evolutivo paralelo al juego.

Por otra parte Cervantes, (2006) en el centro virtual Cervantes, con el título Juegos didácticos o lúdico-educativos, disponible en <http://www.ludicoeducativo.com/>, considera que la amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia los contenidos, bien sea ésta de lengua para fines profesionales o cualquier otro propósito educativo.

Los juegos didácticos o lúdico-educativos, son aquellas actividades incluidas en el programa de asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el curso de Estudios sociales específico con una finalidad lúdico-educativa. Se puede simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos sociales de los alumnos para llevarla a cabo. Significa entonces que los juegos con fines educativos, hacen la clase más interesante y le facilita el trabajo al docente, principalmente en el curso de Estudios Sociales.

Igualmente Davis, (2007) en la revista universitaria de Atlanta USA, con el título Aprendizaje y actividades lúdicas, disponible en <http://www.juegosaprendizaje.com/>, afirma que está comprobado que el aprendizaje de cualquier materia, se realiza con un mayor éxito si se realiza de una forma lúdica. Varias instituciones españolas y estadounidenses, han demostrado que incluso aquellos estudiantes que inicialmente parecían mostrar poco interés por aprender una materia cualquiera, acaban mostrándose muy motivados si esta se presenta de una forma divertida.

Una materia que es más teórica, es muy posible que sea muy aburrida para los alumnos, pero si se aprovecha la situación lúdica, despertará la motivación y el interés de parte del estudiante.

Leal, (2002) en la conferencia, seminario ASCOLFA, con el título Competencias aprendizaje en el proceso de formación del administrador, disponible en <http://www.memoriasseminarios.com>, explica que la lógica de los aprendizajes, como experiencia y artificio, conduce a un lugar común. A este se le conoce en la contemporaneidad escolar como competencia. Una competencia es una capacidad de acción eficaz frente a un conjunto de situaciones, que se logra dominar porque se dispone, a la vez, de los conocimientos necesarios y de la capacidad de movilizarlos positivamente en un tiempo oportuno, para identificar y resolver verdaderos problemas.

Por lo general, las competencias se refieren al saber y al saber hacer, lo cual remite a pensar que ellas integran tanto la habilidad como la destreza. Las competencias centralizan las acciones del aprendizaje, lo cual supone que ellas dominan los aprendizajes como conjunto de acciones de experiencia y de artificio. Si ellas aparecen como dominantes de los aprendizajes, en la contemporaneidad estos están supeditados a determinadas demandas sociales, en especial por parte del mundo del trabajo.

En este sentido, las competencias parecen ser los denominadores comunes de los aprendizajes. En ellas se conjuga la esencia de las determinaciones sociales en términos de demandas provisionales, las cuales dependen de las lógicas productivas imperantes.

También Carvajal, (2002) en la conferencia, seminario, ASCOLFA, con el título El desarrollo de las competencias, disponible en <http://www.memoriasseminarios.com>, aclara que a simple vista, el concepto de competencia es poco diferente a otros factores ocupacionales a los que tradicionalmente se les ha adjudicado el carácter de determinantes del desempeño, las aptitudes, las habilidades, las motivaciones y los rasgos de personalidad. Indudablemente, la comprensión e intervención del desempeño

estudiantil, se ha enriquecido con el concepto de las competencias. Ellas han permitido acceder a un atributo individual dinámico, integrador y flexible que tiene un alto poder determinante de la excelencia académica.

Las competencias corresponden a la capacidad de poner en práctica en forma integrada de las aptitudes, los rasgos de personalidad y los conocimientos adquiridos para cumplir en forma exitosa con una responsabilidad en particular.

Mientras que Castilla, (2007) en el portal electrónico con el título Educación y formación permanente, disponible en <http://europa.eu/scadplus/leg/es/s19001.htm>, aclara que las competencias son claves para el aprendizaje permanente y constituyen un conjunto de conocimientos, capacidades y actitudes adecuados al contexto. Son particularmente necesarias para la realización personal de los individuos y para su integración social, así como para la ciudadanía activa y el empleo.

Las competencias claves, resultan esenciales en una sociedad basada en el conocimiento y garantizan una mayor flexibilidad de la mano de obra, que permite adaptarse más rápidamente a la evolución constante de un mundo caracterizado por una interconexión cada vez mayor.

Deberían adquirir las competencias claves, principalmente los jóvenes, al término de la enseñanza obligatoria que les prepara para la vida adulta, en especial para la vida profesional, y que también constituye la base para el aprendizaje complementario, además los adultos, a lo largo de su vida, en el contexto de un proceso de desarrollo y actualización.

Igualmente León, (2007) en el portal electrónico actividades de la unión europea con el título Educación competencias clave para el aprendizaje permanente, disponible en <http://europa.eu/scadplus/leg/es/s19001.htm>, comenta que las competencias sociales y cívicas, remiten a las competencias personales, interpersonales e interculturales, así como a todas las formas de comportamiento de un individuo para participar de manera

eficaz y constructiva en la vida social y profesional. Esta competencia se corresponde con el bienestar personal y colectivo. La comprensión de los códigos de conducta y de las costumbres de los distintos entornos en los que el individuo se desarrolla, es fundamental para alcanzar las competencias.

Entonces un individuo puede asegurarse una participación cívica, activa y democrática, gracias a estas competencias cívicas, especialmente a través del conocimiento de las nociones, las estructuras sociales y políticas, como democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles.

También Ferreira, (2007) en la revista iberoamericana de educación (ISSN: 1681-5654), con el título De aprendizaje, competencias y capacidades en la educación, opina que es necesario retomar caminos para construir nuevos senderos, porque desocultar lo oculto y colocar a la luz lo que acontece en las instituciones, es un compromiso como educadores. Asumiendo una actitud positiva, se quiere contribuir con la transformación de la escuela actual. Se piensa en una escuela que enseñe a pensar, a sentir, a actuar, y que contribuya a formar al ciudadano.

Una escuela es genuina, cuando se configura sobre tres pilares, aprender a aprender, aprender a convivir, aprender a emprender, los aprendizajes necesarios e imprescindibles para el siglo XXI, lo cual se conoce como pilar del constructivismo en educación.

Se parte de la descripción de la realidad para circunscribirse, luego a la situación escolar actual. Se debe centrar en la necesidad de enseñar predisposiciones para el pensamiento, a través del desarrollo de las competencias consideradas prioritarias.

Otro aporte importante es el de Pulido, (2008) en el periódico extremadura, número 19, con el título Competencias básicas educativas, disponible en <http://www.elperiodicoextremadura.com/>, argumenta que la incorporación al currículo escolar de nuevas herramientas, como son las competencias básicas, requiere introducir en la

comunidad educativa y en la administración educativa, cambios profundos y significativos. Las competencias básicas figuran como referente fundamental para determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. El currículo que establece, así como las concreciones que los centros establezcan e incluyan obligatoriamente en su Proyecto Educativo, se orientarán a facilitar el desarrollo de dichas competencias.

1.1 Actividades lúdicas

1.1.1 Definición

Agallo, (2003) dice que actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales.

Es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje.

Son una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en los conocimientos aportados por la teoría de la dinámica de grupo.

1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas

- Se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de

trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.

- Provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.
- Colaboran de modo especial para que personas y estudiantes entren en contacto más objetivo con la realidad de los ambientes; cuestionan dichas realidades, ya sea tal como se presentan, o en su desarrollo; desencadenan un auténtico proceso de aprendizaje, asistemático y mucho más existencial-comunitario.
- Son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes. En un sentido más pragmático es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado. La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas.
- Tienen el poder de activar los impulsos y la motivaciones individuales y estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se integran en un mundo de constantes transformaciones, las cuales tienen que implicar innovaciones en las dinámicas docentes. Actualmente, las conferencias y disertaciones de parte del maestro, son las que dominan los salones de clases. Las disertaciones tendrán forzosamente que dar paso a todo un conjunto de dinámicas docentes, desde el juego elemental de representar papeles hasta los seminarios regidos por computadoras.

La educación actual tiene que utilizar todo el fenómeno de la dinámica de grupos, en su afán no sólo de lograr objetivos cognoscitivos sino de una profunda comprensión

humana, de intensificar las relaciones afectivas, que las personas tengan una idea clara de sus propios valores para valorar a sus semejantes.

1.1.3 Antecedentes históricos de las actividades lúdicas

Desde los comienzos del desarrollo histórico, se descubrió que ciertos modos de hacer las cosas en grupo, resultaban más fáciles que hacerlas individualmente. En la antigüedad, Aristóteles proclamó la naturaleza social del hombre, afirmación reforzada en el siglo XVII, al realizar estudios sobre la naturaleza social del hombre y la relación que existe entre los individuos y las sociedades.

Pero, realmente el estudio científico de la conducta del grupo, comenzó a tomar directrices definitivas al principio de la década de los treinta, y se caracterizó por el establecimiento de numerosos centros de investigación que se especializaron en fenómenos de grupos.

A partir de 1945, se diversificaron los centros de investigación, las formas de aplicación y también la bibliografía sobre dinámica de grupos, con el objeto de analizar y comprender las múltiples y complejas motivaciones que actúan sobre los grupos, como también para analizar las bondades de la dinámica de grupos en la difícil tarea de la enseñanza. En los últimos tiempos, se han aplicado las dinámicas grupales con resultados sorprendentes en instituciones educativas de todos los niveles.

1.1.4 Los juegos como instrumentos educativos

Los juegos logran,

- Eliminar las barreras naturales que existen en un grupo,
- Desarrollar el espíritu de grupo,
- Crear una base vivencial local y,
- Levantar el ánimo del grupo.

Como instrumento educativo los juegos son valiosos aliados del maestro porque,

- Desarrollan los sentidos,
- Contribuyen a la ampliación de horizontes culturales,
- Desarrollan el raciocinio y hacen reaccionar rápidamente al alumno,
- Desarrollan la capacidad de expresión,
- Estimulan la convivencia y,
- Humanizan las actitudes instintivas.

1.1.5 Criterios para la utilización de las actividades lúdicas

- Todos y cada uno de los participantes deben comprender cabalmente en qué consiste cada ejercicio de dinámica y que reconozcan las reglas del juego, y las acepten.
- Hay que tener cuidado de no usar una dinámica de grupo de cualquier manera o por personas inexpertas.
- No se puede jugar con los estudiantes, ni dar la impresión de que se experimenta con ellos.
- Dar tiempo necesario y suficiente para la realización del ejercicio.
- No hacerlo precipitadamente.
- Siempre hay que hacer la evaluación con el grupo sobre el ejercicio que se ha empleado.
- Tener en cuenta el nivel en que se halla el grupo con el que se van a usar los ejercicios.
- No todos los ejercicios se pueden realizar en cualquier grupo. Depende de la madurez del mismo.

Puesto que las actividades lúdicas proporcionan estructura a los estudiantes y le dan una cierta base de organización, es importante conocerlas y utilizarlas adecuadamente para lograr el mejor provecho y alcanzar los objetivos de trabajo con los grupos.

El uso de las actividades lúdicas, no bastan por sí solas para obtener el éxito deseado. Tal como ocurre con los procedimientos didácticos, las dinámicas tendrán siempre el valor que sepan darle las personas que las utilicen. Las actividades lúdicas, no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios valiosos para el logro de los objetivos propuestos, impregnadas por el espíritu creador, por la imaginación de quien las maneja, por la capacidad de adecuación de las circunstancias y convivencias del momento.

1.1.6 Bases motivacionales de las actividades lúdicas en grupos

El hombre como ser social tiene que satisfacer una serie de necesidades para su positiva integración en el grupo. Estas necesidades psicosociales son las siguientes,

- Seguridad, el ser humano para sentirse seguro satisface necesidades de alimentación, vestido, vivienda, sociales, culturales, intelectuales y otras.
- Aceptación, es vital para el desenvolvimiento de un individuo ser aceptado por el grupo, el rechazo podría producir graves problemas en su personalidad. El individuo debe ser capaz de aceptar las normas impuestas por el grupo para su integración al mismo.
- Aprobación, el ser humano necesita la aprobación del grupo, porque de lo contrario buscará aunque sea la reprobación a fin de terminar con la indiferencia. Es una de las tareas básicas de la educación inculcar en el educando la necesidad de la aprobación, para que haga suyas las normas de conducta.
- Status, palabra latina que significa estado, actitud. Es una motivación fundamental en todos los campos sociales grandes y pequeños, mediante el status el hombre tiene un escalafón social, guarda un nivel, tiene una posición diferente en el grupo.

- Prestigio, el hombre necesita tener preponderancia entre los miembros del grupo y para alcanzarla es capaz de hacer cualquier sacrificio. Por ejemplo, el maestro de una orquesta que se prepara y que la dirige eficientemente, mantiene su prestigio ante el público.
- Pertenencia, el impulso de formar parte de una sociedad o un grupo, le ha permitido al hombre sobrevivir.

1.1.7 Principios básicos de las actividades de grupo

Tiene como objetivo, lograr una buena integración de los elementos del grupo y dará como resultado grupos más maduros, productivos y armónicos.

- Ambiente, el ambiente puede definirse en ambiente natural que implica, buena ventilación, mobiliario adecuado y un local amplio así como el ambiente psicosocial que es la consecuencia de la integración entre los elementos del grupo, producto de que el grupo es conducido en forma amable, es comprensiva y amistosa.
- Liderazgo distribuido, es la forma democrática que se caracteriza por la participación de todos los miembros del grupo a través de sus ideas y opiniones.
- Flexibilidad, a veces los objetivos se definen con niveles muy altos de logro, lo que dificulta su consecución. La flexibilidad permite la retroalimentación de los objetivos de los grupos.
- Consenso, los integrantes de los grupos deben saber que no se permiten bandos ni camarillas, sino que debe reinar la colaboración, la simpatía y las buenas relaciones con el fin de llegar a conclusiones mediante acuerdo mutuo.
- Formulación de objetivos, los miembros del grupo deben participar en la formulación de los objetivos, para desarrollar el sentido de nosotros y eliminar el individualismo.

- Evaluación continua, consiste en la revisión continua de las metas logradas y del trabajo realizado.

1.1.8 Objetivos que persiguen las actividades grupales

- Desarrollar de manera dinámica y estimulante el proceso enseñanza-aprendizaje,
- Facilitar la evaluación integral,
- Estimular la participación de los integrantes del grupo,
- Permitir la adaptación social de los individuos,
- Desarrollar el sentido de nosotros,
- Enseñar a escuchar de modo comprensivo,
- Fomentar las prácticas democráticas,
- Enseñar a pensar activamente,
- Desarrollar capacidades de intercambio, cooperación, responsabilidad, creatividad, autonomía, juicio, entre otros,
- Vencer temores, inhibiciones, tensiones y logran crear sentimientos de seguridad,
- Fomentar la comunicación, las relaciones interpersonales, lo cual no se logra con técnicas de trabajo individual.

1.1.9 Criterios para seleccionar las actividades lúdicas

Para realizar una correcta selección de la dinámica grupal deben tomarse en cuenta los siguientes aspectos.

- Considerar aptitudes, los intereses, los impulsos y otros, de los elementos del grupo con el que se va a trabajar.
- Seleccionar la dinámica de acuerdo con el objetivo que el maestro persigue.
- Tomarse en cuenta la cantidad de elementos que integran el grupo y el tema que se va a desarrollar.

1.1.9.1 Rol del docente como coordinador general de las actividades lúdicas

Su misión es hacer y crear. Acompaña a todo el conjunto, orienta la búsqueda común, indica o hace buscar criterios en el trabajo por realizar. Es una persona que debe tener una visión de conjunto de todo el asunto. Él no opina sobre los contenidos del trabajo, esto corresponde a los grupos. Él hace trabajar y enseña los métodos.

El coordinador general, explica el objetivo de la actividad lúdica que se va a utilizar, lo puede hacer al comienzo y en el transcurso de la actividad. Explica los pasos de la actividad lúdica, por medio de la instrucción a medida que los pasos se realizan. Orienta la evaluación de la actividad lúdica, que siempre se ha de hacer.

Todo esto supone que el coordinador general posee una suficiente madurez, conoce toda ésta metodología. Lo ha estudiado y experimentado. No improvisa su trabajo. Tendrá un gran respeto a las personas y a sus opiniones. Será integrador de las personas y del trabajo. Mantiene la calma y paciencia a toda prueba.

1.1.9.2 Características del coordinador general

- Participará activamente en los juegos. Su lema es no decir jugué cuando joven...juega y lo serás,
- Adoptará una actitud de hagámoslo en lugar de háganlo,
- Disculpará errores con simpatía y comprensión. Es mejor reírse con las personas, que de ellas,
- Ayudará, orientará, estimulará para que los estudiantes venzan deficiencias y adquieren habilidades y destrezas,
- Ocupará dentro del grupo un lugar desde donde pueda ver a todos,
- Planificará juegos que tengan relación con las actividades del día,
- Tendrá seguridad en sí mismo,
- Recordará que es un conductor de actividades,
- Poseerá una correcta presentación personal,

- Aceptará la crítica y sabrá enmendar errores,
- Tendrá presente que su actitud influye directamente en los resultados del trabajo grupal y afecta también las actitudes de los participantes.

1.1.9.3 Funciones del coordinador general

- Dirigirse a cada uno los participantes por su nombre, para lo cual pueden ayudar tarjetas rotuladas,
- Promover y fomentar las relaciones humanas,
- Corregir los errores con oportunidad y tacto,
- Presentarse personalmente y presentar a cada de los miembros del grupo,
- Encausar la discusión,

1.2 Competencias de aprendizaje

1.2.1 Definición

UNESCO, (1999) definió la competencia como el conjunto de comportamientos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un servicio, destino, movimiento o trabajo. La UNESCO manifiesta que es necesaria la formación en valores y actitudes. Se requiere de personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resuelven situaciones problemáticas, son eficaces, solidarias y veraces. Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de las escuelas y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear espacios, en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y de los valores.

Malagón y Montes, (2007) explican que en la antigüedad, se competía para ganar en las diferentes disciplinas olímpicas. A partir de Pitágoras y Platón cambia el sentido del

significado se desplaza de habilidades y destrezas atléticas para triunfar, hacia el saber, la cultura, ser constructor de teorías y proyectos políticos.

Actualmente se vive una época en que el conocimiento se debe aplicar para mejorar la producción, economía, comercio, política, comunicación y forma de vida de las personas. Esta nueva fase de la historia se ha denominado sociedad de conocimiento, que actualmente dirige la economía global, por lo que se requiere ser competente.

Para alcanzar las metas educativas, las autoridades requieren cambiar o rectificar la existente, para lo cual es necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de las competencias adecuadas para contribuir al desarrollo de la cultura social y económica de la sociedad de la información.

Las competencias son la principal tarea de la educación y están ligadas a cuatro funciones principales, una generación de nuevos conocimientos, función de investigación, la capacitación de personas altamente calificadas; función de la educación, proporcionar servicios a la sociedad; función cultural y la crítica social.

Así se considera en la educación basada en las competencias, que el fin y el centro de aprendizaje es el estudiante, y por ello es necesario reforzar el desarrollo de su pensamiento crítico, con objeto de que éste cuente con herramientas que le permitan discernir, deliberar y elegir libremente, de tal forma que pueda comprometerse con la construcción de sus propias competencias.

1.2.2 Las competencias en la escuela

Coordinación Técnica SIMAC-DICADE, (2001) argumenta que una competencia involucra capacidades intelectuales, prácticas sociales, éticas y estéticas, que implica no solo el manejo de información, sino también de métodos de trabajo, actitudes y valores. Por ejemplo, el diálogo es una competencia que involucra la capacidad de escuchar y de expresión, el interés y respeto por lo que se comunica, por las personas y

los conocimientos y la manera de manejarlos o interactuar con las personas con quien se dialoga.

La formación de competencias no es un objetivo en sí mismo, la escuela debe formar personas competentes para lograr el desarrollo personal y colectivo y construir un país que viva en democracia.

La educación debe formar para lo desconocido, para la incertidumbre. Por eso el desarrollo de contenidos pierde importancia ante la adquisición de capacidades más complejas, ante aquellas relacionadas con el aprender a aprender con saber buscar y manejar la información, con saber resolver los conflictos, con saber desempeñarse en distintos ámbitos de la vida y del trabajo, con saber usar racionalmente los recursos a su alcance y aprovecharlos para el beneficio social, con saber convivir y vivir felices.

El contexto educativo, debe aspirar al desarrollo de las potencialidades de cada estudiante, iniciar con todo aquello que cada uno pueda hacer con los saberes e instrumentos que la escuela le facilita o propone. Esto supone que los jóvenes y señoritas sean personas o ciudadanos competentes.

La formación de competencias de la escuela involucra,

- El desarrollo de la inteligencia, como capacidades para formular estrategias ante las diversas situaciones de la vida,
- El desarrollo del pensamiento, como capacidades para elaborar y manejar conceptos, para analizar lógicamente, para comunicarse y llegar a tener conciencia de las situaciones personales y del contexto,
- El desarrollo de la conciencia, como capacidad de reflexión que lleva a la actuación sobre el propio pensamiento,
- El desarrollo de la capacidad de aprender a aprender, como capacidad para adquirir métodos de apropiación del saber,
- El desarrollo de capacidad de aprender a hacer, como capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos,

- El desarrollo de capacidad de aprender a ser, como capacidad para vivir los valores y potenciar la propia existencia.

1.2.3 El currículo por competencias

Toda persona, niño, joven o adulto, deberá contar con posibilidades educativas para satisfacer las necesidades de aprendizaje básico. Estas necesidades abarcan tanto herramientas esenciales como los contenidos mismos, necesarios para que los seres humanos puedan sobrevivir y desarrollar plenamente las capacidades, vivir, trabajar con dignidad, participar plenamente en el desarrollo, mejorar la calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar en la búsqueda de nuevos conocimientos.

Los jóvenes, desde la familia y la escuela, comienzan a satisfacer éstas necesidades humanas de formación y se convertirán en miembros de una sociedad que asumirán responsabilidades como ciudadanos y ciudadanas, capaces de respetar y enriquecer su herencia cultural, lingüística y espiritual, defender y vivir la paz basada en la justicia, ser respetuosos de la diversidad y aprovecharla, cuidar y proteger el medio ambiente que los rodea como medio para lograr una vida sana, plena y feliz.

Esto implica necesariamente, la organización educativa y la implementación de un currículo distinto de la escuela, que en algunas ocasiones es,

- Jerárquico, con prevalencia de enfoques, principios y práctica cerradas en el adulto,
- Con énfasis en la enseñanza de conocimientos, más que en el aprendizaje autónomo y significativo,
- Centrada en los contenidos,
- Con una práctica educativa, basada en métodos que refuerzan esquemas preestablecidos y que mutilan muchas potencialidades de los jóvenes,
- La necesidad de institucionalizar la incorporación de la idea de la educación permanente, o sea durante toda la vida.

Además de lo mencionado, de lo que significa un currículo por competencias, esto tiene otras implicaciones,

- La necesidad que las señoritas y los jóvenes aprendan a aprender de manera autónoma,
- Desarrollar un currículo integrado, que permita responder a la formación integral,
- Formular competencias que sean articuladoras de la persona con su contexto e integradoras de los procesos educativos, es decir, que puedan desarrollarse desde todas las áreas de aprendizaje.

En la aplicación de un currículo por competencias, el personal de la escuela, como colectivo educativo, debe hacer un esfuerzo por,

- Discutir y construir un enfoque sobre el currículo que van a desarrollar,
- Definir unas competencias institucionales,
- Definir unas competencias para cada área de aprendizaje o formación,
- Definir cuáles van a ser los indicadores de logro de esas competencias,
- Jerarquizar las competencias para los distintos niveles, edades y grados, según su nivel de complejidad,
- Organizar los distintos recursos del centro educativo, tales como educadores, mobiliario, espacios, tiempo, entre otros, de manera que faciliten el aprendizaje de las competencias elegidas.

1.2.4 Las competencias y cómo desarrollarlas en el aula

Las competencias que los jóvenes desarrollan, se ponen en práctica en los diversos ámbitos de su vida familiar y colectiva. La formulación de competencias que se alcanzarán en la escuela, debe hacerse cuidadosamente, en el marco de un profundo respeto.

- El nivel de desarrollo en el que se encuentran los jóvenes y señoritas, aunque existen diferencias individuales, se puede agrupar a los jóvenes y señoritas de edades similares como personas en determinado estadio evolutivo.

- La diversidad presente en el aula, no se trata de eliminar la diversidad humana o las culturas sino la desigualdad económica, cultural, género, entre otras. La diversidad presente en el aula, debe ser atendida respetuosa y responsablemente, y deben seleccionarse competencias que permitan vivir la interculturalidad y construir la cultura de paz.
- El contexto social, se trata de formar personas útiles y transformadoras del entorno donde se desenvuelven, que parten de su propia realidad para llegar a los objetivos que se proponen como individuos y como sociedad. Son importantes las competencias que permiten una mejor comprensión del medio, el manejo y el aprovechamiento de los recursos de todo tipo, la construcción de una convivencia democrática y el fortalecimiento de la identidad cultural, con todas sus expresiones propias.

1.2.5 Elaboración y redacción de una competencia

Una competencia requiere de la presencia de tres elementos básicos,

- Una capacidad que deberá ser desarrollada por la persona o personas,
- Una especialidad o área de conocimientos,
- El ámbito o contexto donde se desempeñará o aplicará.

Para evaluar si una competencia lo es, se debe responder afirmativamente a éstas seis preguntas,

- Plantea una capacidad que se debe lograr,
- Menciona un área de conocimiento para trabajar,
- Plantea un ámbito o contexto en el cual se utilizará o aplicará,
- Expresa un sentido de mejorar el desempeño de la persona,
- Está escrita en tiempo presente,
- Puede evaluarse a través del desempeño de la persona.

1.2.6 La mediación pedagógica como opción para la formulación de competencias

Coordinación Técnica de Psicopedagogía. MINEDUC, (2002) explica que la mediación pedagógica plantea una relación entre el maestro y el alumno, donde ambas partes se encuentran y asumen que están en proceso de desarrollo, en condiciones de igualdad, cada quien tiene las mismas posibilidades de desarrollarse, comportándose y apoyándose mutuamente para lograrlo. También plantea el uso de mecanismos y herramientas educativas que promueven el aprendizaje activo, donde los estudiantes son protagonistas y constructores de éste. Por ello, se considera a la mediación pedagógica como una opción idónea para la formación de competencias. En la mediación pedagógica, pueden considerarse dos enfoques esenciales.

- Es un modelo de relación entre el maestro y el alumno en el que prevalece la igualdad, el respeto y una alta valoración de la persona en sí misma.
- Es un método educativo que se desarrolla a partir de una concepción distinta del niño y de la niña, basado en la participación e implicación activa de los estudiantes, para lograr el desarrollo de las capacidades de aprender a aprender, aprender a convivir, aprender a hacer y aprender a ser.

Cuando el maestro o maestra asume la mediación pedagógica como una opción para educar, logra una opción eminentemente humana, porque la mediación, desde ambos enfoques, permite,

- Ponerse en el lugar de los jóvenes para entenderlos y atender sus necesidades e intereses,
- Ver al otro como una persona valiosa que tiene una historia y una experiencia de vida que lo hace ser como es, como alguien que es, que existe,
- Pensar y hacer desde la perspectiva de los jóvenes, para facilitarles los recursos que les ayuden a crecer, a aprender, a desarrollar competencias,

- Dejar ser, dejar hacer, dejar aprender a los jóvenes desde la plena convicción de que son seres capaces con muchas potencialidades,
- Otorgar al joven un papel activo en la construcción de aprendizaje y desarrollo integral, que respeta su nivel de desarrollo y potenciarlo,
- Facilitar una interacción rica con el contexto y con los otros, y la enseñanza recíproca como medio fundamental para lograr el aprendizaje. Obliga a orientar los procesos educativos para que los jóvenes aprendan a aprender.

1.2.7 La mediación pedagógica en la escuela

Fundamentalmente, mediar implica dos actividades por parte del maestro o de la maestra.

- Mediar es poner en manos de los estudiantes distintas experiencias de aprendizaje, mecanismos y estrategias para lograr el aprendizaje y las competencias que les permitan aprender a aprender, a trabajar creativa y responsablemente, a convivir en armonía, a resolver problemas cotidianos.
- Acompañar es estar presente durante el proceso de aprendizaje, aportando a los jóvenes ideas, preguntas, opiniones contrarias a las suyas, propuestas y nuevas estrategias que les permitan decidir, crear, actuar automáticamente, descubrir sus capacidades y limitaciones, analizar y comprender sus propios comportamientos y actitudes, cuestionarse sobre sus conocimientos, sobre sus propias actuaciones y desarrollar el juicio crítico.

La mediación pedagógica será una intervención para contribuir al desarrollo del cambio de un estado real a la realización de un estado ideal; de la situación de una necesidad no satisfecha a la situación de haberla satisfecho; de la situación de un interés no concretado a uno ya construido; de la imagen de una expectativa a la experiencia ya materializada. Esto es también válido para la adquisición de nuevos aprendizajes,

- De una situación actual de competencias intelectuales, prácticas, sociales, éticas y estéticas a otra de mayor desarrollo en todos estos aspectos,
- De una relación de dominación y subordinación entre maestro y estudiante a una relación de igual a igual,
- De unas actitudes y comportamientos de autoritarismo, individualismo, obediencia ciega y alienación a otras de democracia, solidaridad, cooperación, actuación autónoma y crítica, ante las diversas situaciones,
- De una situación de problemas o limitaciones en aspectos intelectuales, prácticos, sociales y éticos, a otra donde éstos se vayan superando poco a poco.

1.2.8 Estrategias de mediación

Las estrategias de mediación pueden definirse como procedimientos que persiguen el aprendizaje y resolución de problemas académicos relacionados con la vida cotidiana. También pueden definirse como instrumentos socioculturales para enfrentar distintas situaciones de la vida cotidiana, aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más. En la mediación pedagógica intervienen tres elementos que interactúan entre sí de manera complementaria.

- Las experiencias de aprendizaje y las estrategias diseñadas utilizadas por el maestro o la maestra para que los jóvenes aprendan. A través de ellas, el maestro o la maestra ayuda a que el joven desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje.
- Las estrategias de aprendizaje utilizadas por el joven para desarrollar las competencias y lograr un aprendizaje autónomo y significativo, son los procedimientos o recursos que los estudiantes utilizan para aprender, recordar y usar la información.
- La interacción, es decir, los momentos cuando los jóvenes se interrelacionan con sus compañeros y compañeras y con otros recursos de aprendizaje y construyen el mismo.

1.2.9 La planificación educativa para el desarrollo de competencias

Iglesias, (2007) afirma que la implantación de un programa de desarrollo de las competencias, necesita de una reflexión, donde se prevean los desafíos que implican conseguir que los jóvenes logren las competencias esperadas y para analizar el trabajo en relación con los propósitos fundamentales, las características del grupo y las experiencias profesionales del maestro.

La planificación educativa permite una determinación anticipada del orden y consecutividad de ejecución del trabajo educativo, con la indicación de las condiciones necesarias, de los medios utilizados, de las formas y los métodos de trabajo, y está encaminada a la organización del proceso pedagógico como un todo único en el centro de educación de los jóvenes.

La planificación determina el plan de tareas concretas del trabajo educativo, la selección de los tipos fundamentales de actividad, los modos de su organización y los medios de solución de tareas planteadas. Para su elaboración o desarrollo, debe basarse en los siguientes principios.

- Principio de racionalización. Se puede decir que es una condición de la planificación, de la cual derivan las restantes. Exige coherencia o adecuación entre competencias, medios y criterios de evaluación, sin que se deba dar primicia a ninguno de ellos; quizá podrían ser las competencias seleccionadas las que marcan las directrices que sirvieran para determinar tanto los medios como criterios de evaluación.
- Principio de continuidad. Supone la relación entre los distintos niveles de planificación. Este principio exige de cualquier decisión que se haya de tomar sobre los distintos aspectos de la planificación, que tenga en cuenta las anteriores y las que se prevean a continuación.

- Principio de progreso escalonada. Este principio exige tener en cuenta, todo tipo de plan de trabajo, el nivel anterior es indispensable para iniciar el proceso de aplicación del principio anterior. Así se evitarán algunas repeticiones innecesarias del mismo, para comprobar el estado inicial del sistema respecto al nivel en cuestión.
- Principio de reversibilidad. Supone que la planificación debe ser un proceso abierto y flexible, revisable e inacabado. En cualquier momento y ante cualquier decisión debe existir la posibilidad de corregir errores y añadir mejoras; en pocas palabras, asegura la posibilidad de retroalimentación, y exige el funcionamiento de todos los elementos de la misma como partes interdependientes de un sistema.
- Principio de precisión unívoca. Quiere decir que todos los que participan en la elaboración y aplicación, interpreten de la misma manera los datos y las decisiones tomadas. Este principio elimina dos graves y posibles riesgos de toda planificación, la ambigüedad y la subjetividad.
- Principio de realismo. Significa que todos los elementos que forman, deben adecuarse a las específicas condiciones en que el proceso de enseñanza-aprendizaje vaya a desarrollarse.

1.2.10 Planificación por competencias

Por programación o planificación educativa, se entiende la formulación escrita que realiza el maestro o maestra, mediante la cual anticipa de forma ordenada y detallada, las actividades que deben desarrollar en el aula, los recursos materiales y temporales, metodológicos, los contenidos y criterios de evaluación para la promoción del desarrollo de competencias en los diferentes campos formativos.

La planificación es necesaria en todos los niveles educativos, ya que facilita la organización de la clase, evita la improvisación y la rutina, permite un control continuo,

tiene en cuenta la realidad de los jóvenes y del medio, en fin, consigue una enseñanza mejor estructurada, organizada y coherente, acorde con el desarrollo madurativo del joven.

Del análisis de estas definiciones se pueden determinar algunas generalidades de la planificación.

- La existencia de un eje temático alrededor del cual se organizan las competencias que se pretenden desarrollar, contenidos y actividades como un todo.
- El eje temático tiene que ser significativo para los jóvenes.
- Las situaciones creadas alrededor del eje temático tiene que motivar e interesar a los jóvenes.
- El docente es facilitador y coordinador de las experiencias de aprendizaje.

1.2.10.1 Elementos básicos para la planificación

Para llevar a cabo una programación, debe tomarse en cuenta un programa organizado a partir de competencias y además se debe tener presente una serie de elementos básicos,

- Título de la unidad, proyecto y temática,
- Tiempo aproximado de desarrollo o calendarización,
- Determinación de las competencias que se pretenden desarrollar,
- Selección de las situaciones didácticas, de los temas por desarrollar que posibiliten el logro de competencias,
- Plantear preguntas claves sobre las competencias agrupadas en los diferentes campos formativos, cuyas respuestas pueden sugerir alternativas para los posteriores pasos. Mundo social, mostrar cultura, el respeto hacia las otras culturas e interesarse en conocer otros pueblos o culturas. Desarrollo social, estimular la participación activa con el grupo y la interacción entre jóvenes. Desarrollo personal, estimular que cada joven tenga su momento especial, que todos hagan sus propias elecciones y tengan la oportunidad de estar en contacto con sus sentimientos y emociones,

- Selección de otras posibles actividades permanentes relacionadas con el logro de las competencias de comunicación y cognitivas,
- Selección de métodos y procedimientos para cada situación didáctica,
- Selección de recursos,
- Descripción de las vías y criterios de evaluación por indicadores de logro.

1.2.10.2 Las finalidades y competencias que se van a desarrollar, ante la planificación docente

El punto de partida de la planificación será siempre en base a las competencias que se busca desarrollar. En este apartado se recogerá qué se espera que los jóvenes consigan al terminar los diversos momentos del proceso de aprendizaje. La determinación de las competencias es una de las tareas más importantes de la planificación.

La selección y la secuenciación de competencias para cada momento evolutivo cumplen las siguientes funciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje,

- Orientar y dar intencionalidad al proceso educativo,
- Guiar el trabajo del maestro,
- Indicar los logros que se pretenden de los jóvenes,
- Proveer criterios para evaluar los resultados educativos,
- Crear un mecanismo de retroacción para conseguir la acción docente.

1.2.10.3 Tipos de competencias

a) Competencias Marco

Constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los estudiantes y las estudiantes. Reflejan los aprendizajes de contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales, ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar y utilizar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del ciclo básico. En su estructura se

toman en cuenta tanto los saberes socioculturales de los Pueblos del país como los saberes universales.

b) Competencias de Eje

Señalan los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a realizaciones y desempeños que articulan el currículum con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales; integrando, de esta manera, las actividades escolares con las diversas dimensiones de la vida cotidiana. Contribuyen a definir la pertinencia de los aprendizajes.

c) Competencias de Área

Comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel o un ciclo del nivel. Enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, actitudinal y procedimental, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural.

d) Competencias de Grado o etapa

Comprenden las capacidades, habilidades y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas al finalizar el grado.

e) Competencias finales

Determinan los logros que se espera que alcancen los jóvenes al final del proceso educativo. Son las competencias que deben favorecer en la etapa educativa en los jóvenes. Dichas competencias han de tenerse presentes como doctrina o concepción educativa general que sustenta el programa.

El maestro deberá concretar que capacidades, habilidades y destrezas, espera de los estudiantes en los distintos momentos del proceso de aprendizaje, para conseguir al final de la etapa de dichas competencias.

Así, una vez conocidas las metas generales, el maestro deberá planificar su trabajo y concretar las competencias que deben favorecer a lo largo de los cursos de la etapa. El enunciado debe hacerse en términos de capacidades, habilidades y destrezas del estudiante.

El agrupamiento de competencias en campos formativos facilita la identificación de intenciones educativas claras, pero no se puede olvidar que los procesos de desarrollo y aprendizaje juvenil tienen un carácter integral y dinámico cuya base es la interacción de factores internos y externos.

f) Competencias de la unidad o proyecto

Son las que deberá diseñar el maestro para la consecución de cada unidad didáctica, en los cuales debe concretizar las capacidades, procedimientos, habilidades o destrezas y la actitud que se espera del estudiante y señalar el grado de aprendizaje que se espera encontrar.

Para conseguir este nivel de concreción, las competencias deben ser secuenciadas. Ésta exige reflexionar conjuntamente sobre los logros que consiguen los estudiantes, contenidos y capacidades que se pretenden desarrollar.

1.2.11 La globalización y las competencias en las escuelas.

Malagón y Montes, (2007) comentan que la concepción que actualmente se tiene sobre qué es aprender, si realmente se desea que los alumnos aprendan a aprender, es necesario crear contextos de enseñanza que favorezcan la construcción de aprendizajes significativos y funcionales. Se requiere que el estudiante logre establecer relaciones entre lo que sabe y lo que aprende, para poder reflexionar desde sus estructuras de pensamiento y encuentre explicación entre lo que aprende en la escuela y lo que se vive cotidianamente.

La escuela debe ayudar al estudiante a adaptarse a los cambiantes contextos socioculturales durante la vida. Por otro lado, el enorme avance de la producción científico-cultural, impide que el estudiante se apropie del extenso caudal de información que el hombre ha construido, por lo que la escuela debe ayudar a que el estudiante construya competencias que le permitan interpretar esta información, crítica y automáticamente a lo largo de la vida.

Se requiere una propuesta globalizadora, para que los estudiantes puedan mirar espacios de la realidad desde múltiples perspectivas. Por otra parte, el enfoque globalizador de la enseñanza, permite realizar conexiones y relaciones que el enfoque disciplinario, no aporta o no facilita.

Las propuestas globalizadas permiten al estudiante la posibilidad de transferir, a la propia realidad cotidiana, ideas, procedimientos e instrumentos construidos durante el aprendizaje, por lo que es recomendable que la mayoría de las actividades que se presentan al estudiante, respondan a un nexo común, que se trabajen alrededor de un mismo tema los procesos de aprendizaje, lo que facilitará el establecimiento de las relaciones que tienen que ver con el aprendizaje significativo, lo cual no supone negar que algunas actividades, no necesariamente se relacionan con el mismo tema abordado durante una jornada de trabajo o una modalidad.

1.2.12 Lo que se pretende a través de las competencias básicas en el medio educativo

Movilizar innovaciones y cambios,

- Conceptualización. Combinar la información relevante de diferentes fuentes, integrar la información de contextos más generales y aplicarla a conceptos nuevos o más limitados,
- Creatividad. Habilidades para proporcionar soluciones a los problemas,

- Toma de riesgos. Reconocer alternativas o diferentes formas de enfrentar las metas, distinguir las consecuencias negativas, positivas y el proceso adecuado para alcanzarlas.

Manejo de personas y tareas

- Habilidad para coordinar el trabajo y para estimular las relaciones positivas de grupo,
- Toma de decisiones con efectos inmediatos y mediatos, detectar los efectos en las personas desde las implicaciones éticas y políticas. Liderazgo y habilidades para dar órdenes y guiar a los demás. Delegar el trabajo. Manejo de conflictos, habilidad para identificar las fuentes del conflicto y pasos para armonizarlo,
- Proyectar y organizar. Habilidad para determinar las tareas necesarias para alcanzar los objetivos, estrategias y tácticas.

Comunicación

- Trabajar con otros, entender las necesidades comunes y respetarlas, atender y responder efectivamente, presentar con eficacia la información verbal a otros en forma personal o en grupo, leer y escribir críticamente, cuestionar, evaluar y elegir la información.

Autogestión

- Habilidad de obtener conocimientos de las experiencias cotidianas y desarrollo en el propio campo profesional. Organización personal y manejo del tiempo.
- Manejar diferentes tareas al mismo tiempo, asentar prioridades y responder a los tiempos estipulados.

Fortalezas personales

- Habilidad para trabajar individualmente y bajo presión, actitudes positivas y responder apropiadamente a la crítica constructiva,

- Resolución de problemas y análisis. Identificar, priorizar, en equipos o en forma individual, saber cuestionar, construir con ideas y con respuestas a la solución de problemas.

1.2.13 Un nuevo enfoque, la educación basada en competencias

Las competencias en educación son un conjunto de comportamientos sociales, efectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo un rol, un desempeño, una actividad o una tarea. Las competencias se acercan a la idea de aprendizaje total, en las que se lleva a cabo un triple reconocimiento.

- El valor de lo que se construye,
- Los procesos a través de los cuales se realiza la construcción,
- La persona que es competente para satisfacer las necesidades básicas.

El nuevo currículo educativo se basa en las competencias y se centra en los resultados que obtenga el estudiante; es necesario que éste demuestre que ha construido las competencias básicas. Esta construcción debe tomar en cuenta los niveles crecientes de complejidad dentro de la educación general y en la disciplina.

La evaluación de las competencias, determina lo específico que va a desempeñar o construir el estudiante, y se basa en la comprobación de que el estudiante es capaz de construirlo o desempeñarlo.

1.2.14 Las competencias y la selección de modalidades de trabajo

El currículo se refiere a la intervención intencionada de la escuela y abarca todas las funciones de selección de la cultura legitimada socialmente por la escuela tales como conocimientos, organización, evaluación de los procesos y resultados, contenidos de

aprendizaje, normas y valores, para lograr los fines del sistema político. Existen tres niveles de concreción del currículo.

➤ **Currículo Nacional**

En éste, las autoridades educativas establecen y controlan los objetivos o propósitos, los contenidos de aprendizaje, que deberán enseñarse obligatoriamente en todas las escuelas y determinan el grado de autonomía de los actores que intervienen en la construcción curricular.

➤ **Currículo Real**

Lo forman, además del currículo nacional y su programa, las condiciones contextuales y los procesos internos que se desarrollan en la educación institucionalizada; las pretensiones, las expectativas y las creencias de los educadores, relaciones con los recursos materiales y funcionales disponibles, las interacciones con los padres de familia, la comunidad, actividades y experiencias con que ocupan su tiempo los estudiantes en las escuelas.

➤ **Proyecto Curricular**

En el centro educativo, el proyecto curricular es la acción de formalizar y justificar colectivamente las decisiones que pertenecen a las conductas y actuaciones que se hacen realidad en la escuela. Al responsabilizarse de las acciones tomadas y sometidas a revisión crítica permanente, el proyecto curricular de la escuela no es circunstancial, sino una carpeta siempre abierta, con toda responsabilidad y toda la provisionalidad de la vida.

1.3 Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán

1.3.1 Breve descripción del Instituto Básico por Cooperativa

Reglamento interno del Instituto Básico por Cooperativa, (2000) en los años 1995 y 1996, dado al aumento de la población estudiantil que egresan de la primaria y de las

personas que no tuvieron el acceso a la educación sistemática, como los que viven distantes de los centros urbanos, al cual no pueden asistir los de la población del área rural, tal es el caso de las comunidades circunvecinas y población en general. Por lo mismo, en común acuerdo se establece los propósitos del Instituto Básico por Cooperativa.

- Brindar a la comunidad estudiantil una educación integral que responde a las necesidades de la sociedad,
- Brindar un espacio a las personas de escasos recursos económicos para tener acceso a la educación como parte de la formación del individuo,
- Apoyar y valorar las diferentes manifestaciones. artísticas, culturales, científicos y deportivos de la comunidad como parte de la sociedad Guatemalteca,
- Brindar una educación basada en los principios y objetivos del sistema nacional tomando en cuenta los Acuerdos de Paz en especial el de identidad y Derechos de los Pueblos Indígenas,
- Fomentar la participación de la mujer en la educación sistemática, tomando en cuenta los valores culturales y realidad de la sociedad.

Desde su inicio hasta la fecha, el Instituto funciona en las instalaciones de la Escuela Oficial Rural Mixta de la Aldea Chuatroj Totonicapán. Tiene 12 aulas amplias, una cancha polideportiva, un salón grande y un salón comunal que está disponible para cualquier actividad cultural que el instituto realice; una dirección propia, con equipo especial, multimedia, y todos los requerimientos necesarios para el buen funcionamiento del Instituto; atiende a 300 alumnos, divididos en siete secciones.

1.3.2 Acuerdo Ministerial No. 58 de fecha 15 de marzo de 1995.

Fines

- El Gobierno de la República autoriza la creación de Institutos básicos por Cooperativa, destinadas especialmente para las distintas comunidades del país,

- Es necesario el mejoramiento de las condiciones sociales y económicas de la población, estimulando en los educandos su propia superación, por lo que debe facilitarse su acceso a la educación,
- Los Institutos Básicos por Cooperativa, tendrán carácter de servicio no lucrativo.

Justificación

La creación de los Institutos Básicos por Cooperativa, se plantea como una posibilidad de solución a la problemática siguiente,

- La necesidad de crear Institutos Básicos por Cooperativa en los lugares donde no existan establecimientos de ésta naturaleza en forma oficial,
- Mediante la creación de Institutos Básicos por Cooperativa, se tiende a alcanzar los siguientes propósitos,
 - Facilitar a la población el acceso a la educación,
 - Contribuir al mejoramiento formativo e informativo de la población, proporcionándole la educación a precios accesibles,
 - Fomentar e incrementar la participación directa de las municipalidades, padres de familia y el sector privado en los programas de desarrollo educativo de su comunidad.

1.3.3 Finalidad, perfil de ingreso y egreso del alumno del ciclo básico, según el Currículo Nacional Base

MINEDUC, (2007) dice que el Ciclo de Educación Básica, también conocido como Ciclo Básico y el Ciclo de Educación Diversificada, según la Ley Nacional de Educación, conforman el nivel de Educación Media. En el ciclo básico se atiende a la población estudiantil que egresa del nivel de Educación Primaria y la prepara para que continúe al ciclo básico.

Los anuarios estadísticos del Ministerio de Educación manejan el rango de 13 a 15 años para estimar la tasa neta y la tasa bruta de cobertura del Ciclo Básico. En esta etapa de vida se manifiestan diferentes cambios, entre los cuales se incluyen:

crecimiento acelerado, interés por el sexo opuesto, desarrollo de destrezas intelectuales de pensamiento abstracto, necesidad de hacer amistades y de ser aceptados o aceptadas por las demás personas, deseo de independencia, maduración sexual, mayor conciencia sobre la problemática del entorno y desarrollo de la personalidad. Además de estos cambios relacionados a una etapa de vida, también hay factores económicos, sociales y culturales que contribuyen a caracterizar a la población del ciclo básico.

El ciclo básico está llamado a ofrecer oportunidades para que el y la estudiante exploren sus afinidades temáticas, combinen sus destrezas y habilidades desarrolladas, fortalezcan su desempeño físico, muestren sus inclinaciones artísticas y expresivas, aumenten su pensamiento y su posicionamiento crítico frente al medio que le rodea, y se encaminen al descubrimiento de su vocación personal y profesional.

1.3.3.1 Perfil de ingreso

El perfil de ingreso al nivel medio agrupa las capacidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales que los y las adolescentes deben poseer al ingresar al nivel.

- a) Reconoce su propio yo, sus potencialidades, diferencias y limitaciones,
- b) Manifiesta interés por fortalecer su personalidad y ejercer autonomía,
- c) Se reconoce y valora a sí mismo(a) y a los demás como personas con los mismos deberes y derechos,
- d) Acepta que las personas son sujetos de derechos y responsabilidades,
- e) Es respetuoso(a) de la identidad personal, cultural, religiosa, lingüística y nacional,
- f) Manifiesta interés por organizar su tiempo en actividades socioculturales, deportivas, recreativas y artísticas,
- g) Hace uso racional de su derecho a la libertad y posee conciencia crítica de la trascendencia de sus actos,
- h) Cumple con honestidad y capacidad sus responsabilidades,

- i) Es sensible, sin prejuicios y sin estereotipos, solidaria (o) ante diversas situaciones,
- j) Valora el legado cultural, histórico, científico, de la comunidad local, regional, nacional e internacional,
- k) Valora el trabajo intelectual social y productivo como medio de superación personal y de una mejor calidad de vida,
- l) Reconoce su capacidad para aprehender modificar, adoptar, aplicar y producir nuevos conocimientos desde su vivencia en la comunidad, región o país,
- m) Valora la importancia de la autoformación y la formación permanente como procesos de mejoramiento de su vida y de la de otros,
- n) Mantiene una actitud positiva al cambio cuando éste favorece las condiciones de vida de su entorno,
- o) Manifiesta conocimiento de las leyes y normas establecidas y responsabilidad por la observancia de las mismas,
- p) Valora la consulta, busca el consejo y es respetuoso(a) de la orientación que le da su familia para la toma de decisiones,
- q) Se compromete con la preservación del medio social y natural y su desarrollo sostenible,
- r) Tiene dominio de su idioma materno y se interesa por aprender otros idiomas,
- s) Expresa ideas, emociones y sentimientos con libertad y responsabilidad,
- t) Manifiesta habilidad para generar dinámicas de construcción de procesos pacíficos y el diálogo en la resolución de conflictos,
- u) Resuelve problemas y toma decisiones aplicando sus conocimientos habilidades y valores,
- v) Desarrolla su trabajo en forma creativa con capacidad, honestidad y responsabilidad,
- w) Manifiesta habilidad para el trabajo en equipo y para el ejercicio del liderazgo democrático y participativo,
- x) Respeta y promueve los derechos y apoya actividades que benefician su salud personal y colectiva,
- y) Adopta estilos de vida saludable y apoya actividades que benefician su salud personal y colectiva,

- z) Conserva y practica valores espirituales, cívicos, éticos y morales y respeta los de los otros(as),
- aa) Ha desarrollado capacidades y actitudes para el trabajo,
- bb) Muestra el conocimiento y practica los derechos individuales y colectivos,
- cc) Manifiesta su interés por usar el pensamiento reflexivo, lógico y creativo,
- dd) Manifiesta habilidades y hábitos para el trabajo ordenado, sistemático y con limpieza.

1.3.3.2 Perfil de egreso

El perfil del egresado o egresada del Ciclo Básico del Nivel Medio agrupa las capacidades cognoscitivas, actitudinales y procedimentales que las y los estudiantes deben poseer al egresar del ciclo, en los ámbitos del conocer, ser, hacer, convivir y emprender en los diferentes contextos en que se desenvuelve; dichas capacidades se agrupan de la manera siguiente.

- a) Ejerce derechos individuales y colectivos en el marco del respeto a los Derechos,
- b) Humanos y los específicos de los Pueblos y grupos sociales guatemaltecos,
- c) Toma decisiones informadas responsables, basadas en actitudes de confianza, honestidad y solidaridad,
- d) Desarrolla un pensamiento lógico, reflexivo, crítico, propositivo y creativo en la solución de diversas situaciones y problemas cotidianos,
- e) Manifiesta capacidad para comunicarse en dos idiomas nacionales y un idioma extranjero y transmitir conocimientos, habilidades y valores,
- f) Manifiesta aprecio por su idioma y su cultura y los idiomas y culturas de otros Pueblos de Guatemala y el mundo,
- g) Aplica tecnología y saberes de su propia cultura y de otras culturas en proyectos de desarrollo familiar, escolar y comunitario,
- h) Utiliza la perspectiva de la diversidad cultural en la comprensión de los procesos históricos del país y el mundo,

- i) Practica el diálogo y otros procedimientos en la prevención y resolución pacífica de conflictos, buscando el consenso y respetando el disenso,
- j) Promueve la diversidad lingüística y cultural de Guatemala reafirmando sus propias identidades, cultural y nacional,
- k) Contribuye a la conservación del ambiente y al desarrollo humano sostenible desde los ámbitos familiar, escolar y comunitario,
- l) Aplica conocimientos, actitudes y habilidades en procesos de prevención y manejo de desastres naturales,
- m) Practica normas de salud y seguridad social que benefician el bienestar familiar y comunitario,
- n) Valora su cuerpo, su salud y bienestar, reconociendo los beneficios que para su crecimiento y desarrollo integral se obtienen de la práctica de la actividad física,
- o) Promueve la participación ciudadana y el liderazgo participativo,
- p) Valora las manifestaciones artísticas, científicas y tecnológicas de los distintos Pueblos y culturas de Guatemala y del mundo, promoviendo su conservación,
- q) Utiliza las tecnologías de la información y comunicación como herramienta para construir nuevos aprendizajes,
- r) Aprende por sí mismo o sí misma, poniendo en práctica procedimientos y técnicas eficientes para propiciar su desarrollo armónico y el de su comunidad,
- s) Practica la actividad física, la recreación y el deporte en diferentes ámbitos,
- t) Participa en equipos de trabajo para impulsar proyectos sociales y productivos basados en principios de sostenibilidad, equidad y desarrollo plural en los ámbitos escolar y comunitario.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las actividades lúdicas permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes, en los aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la sociabilidad, entre otros, como complemento las competencias en la escuela, involucran capacidades intelectuales, prácticas sociales, éticas y estéticas, que implica no solo el manejo de información, sino también de métodos de trabajo, actitudes y valores, al mismo tiempo la escuela debe formar personas competentes para lograr el desarrollo personal y colectivo, sin embargo en la mayoría de instituciones educativas no se toma en cuenta toda esta ventaja de las actividades lúdicas y las competencias de aprendizaje, en la formación integral de los alumnos.

Cuando la clase se convierte en tediosa, cansada y aburrida, especialmente los cursos teóricos, los estudiantes son obligados a trabajar sin motivación, por ello no demuestran interés de aprender ni desarrollan sus habilidades intelectuales y destrezas, entonces se descuida la formación de personas responsables, respetuosas, creativas, entre otros.

Todo este panorama, motivó a realizar el presente estudio, ya que las actividades lúdicas, crean una nueva atmósfera de trabajo en el aula, donde el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar e interactuar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

Por lo que resulta interesante hacer el estudio y responder a la interrogante. ¿Cómo las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán?

2.1 Objetivos

2.1.1 General

Determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán.

2.1.2 Específicos

- Indagar las actividades de aprendizaje que se realizan en el Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán,
- Determinar si se incluyen los juegos educativos en el proceso de aprendizaje,
- Establecer la forma en que las actividades lúdicas condicionan la conducta de los alumnos en cuanto a su interés por aprender y no solamente para ganar el grado,
- Verificar la importancia que le da el personal docente del Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj a las actividades lúdicas como estrategias para el logro de las competencias.

2.2. Hipótesis

- Las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los alumnos del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán,
- Las actividades lúdicas no favorecen el logro de competencias en los alumnos del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán.

2.3. Variables

- Actividades lúdicas,
- Competencias.

2.4 Definición de variables

2.4.1 Definición conceptual

➤ Actividades lúdicas

Agallo, (2003) dice que es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje. Al mismo tiempo estudia la conducta de los estudiantes como un todo, de las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, de las relaciones entre equipos de trabajo, de formular leyes o principios y de derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes.

➤ Competencias

Coordinación Técnica de Psicopedagogía MINEDUC (2002) indica que es el conjunto de comportamientos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea. Se requiere de personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resolver situaciones problemáticas, eficaces, solidarias y veraces. Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de las escuelas y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear espacios, en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y, por tanto, de los valores.

2.4.2. Definición operativa de las variables

2.4.3 Indicadores

Actividades lúdicas	Competencias
Indicadores a) Conducta	Indicadores a) Aptitudes

<p>Modo de ser del individuo y conjunto de acciones que lleva a cabo para adaptarse a su entorno. La conducta es la respuesta a una motivación en la que están involucrados componentes psicológicos, fisiológicos y de motricidad. La conducta de una persona, considerada en un espacio y tiempo determinados, se denomina comportamiento.</p> <p>b) Trabajo en equipo Grupo de personas organizadas para realizar una tarea específica o servicio determinado.</p> <p>c) Motivación Causa del comportamiento de una persona, o razón por la que lleva a cabo una actividad determinada. La motivación engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes.</p> <p>d) Dinámica de grupos Estudio de la conducta de grupo, en especial de las interacciones que se producen entre los miembros de grupos pequeños relacionados entre sí en el desempeño de funciones</p>	<p>Rasgo general y propio de cada individuo que le facilita el aprendizaje de tareas específicas y le distingue de los demás.</p> <p>b) Constructivismo Amplio cuerpo de teorías que tienen en común la idea de que las personas, tanto individual como colectivamente, construyen sus ideas sobre su medio físico, social o cultural. De esa concepción de construir el pensamiento surge el término que ampara a todos.</p> <p>c) Aprendizaje significativo Intención de superar tanto los límites de la enseñanza tradicional memorística y acumulativa, como el exceso de actividad que se derivaba de las corrientes a favor del aprendizaje por descubrimiento, el cual impedía en ocasiones la asimilación de nuevos contenidos.</p> <p>d) Habilidad Capacidad para coordinar determinados movimientos, realizar ciertas tareas o resolver algún tipo de problemas. El estudio de las habilidades, de su desarrollo, tipos y</p>
---	---

educativas y sociales.	mecanismos subyacentes, interesa especialmente a la psicología del desarrollo y de la educación.
------------------------	--

2.5. Alcances y límites

2.5.1. Alcances

La presente investigación abarcó a los estudiantes y docentes de los tres grados básicos (siete secciones) del curso de Estudios Sociales, del Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán. Los resultados se pueden generalizar a otros centros educativos, cuando cumplen los estándares de la investigación.

2.5.2. Límites

El personal docente demostró poco interés en contestar la encuesta y en proporcionar el tiempo suficiente para que los estudiantes contestaran la encuesta.

2.6. Aporte

La investigación es un aporte al Instituto por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán, el cual se puede utilizar para fomentar la inclusión de las actividades lúdicas en el programa de estudio, para facilitar el proceso de aprendizaje, tanto para los estudiantes y docentes, al mismo tiempo a toda la comunidad, puesto que el Instituto brinda el servicio de una biblioteca para todos los futuros profesionales de la comunidad y sus lugares aledañas. También a la Universidad Rafael Landívar, ya que se deja un documento de consulta para futuros estudios de la misma temática y aporta a docentes y alumnos en general, un análisis de la conveniencia de incluir el juego como herramienta de aprendizaje, ya que sus resultados se reflejan en el logro de las competencias del estudiante.

III. MÉTODO

3.1 Sujetos

Para el presente estudio, se tomaron en cuenta al universo de los docentes 12 en total y con una muestra de 157 estudiantes de 258 en total, de los tres grados básicos (siete secciones), del curso de Estudios Sociales, del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Tonicapán. Los estudiantes, hombres y mujeres, son entre las edades de 12 a 17 años, con procedencia de la comunidad y lugares aledaños. La muestra de los estudiantes, está de acuerdo a lo dicho por Morgan, (1970) para determinar el tamaño de una muestra en las actividades investigativas, educativas y psicológicas.

La fórmula para determinar el tamaño de la muestra.

$$n = \frac{N}{[(e)^2 \cdot N] + 1}$$

3.2 Instrumentos

Para recopilar la información se administraron dos encuestas, una a estudiantes y otra a docentes en servicio, las cuales estuvieron estructuradas con diez cuestionamientos de tipo cerrado.

3.3 Procedimientos

En la elaboración de ésta investigación, se procedieron de la manera siguiente,

- Elección del tema, se realizó una investigación del problema en el medio, con el propósito de proponer una solución,
- Fundamento teórico, en revistas, libros, Internet, periódicos y diccionarios, se buscó referencia de artículos relacionados con el título de la tesis,

- Elaboración del instrumento, se redactaron dos encuestas, una para estudiantes y otra para docentes,
- Determinación de la población y la muestra, el establecimiento cuenta con una cantidad de 258 estudiantes con 10 docentes. Se encuestó a 157 estudiantes y a los 10 docentes,
- Aplicación del instrumento, a través de una encuesta, para estudiantes y docentes, en las que se les pregunta a los sujetos, aspectos relevantes relacionados con el tema,
- Tabulación de resultados, se realizó el cotejo de todas encuestas, la de los estudiantes y docentes,
- Discusión de resultados, se compararon las respuestas tanto de los estudiantes y docentes con el tema de investigación a través de cuadros y gráficas estadísticas y los aportes teóricos incluidos en la tesis,
- Conclusiones, se redactaron de acuerdo a la generalidad de opiniones que sobresalieron de los encuestados y del marco teórico,
- Recomendaciones, se redactaron de acuerdo a las conclusiones donde se sugirieron alternativas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes,
- Propuesta, se propuso basado en los resultados de la investigación, una integración de las actividades lúdicas en la planificación educativa para alcanzar un aprendizaje significativo,
- Referencias bibliográficas, en esta se mencionan los diferentes autores que se utilizaron para fundamentar la investigación, que forman parte del marco teórico,
- Anexos, se incluye la boleta que fue utilizada en la investigación para estudiantes y docentes.

3.4 Diseño

Es una investigación descriptiva, ya que como indica **Achaerandio, (2001)**, que la investigación descriptiva, estudia, interpreta y refiere lo que aparece y lo que es. Es típica de las ciencias sociales, examina sistemáticamente y analiza la conducta humana, personal y social en condiciones naturales y en los distintos ámbitos, familia,

comunidad, sistema educativo formal, laboral, social, económico, político, religioso, entre otros.

Tomando en cuenta lo anterior, se realizó el análisis estadístico comparativo, ya que busca evaluar la labor docente y el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán, por medio del estudio de una muestra representativa.

3.5 Metodología estadística

Fiabilidad de proporciones,

Irromo, (2000) presenta la fórmula del tamaño de la muestra y el nivel de confianza, en su libro titulado Introducción de la estadística para las ciencias sociales.

$$\text{➤ NC} = 95\% \quad Z_{\frac{\alpha}{2}} = 1.96$$

$$\text{➤ Porcentaje } \% = \frac{f \cdot 100}{N}$$

$$\text{➤ Proporción } P = \frac{\%}{100} \quad q = 1.00 - p$$

$$\text{➤ Error de la proporción } \sigma_p = \sqrt{\frac{p \cdot q}{N}}$$

$$\text{➤ Error muestral } \varepsilon = \sigma_p \cdot Z_{\frac{\alpha}{2}}$$

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Tabla de resultados

Alumnos

No.	ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
1	Si	122	78	0.78	0.22	0.03	0.06
	No	32	20	0.20	0.80	0.03	0.06
	NR	3	2	0.02	0.98	0.01	0.02
2	Siempre	23	15	0.15	0.85	0.03	0.06
	A Veces	118	75	0.75	0.25	0.03	0.06
	Nunca	9	6	0.06	0.94	0.02	0.04
	NR	7	4	0.04	0.96	0.02	0.04
3	Si	138	88	0.88	0.12	0.03	0.06
	No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	19	12	0.12	0.88	0.03	0.06
4	Si	99	63	0.63	0.37	0.04	0.08
	No	33	21	0.21	0.79	0.03	0.06
	NR	25	16	0.16	0.84	0.03	0.06
5	Siempre	74	47	0.47	0.53	0.04	0.08
	A Veces	62	39	0.39	0.61	0.04	0.08
	Nunca	8	5	0.05	0.95	0.02	0.04
	NR	13	8	0.08	0.92	0.02	0.06
6	Siempre	62	39	0.39	0.61	0.04	0.08
	A Veces	60	38	0.38	0.62	0.04	0.08
	Nunca	16	10	0.10	0.90	0.02	0.04
	NR	20	13	0.13	0.87	0.03	0.06
7	Si	119	76	0.76	0.24	0.03	0.06
	No	25	16	0.16	0.84	0.03	0.06
	NR	13	8	0.08	0.92	0.02	0.04
8	Si	107	68	0.68	0.32	0.04	0.04
	No	30	19	0.19	0.81	0.03	0.06
	NR	20	13	0.13	0.87	0.03	0.06
9	Si	104	66	0.66	0.34	0.04	0.08
	No	36	23	0.23	0.77	0.03	0.06
	NR	17	11	0.11	0.89	0.02	0.04
10	Siempre	58	37	0.37	0.63	0.04	0.08
	A Veces	68	43	0.43	0.57	0.04	0.08
	Nunca	17	11	0.11	0.89	0.02	0.04
	NR	14	9	0.09	0.91	0.02	0.04

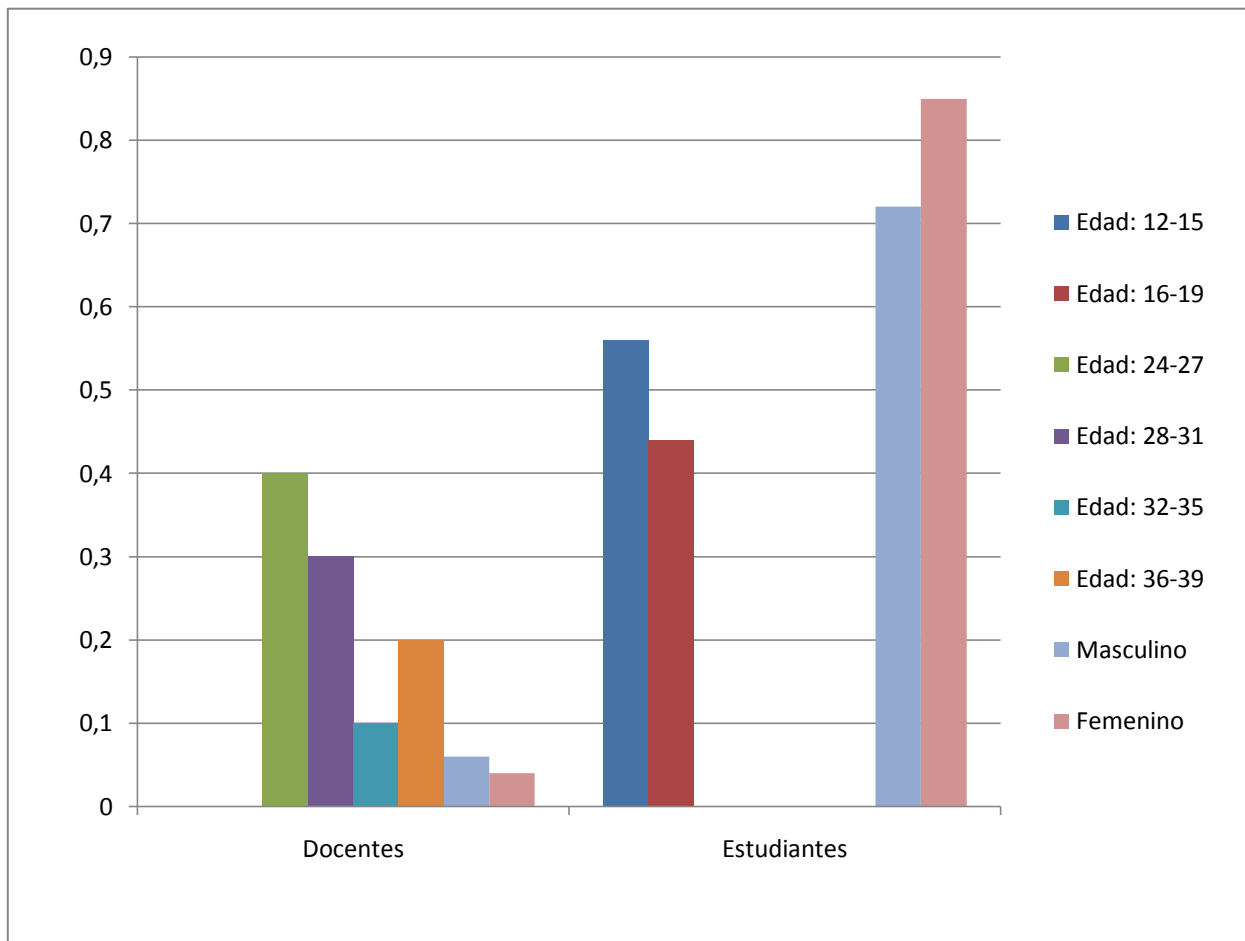
4.2 Tabla de resultados

Docentes

No.	ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
1	Si	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
	No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
2	Siempre	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
	A Veces	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
	Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
3	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	Si	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
	No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
4	Si	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
	No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
5	Siempre	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
	A Veces	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
	Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
6	Siempre	9	90	0.90	0.10	0.09	0.18
	A Veces	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
7	Si	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
	No	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
	NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
8	Si	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
	No	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
	NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
9	Si	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
	No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
10	Siempre	5	50	0.50	0.50	0.16	0.31
	A Veces	3	30	0.30	0.70	0.14	0.27
	Nunca	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
	NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00

4.3 Datos generales de la población.

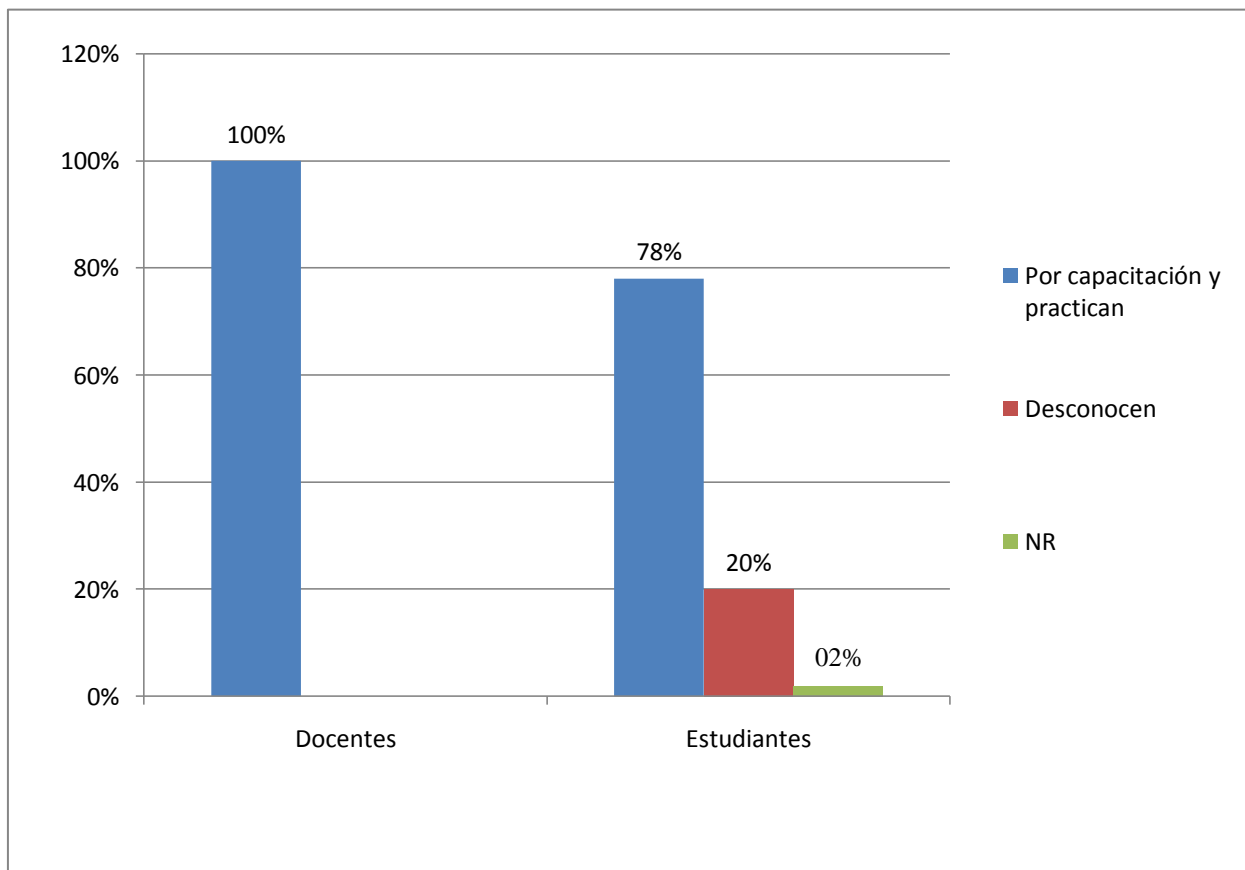
Edad y Sexo						
Estudiantes por edad	No. De Sujetos	%	Femenino	%	Masculino	%
12 a 15	88	56	45	29	40	25
16 a 19	69	44	40	25	32	20
Total	157	100	85	54	72	46
Docentes por edad						
24 a 27	4	40	1	10	1	10
28 a 31	3	30	1	10	1	10
32 a 35	1	10	1	10	2	20
36 a 39	2	20	1	10	2	20
Total	10	100	4	40	6	60



4.4 Conocimiento de los juegos educativos

Estudiantes						
ITEM	F	%	P	q	σp	ϵ
SI	122	78	0.78	0.22	0.03	0.06
NO	32	20	0.20	0.80	0.03	0.06
NR	3	2	0.02	0.98	0.01	0.02
Total	157	100	100	2.00	0.08	0.14

Docentes						
ITEM	f	%	P	q	σp	ϵ
Si	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	2.00	0.00	0.00

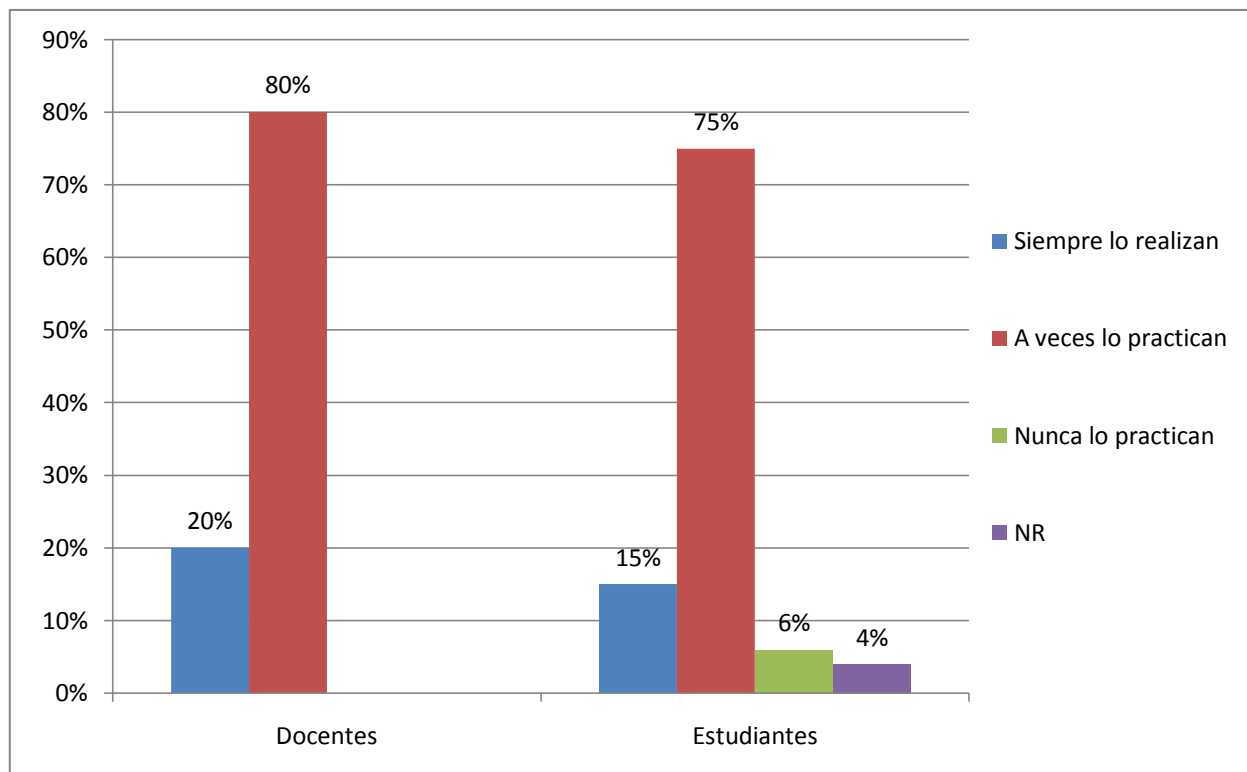


4.5 Los juegos educativos

Actividad de los juegos educativos en el aula

Estudiantes						
ITEM	f	%	P	q	σp	ϵ
Siempre	23	15	0.15	0.85	0.03	0.06
A veces	118	75	0.75	0.25	0.03	0.06
Nunca	9	6	0.06	0.94	0.02	0.04
NR	7	4	0.04	0.96	0.02	0.04
Total	157	100	1.00	3.00	0.10	0.20

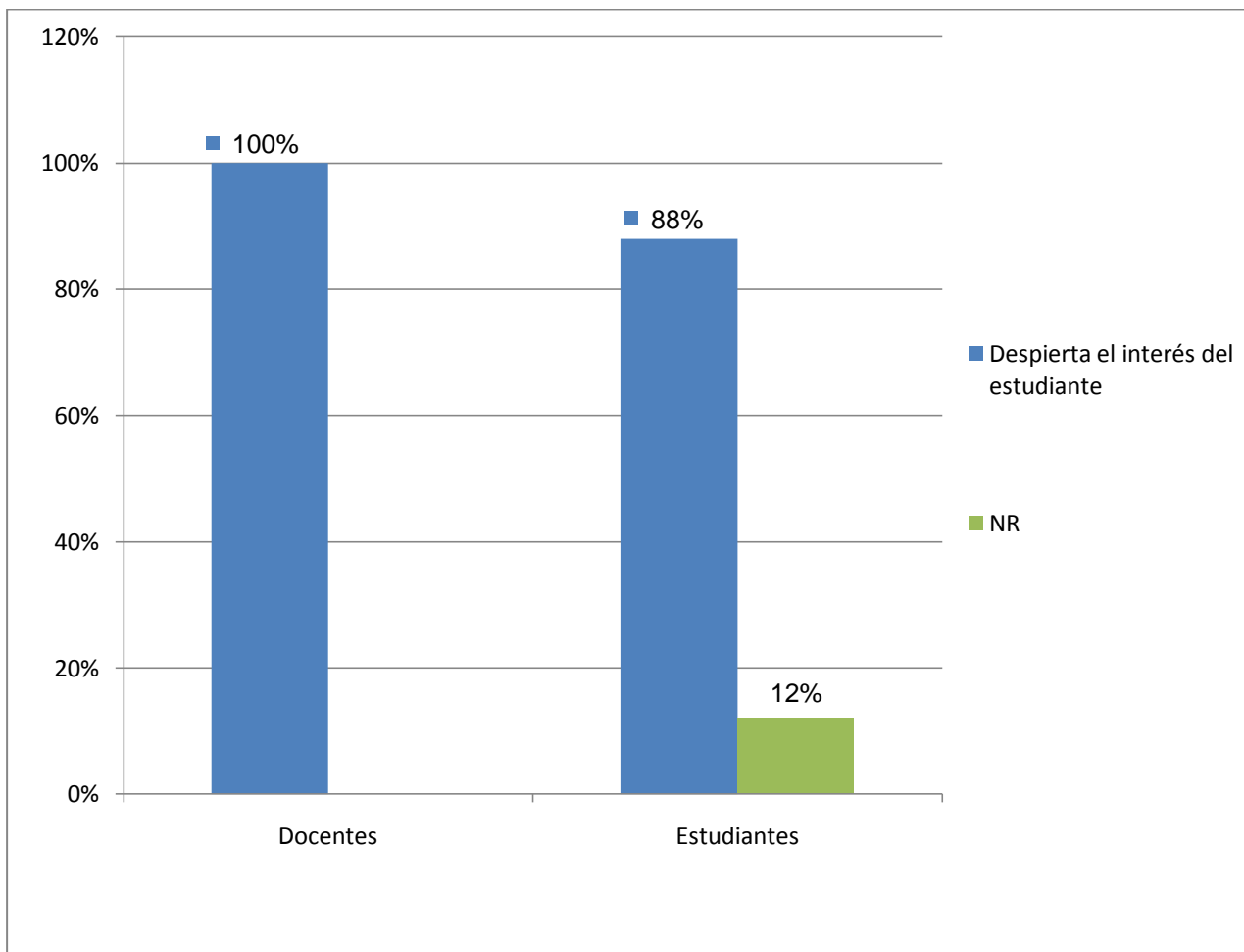
Docentes						
ITEM	f	%	P	q	σp	ϵ
Siempre	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
A Veces	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	3.00	0.26	0.52



Los juegos favorecen el aprendizaje

Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	E
Si	138	88	0.88	0.12	0.03	0.06
No	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	19	12	0.12	0.88	0.03	0.06
Total	157	100	1.00	2.00	0.06	0.12

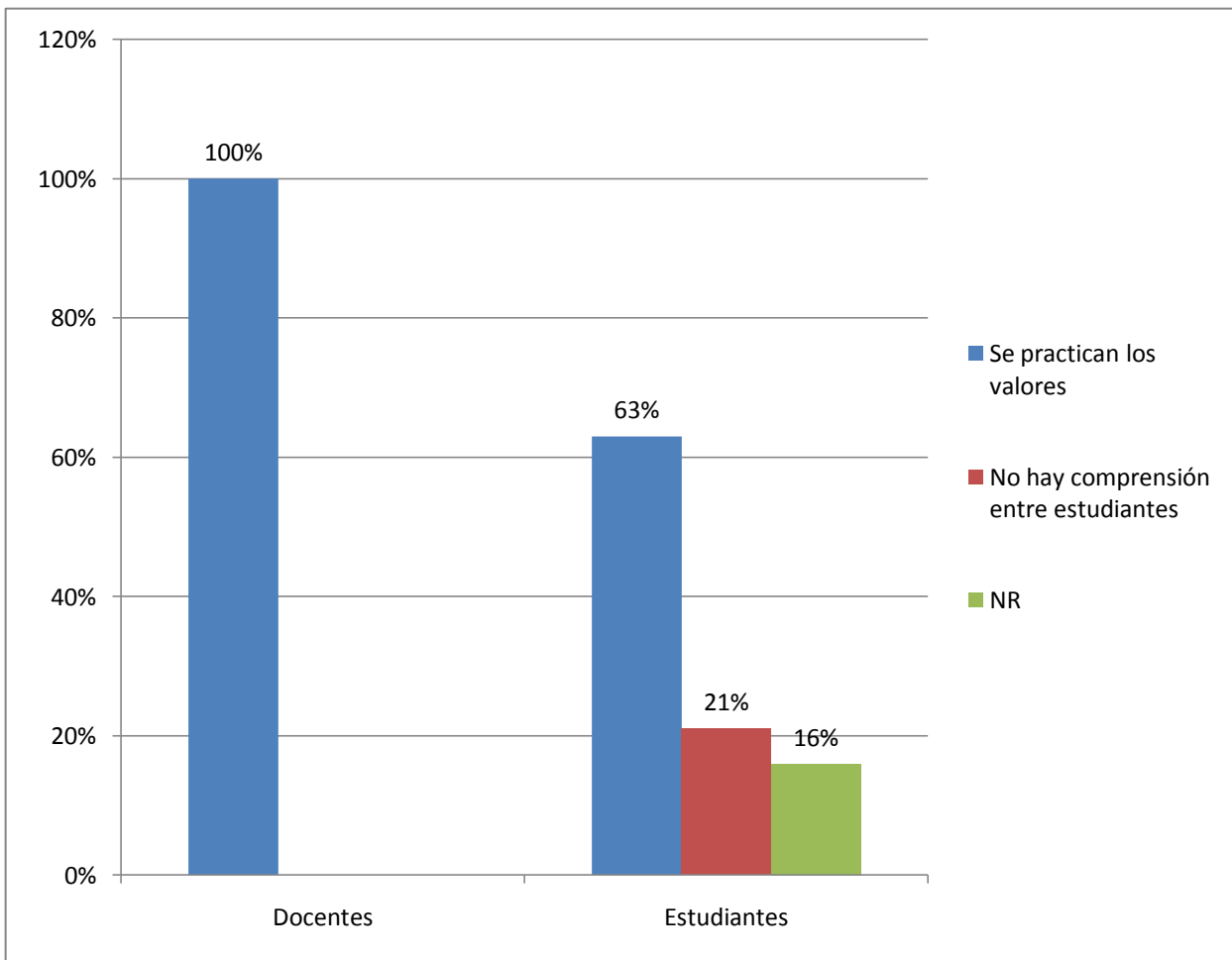
Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	E
SI	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
NO	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	2.00	0.00	0.00



Buenas relaciones humanas entre estudiantes

Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Si	99	63	0.63	0.37	0.04	0.08
No	33	21	0.21	0.79	0.03	0.06
NR	25	16	0.16	0.84	0.03	0.06
Total	157	100	1.00	2.00	0.10	0.20

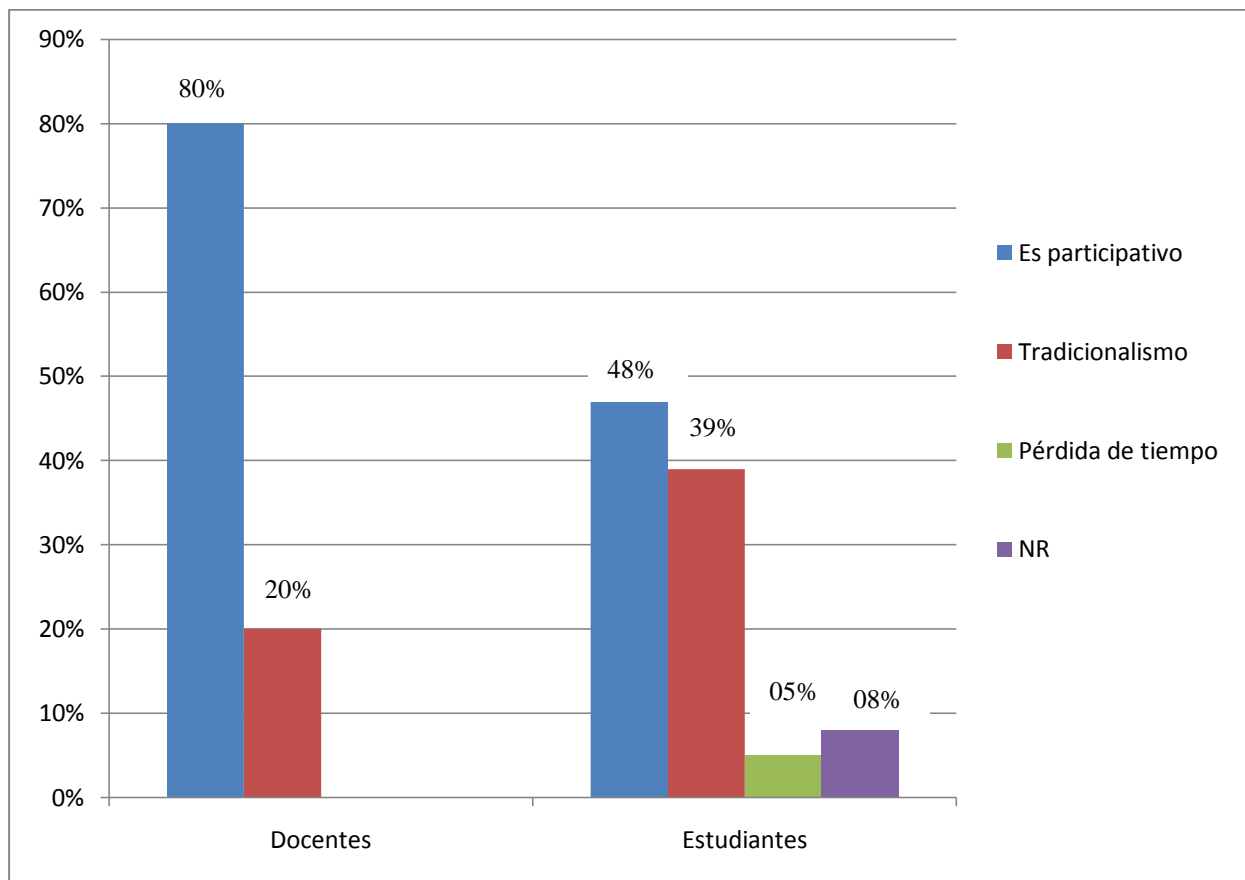
Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
SI	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
NO	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	2.00	0.00	0.00



Aprendizaje mejor por medio de los juegos educativos

Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Siempre	74	47	0.47	0.53	0.04	0.08
A veces	62	39	0.39	0.61	0.04	0.08
Nunca	8	6	0.06	0.94	0.02	0.04
NR	13	8	0.08	0.92	0.02	0.06
Total	157	100	1.00	3.00	0.12	0.26

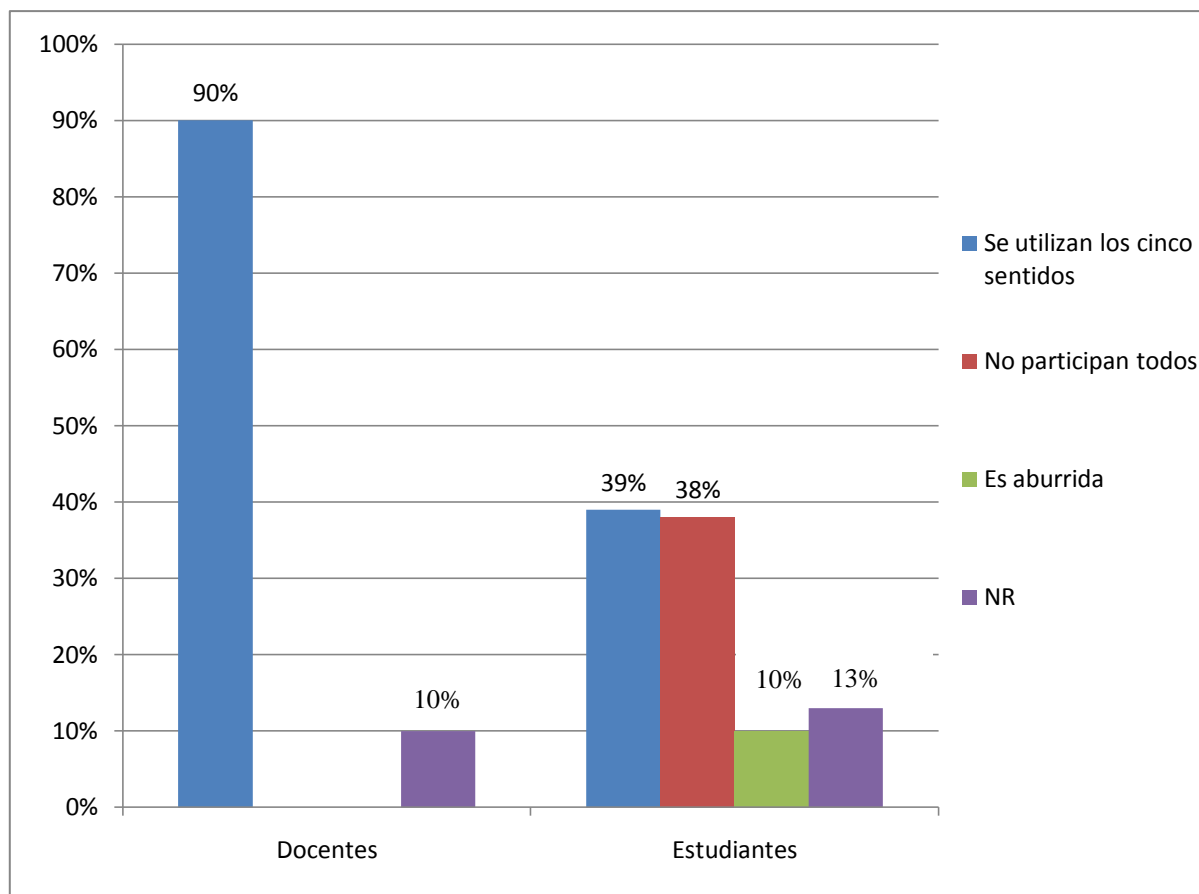
Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Siempre	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
A veces	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	3.00	0.26	0.52



Fomento de las habilidades y destrezas de estudiantes

Estudiantes						
ITEM	f	%	ρ	q	σp	ϵ
Siempre	61	39	0.39	0.61	0.04	0.08
A veces	60	38	0.38	0.62	0.04	0.08
Nunca	16	10	0.10	0.90	0.02	0.04
NR	20	13	0.13	0.87	0.03	0.06
Total	157	100	1.00	3.00	0.11	0.26

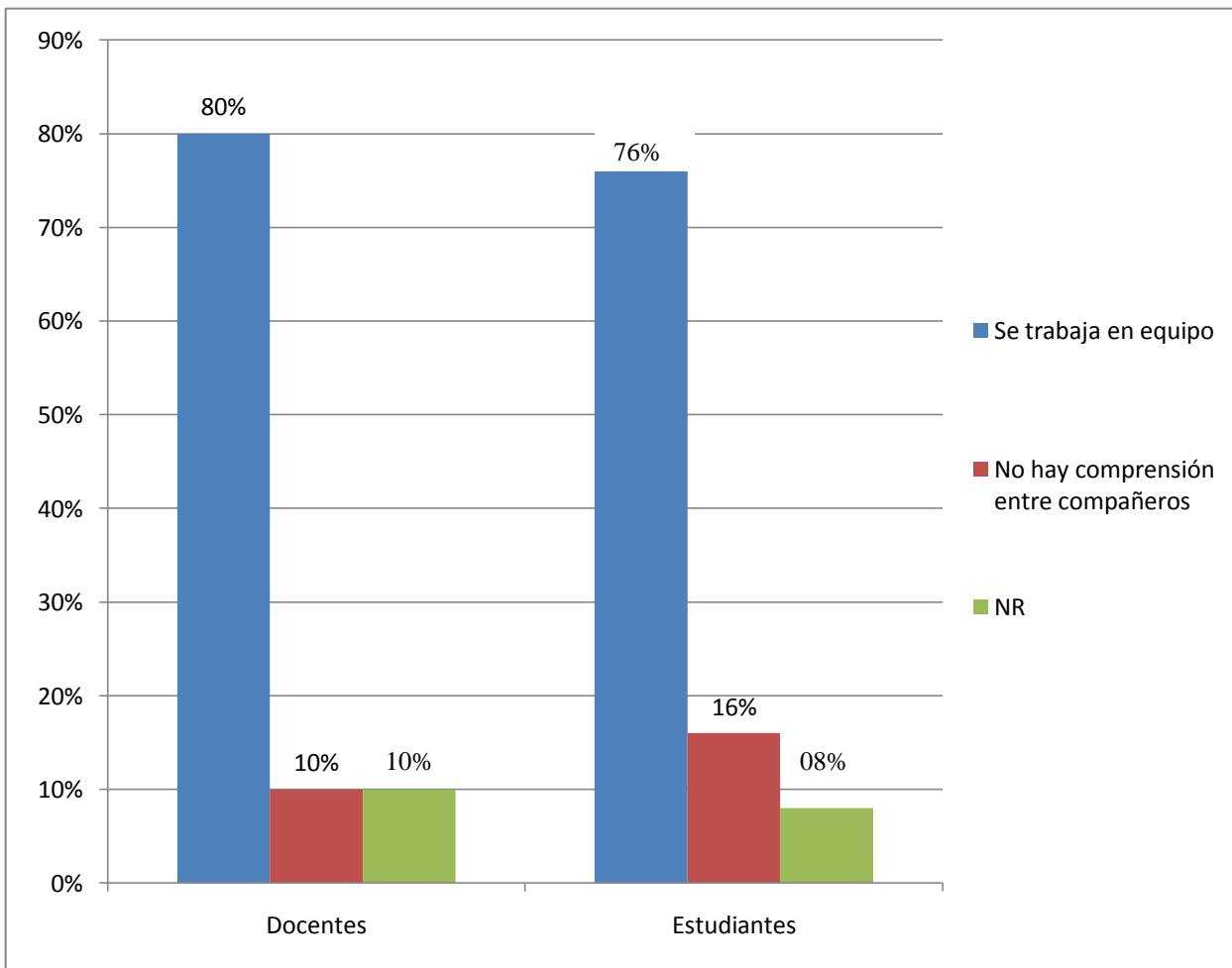
Docentes						
ITEM	f	%	ρ	q	σp	ϵ
Siempre	9	90	0.90	0.10	0.09	0.18
A veces	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Nunca	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
Total	10	100	1.00	3.00	0.18	0.36



Fomento de habilidad de solución de problemas

Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Si	119	76	0.76	0.24	0.03	0.06
No	25	16	0.16	0.84	0.03	0.06
NR	13	8	0.08	0.92	0.02	0.04
Total	157	100	1.00	2.00	0.08	0.16

Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
SI	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
NO	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
Total	10	100	1.00	2.00	0.31	0.62

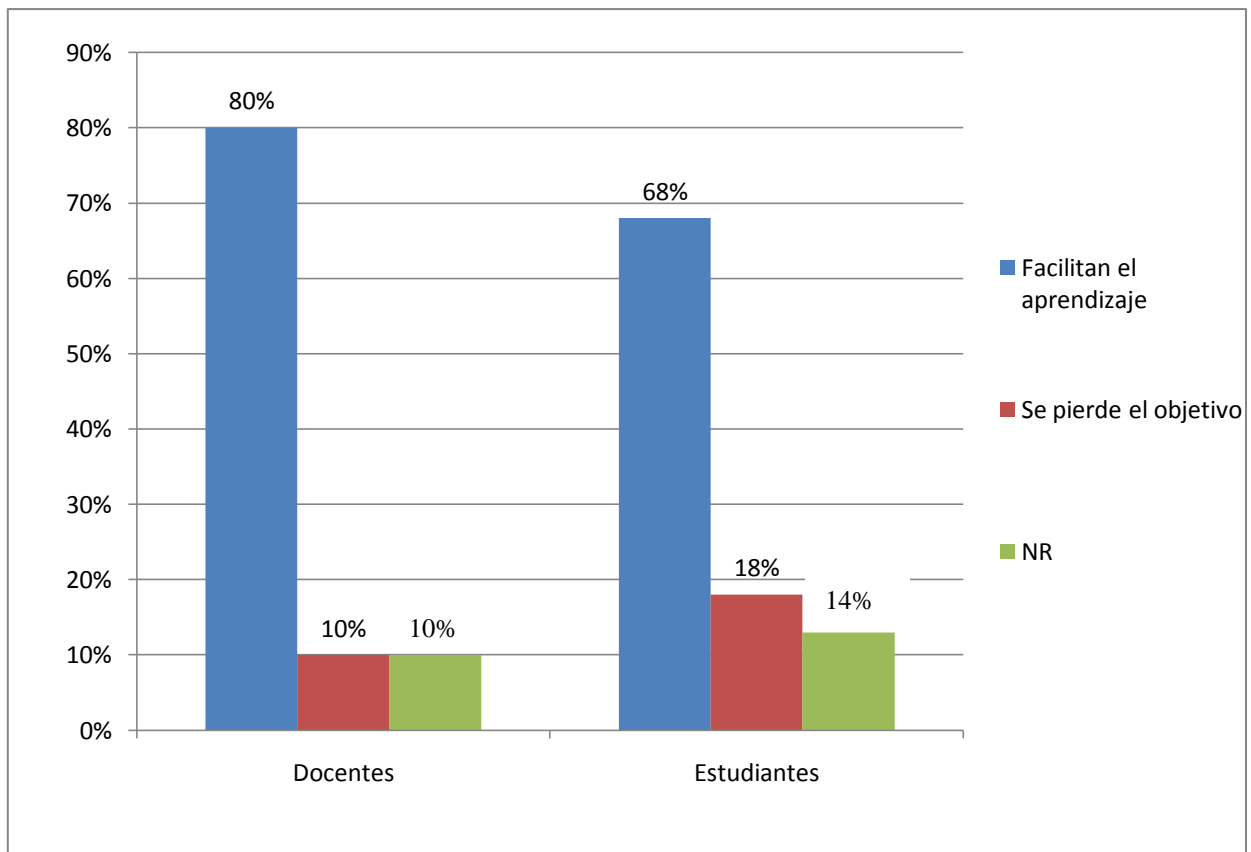


4.5. Las competencias de aprendizaje

Los juegos educativos favorecen las competencias de aprendizaje

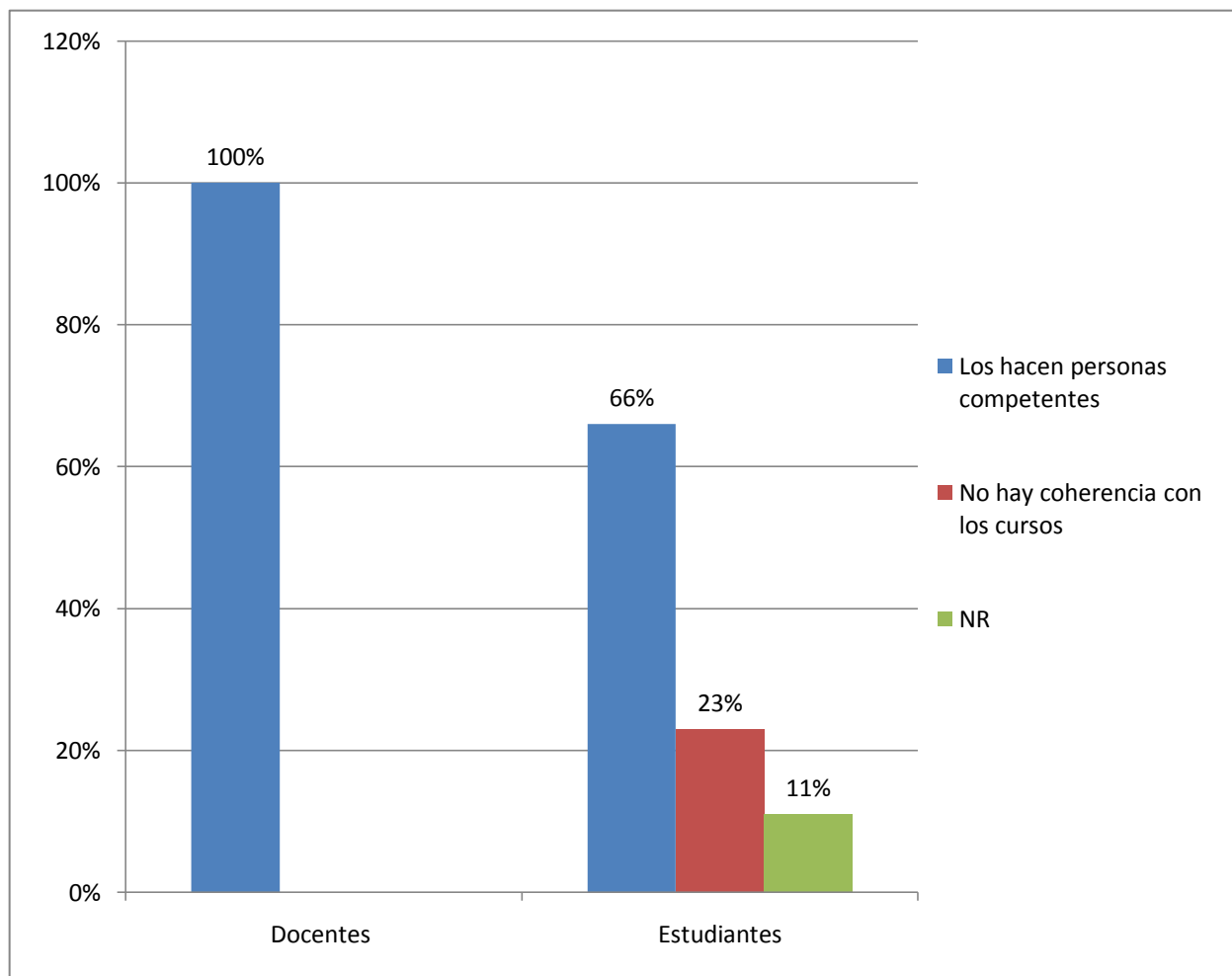
Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Si	107	68	0.68	0.32	0.04	0.04
No	30	19	0.19	0.81	0.03	0.06
NR	20	13	0.13	0.87	0.03	0.06
Total	157	100	1.00	2.00	0.10	0.16

Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
SI	8	80	0.80	0.20	0.13	0.26
NO	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
NR	1	10	0.10	0.90	0.09	0.18
Total	10	100	1.00	2.00	0.31	0.62



Desarrollo personal a través de competencias de aprendizaje

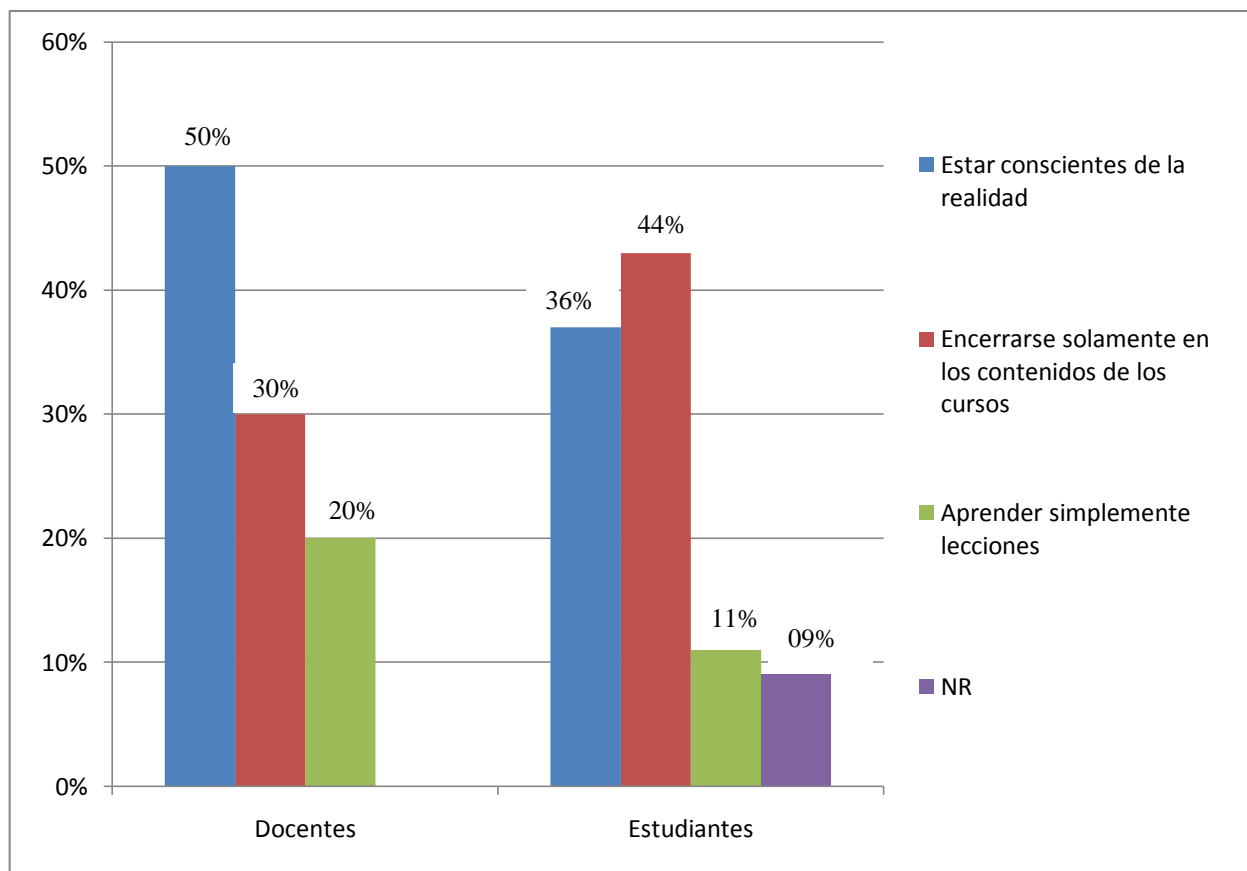
Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Si	104	66	0.66	0.34	0.04	0.08
No	36	23	0.23	0.77	0.03	0.06
NR	17	11	0.11	0.89	0.02	0.04
Total	157	100	1.00	2.00	0.09	0.18
Docentes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
SI	10	100	1.00	0.00	0.00	0.00
NO	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
NR	0	0	0.00	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	2.00	0.00	0.00



Situaciones reales incluidas en los contenidos

Estudiantes						
ITEM	f	%	p	q	σp	ϵ
Siempre	58	37	0.37	0.63	0.04	0.08
A veces	68	43	0.43	0.57	0.04	0.08
Nunca	17	11	0.11	0.89	0.02	0.04
NR	14	9	0.09	0.91	0.02	0.04
Total	157	100	1.00	3.00	0.12	0.24

Docentes						
ITEM	f	%	P	q	σp	ϵ
Siempre	5	50	0.50	0.50	0.16	0.31
A veces	3	30	0.30	0.70	0.14	0.27
Nunca	2	20	0.20	0.80	0.13	0.26
NR	0	0	0	1.00	0.00	0.00
Total	10	100	1.00	3.00	0.43	0.84



V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los autores que han aportado sus conocimientos con relación a los temas de las actividades lúdicas y las competencias, se presentan los resultados del tema de investigación, “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias”, realizados en el Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Totonicapán.

Aristizábal, (2000) aclara que los juegos siempre han desempeñado un papel importante en la cultura humana. A lo largo de la historia, los antepasados han dado lugar a gran cantidad de juegos, ya fueran juegos de habilidad o de suerte, individuales o en grupo, con premios o sin ellos. Los premios por ganar podían ser entretenimiento, prestigio social, objetos deseables o dinero. Los juegos desempeñan una función importante para los niños en la transición al comportamiento adulto. Según algunas encuestas representativas efectuadas en países europeos, los juegos son una parte de las actividades de ocio que no tiene consecuencias negativas para la mayoría de los adultos.

Lo anterior se confirma por medio de los datos generales de los estudiantes encuestados, ya que el 78% respondieron que sí conocen los juegos educativos, porque lo hacen dentro y fuera del aula aunque de vez en cuando. Asimismo los docentes en un 100% dicen que la actividad lúdica es de su conocimiento, pero que por factor tiempo, no lo aplican. En esta ocasión, cuando los estudiantes dicen que conocen y practican los juegos educativos, se refieren a las dinámicas, pero no necesariamente por lograr una competencia de aprendizaje, esto según lo observado.

Cervantes, (2006) considera que la amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lenguaje, para fines profesionales o cualquier otro propósito educativo.

Lo anterior no se confirma completamente, pues en las respuestas de los estudiantes encuestados el 75% optó por la opción de que a veces el docente realiza alguna actividad de motivación, por la razón del factor de tiempo y falta de interés del docente de motivar a su clase. Pero en la respuesta de los docentes el 80% responden que sí realizan actividades de motivación, con el propósito de despertar el interés de los estudiantes. Según la observación realizada, demuestra que la actividad de motivación que realiza el docente, son solamente como rompehielos.

Davis, (2007) afirma que está comprobado que el aprendizaje de cualquier materia, se realiza con un mayor éxito si se realiza de una forma lúdica. Varias instituciones españolas y estadounidenses, han demostrado que incluso aquellos estudiantes que inicialmente parecían mostrar poco interés por aprender una materia cualquiera, acaban mostrándose muy motivados si esta se presenta de una forma divertida.

Lo anterior se confirma, pues de los estudiantes encuestados el 48% respondieron que siempre los juegos educativos ayudan a entender mejor los temas de los cursos, despiertan el interés para aprender y que la mayoría de los juegos siempre tiene una reflexión para la vida. Al mismo tiempo el 100% de los docentes encuestados responden que los juegos educativos ayudan a entender mejor los temas de los cursos y los estudiantes responden mejor cuando sean evaluados de cualquier contenido. Aunque solo un 48% de los estudiantes encuestados reconocen que su interés es mayor cuando el docente realiza alguna actividad lúdica con propósitos educativos, se ha demostrado que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje.

Barretta, (2002) argumenta que los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar en acuerdo con la práctica pedagógica e incluidos dentro del plan de clase, para proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Se comprueba lo anterior porque el 52% de los estudiantes encuestados afirman que participar en los juegos les anima a compartir, conocer las actitudes de los demás y

dominan los nervios y no ser tan tímidos, aunque el 48% es indiferente en cuanto a su participación a los juegos educativos. Al mismo tiempo el 100% de los docentes encuestados responden que los juegos contribuyen a que el estudiante sea más participativo en clases y pierda el miedo y el temor para opinar y comentar los temas. Se demuestra entonces que los juegos educativos son tan importantes, pues proporcionan una mayor interacción entre estudiantes, docentes, contenidos de aprendizaje.

Agallo, (2003) opina que los juegos educativos, se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo, formular leyes o principios y derivar técnicas que aumenten la eficiencia de los estudiantes. Además provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total.

Queda confirmado lo anterior, puesto que el 63% de los estudiantes encuestados están de acuerdo que con los juegos educativos se fomentan las relaciones entre estudiantes, pues por medio de ellos se demuestra la afectividad, solidaridad, compañerismo y comprensión. Asimismo el 90% de los docentes encuestados responden que los juegos educativos fomentan las relaciones humanas. Esto significa que las actividades lúdicas mejoran las relaciones humanas y promueve un alto porcentaje de responsabilidad de cooperar con los demás.

Rajadell, (2001) comenta que el juego entendido como actividad humana, potencia el desarrollo de las habilidades, superan las fronteras de edad, de nivel social, cultural, de étnia, y capacidad mental. Facilitan también el desarrollo de principios didácticos como el de la creatividad, básicamente. Existe una infinidad de actividades lúdicas que ejercitan habilidades psicomotoras, desde las más activas a nivel físico, hasta las más tranquilas, físicamente; y desde las más activas a nivel mental, hasta las más relajadas.

Lo anterior no se confirma en su totalidad, porque solo el 39% de los estudiantes encuestados respondió que siempre se realizan juegos educativos que fomenten habilidades y destrezas, porque permiten hablar, gritar, moverse, actuar, entre otros. Aunque los docentes encuestados, un 90% responden que los juegos educativos favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes. Todo lo que el ser humano realiza para satisfacer una necesidad, tiene que ver estrictamente con el uso de las habilidades y destrezas, por lo que concierne a educación, las actividades lúdicas es una herramienta excelente para desarrollar las mismas.

UNESCO (1999) manifiesta que es necesaria la formación de las personas en valores y actitudes. Se requiere de personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resolver situaciones problemáticas, eficaces, solidarias y veraces. Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de las escuelas y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear espacios, en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y, por tanto, de los valores.

Lo anterior se confirma, porque el 76% de los estudiantes que fueron encuestados reconocen que los juegos educativos les permiten ser competentes, para aplicar las soluciones a un problema real de la vida, al mismo tiempo ser solidarios y toman decisiones que les permiten una vida mejor. Asimismo los docentes que fueron encuestados un 90% responden que las actividades lúdicas y las competencias de aprendizaje, permiten a los estudiantes ser capaces para tomar decisiones en la vida, resolver algún problema o enfrentar los retos que la vida presenta para ellos. El ser competente ante los retos de la vida misma, es el desafío mayor que debe tener la educación en las comunidades, por la complejidad de la sociedad de estos últimos años, por lo que urge fomentar esta habilidad en los estudiantes.

La Coordinación Técnica SIMAC-DICADE, (2001) argumenta que una competencia involucra capacidades intelectuales, prácticas sociales, éticas y estéticas, que implica no solo el manejo de información, sino también de métodos de trabajo, actitudes y

valores. Por ejemplo, el diálogo es una competencia que involucra la capacidad de escuchar y de expresión, el interés y respeto por lo que se comunica, por las personas y los conocimientos y la manera de manejarlos o interactuar con las personas con quien se dialoga. La formación de competencias no es un objetivo en sí mismo; la escuela debe formar personas competentes para algo, para lograr el desarrollo personal y colectivo, y construir un país que viva en democracia.

Lo anterior fue confirmado puesto que el 68% de los estudiantes encuestados respondieron que los juegos educativos proporcionan las herramientas necesarias para desarrollar operaciones intelectuales, habilidad en pensar y analizar para encontrar diferentes soluciones de una situación problemática de la vida, es decir, ser competentes. Al mismo tiempo el 80% de los docentes encuestados responden que los juegos educativos, fomenta la actuación individual, intelectual de los estudiantes para la resolución de aspectos de cualquier contenido. Esta afirmación de los encuestados, son los retos del nuevo paradigma educativo del país, donde el docente sea el facilitador del aprendizaje del estudiante.

La Coordinación Técnica SIMAC-DICADE, (2001) explica que el desarrollo de contenidos pierde importancia ante la adquisición de capacidades más complejas, ante aquellas relacionadas con el aprender a aprender, con saber buscar y manejar la información, con saber resolver los conflictos, con saber desempeñarse en distintos ámbitos de la vida y del trabajo, con saber usar racionalmente los recursos a su alcance y aprovecharlos para el beneficio social, con saber convivir y vivir felices.

El contexto educativo, se debe aspirar al desarrollo de las potencialidades de cada estudiante, iniciar con todo aquello que cada estudiante pueda hacer con los saberes e instrumentos que la escuela le facilita o propone. Esto supone que los jóvenes y señoritas sean personas o ciudadanos competentes.

Lo anterior se confirma puesto que el 66% de los estudiantes encuestados reconocen que sí alcanzarían un desarrollo personal en forma integral, si se tomaran en cuenta sus

habilidades y destrezas en el proceso del aprendizaje. Asimismo los docentes encuestados el 100% responden que las competencias de aprendizaje favorece el desarrollo personal para desenvolverse en la vida cotidiana. La formación integral del estudiante es imprescindible en estos tiempos de tantos desafíos, se espera con interesa, que cada egresado de las aulas, esté preparado cuando se le presenta la oportunidad de superación integral.

Malagón y Montes, (2007) comentan que la concepción que actualmente se tiene sobre qué es aprender y si realmente se desea que los alumnos aprendan a aprender, es necesario crear contextos de enseñanza que favorezcan la construcción de aprendizajes significativos y funcionales. Se requiere que el estudiante logre establecer relaciones entre lo que sabe y lo que aprende, para poder reflexionar desde sus estructuras de pensamiento y encuentre explicación entre lo que aprende en la escuela y lo que se vive cotidianamente.

La escuela debe ayudar al estudiante a adaptarse a los cambiantes contextos socioculturales durante la vida. Por otro lado, el enorme avance de la producción científico-cultural, impide que el estudiante se apropie del extenso caudal de información que el hombre ha construido, por lo que la escuela debe ayudar a que el estudiante construya competencias que le permitan interpretar esta información, crítica y automáticamente a lo largo de la vida.

Lo anterior no se confirma, puesto que solo el 43% de los estudiantes encuestados opina que el docente de vez en cuando incluye situaciones reales de la vida diaria. Lo contrario a la respuesta de los docentes, pues el 100% responde que incluye situaciones reales de la vida, con el propósito de que el estudiante esté siempre consciente y responsable de sí mismo, en su familia y sociedad. Es preocupante cuando existen todavía algunos docentes que no incluyen situaciones reales de la vida diaria en los contenidos, porque al incluirla, contextualiza al estudiante en forma integral, para que esté consciente de la realidad de la vida cotidiana.

La Coordinación Técnica SIMAC-DICADE, (2001) explica que el desarrollo de contenidos pierde importancia ante la adquisición de capacidades más complejas, ante aquellas relacionadas con el aprender a aprender, con saber buscar y manejar la información, saber resolver los conflictos, saber desempeñarse en distintos ámbitos de la vida y del trabajo, saber usar racionalmente los recursos a su alcance y aprovecharlos para el beneficio social, saber convivir y vivir felices.

El contexto educativo, se debe aspirar al desarrollo de las potencialidades de cada estudiante, iniciar con todo aquello que cada estudiante pueda hacer con los saberes e instrumentos que la escuela le facilita o propone. Esto supone que los jóvenes y señoritas sean personas o ciudadanos competentes.

Lo anterior se confirma, puesto que el 68% de los estudiantes respondieron que se logra mejor las competencias de aprendizaje, cuando se realizan los juegos educativos. Al mismo tiempo el 60% de los docentes encuestados responden que realizan juegos, con el propósito de alcanzar las competencias de aprendizaje, porque en el proceso del aprendizaje se toman en cuenta todas las habilidades y destrezas de los estudiantes. Esto indica que los juegos educativos favorecen el logro de competencias, al mismo tiempo hace que los estudiantes sean más competentes al desarrollar sus habilidades y destrezas por medio de los juegos educativos.

Iglesias, (2007) afirma que la implantación de un programa de desarrollo de las competencias, necesita de una reflexión, donde se prevean los desafíos que implican conseguir que los jóvenes logren las competencias esperadas y para analizar el trabajo en relación con los propósitos fundamentales, las características del grupo y las experiencias profesionales del maestro.

La planificación educativa permite una determinación anticipada del orden y consecutividad de ejecución del trabajo educativo, con la indicación de las condiciones necesarias, de los medios utilizados, de las formas y los métodos de trabajo, y está

encaminada a la organización del proceso pedagógico como un todo único en el centro de educación de los jóvenes.

La planificación determina el plan de tareas concretas del trabajo educativo, la selección de los tipos fundamentales de actividad, los modos de su organización y los medios de solución de tareas planteadas.

Lo anterior no se confirma, puesto que solo el 50% de los docentes encuestados responde que siempre planifican en base a las competencias de aprendizaje y los demás responde que lo hacen en base a objetivos. La mayoría de los estudiantes desconocen totalmente en cuanto al contenido de la planificación del docente. La planificación de los contenidos de los cursos, asegura un rumbo, un fin con propósitos claros, por lo que se debe planificar siempre en base a competencias.

Después de conocer los resultados de la investigación, además los aportes de los diferentes autores, se concluye que las actividades lúdicas son muy importantes e inseparables de la vida de la persona, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma integral ante la realidad de la vida, y fomenta la potencialidad de los estudiantes. Con esto se comprueba la hipótesis, porque las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes, lo mismo con los objetivos, puesto que se descubrió que cuando los docentes incluyen las actividades lúdicas con fines educativos en sus clases, condicionan la conducta de los estudiantes en cuanto a su interés por aprender, aunque existe todavía un grupo de docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas para el logro de competencias de aprendizaje.

VI. PROPUESTA

Integración de las actividades lúdicas en la planificación educativa para alcanzar un aprendizaje significativo.

6.1 Presentación

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

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

Por lo tanto se desarrolla un taller de orientación y ejecución de las diferentes actividades lúdicas para el personal docente del establecimiento del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán, donde se resalta la importancia de los beneficios de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, tanto para estudiantes como para los docentes, al mismo tiempo se clasificarán las actividades lúdicas para cada curso y así poder aplicar según las competencias y los cursos.

6.2 Justificación

Las competencias de aprendizaje son el conjunto de comportamientos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea. Se requiere de

personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resolver situaciones problemáticas, eficaces, solidarias y veraces.

Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de las escuelas y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear espacios en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y de los valores. Por la misma razón las actividades lúdicas permiten todo este proceso si se incluyen en la planificación educativa y favorecen alcanzar las competencias de aprendizaje.

De allí que se hace necesario implementar el juego como herramienta valiosa en el proceso educativo, ya que sus ventajas son, a) Fomentan la motivación y despiertan el interés de los estudiantes; b) Favorecen y facilitan el aprendizaje de los estudiantes; c) Desarrollan las habilidades y destrezas de los estudiantes; d) Fomentan las relaciones humanas entre estudiantes; e) Facilitan alcanzar las competencias de aprendizaje.

6.3 Objetivos

6.3.1 General

Proponer estrategias viables que favorezcan la inclusión de las actividades lúdicas en los programas educativos, para lograr un aprendizaje significativo.

6.3.2 Específicos

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

- Motivar a los estudiantes para que puedan valorar la importancia de las actividades lúdicas para su formación académica, a través de puntos de zona por cada participación.

- Involucrar al director del Instituto en la revisión y supervisión de la realización de las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, para que no pierden su propósito primordial de aprender y no perder tiempo.

6.4 Descripción del proyecto

El proyecto está dirigido al personal docente del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj del municipio y departamento de Totonicapán.

Esto se desarrolla por medio de talleres en las instalaciones del Instituto, a través de la metodología de la ludopedagogía, en donde se ejercitarán los juegos educativos de acuerdo a las competencias de aprendizaje o los cursos de cada docente. Hacer que éstos talleres sean participativos, donde el docente experimente otra forma de enseñar, a compartir con los estudiantes y salir de la rutina de las clases magistrales, como una opción novedosa y provechosa.

Se optó por un programa de socialización de experiencias en cuanto a la inclusión de las actividades lúdicas en los contenidos de cada curso. Esta socialización puede realizarse al finalizar cada unidad, con el propósito de compartir y ayudar a otros docentes que han tenido alguna dificultad con las actividades lúdicas.

Los temas elegidos para desarrollar, se tomaron en cuenta en base a los problemas encontrados en la investigación que no favorecen el logro de competencias de aprendizaje en algunos estudiantes que participan en las actividades lúdicas.

Es necesario ser incluyentes en la participación de los estudiantes en cada curso, ya que es importante valorar sus conocimientos, habilidades y destrezas.

Dentro de los temas a desarrollar.

- Necesidad de incluir las actividades lúdicas en la planificación educativa.

- Importancia de la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas para alcanzar las competencias de aprendizaje,
- Tipos de actividades lúdicas para cada curso,
- Aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer de parte del estudiante,
- Personas capacitadas para enfrentar situaciones reales de la vida.

6.5. Cronograma

Actividad	Fecha 20-01-12	Recursos	Responsables
	Hora		
1. Rompe hielo “Dinámica las partes del cuerpo humano”	13:00 a 13:15		Lic. Néstor Yac PEM. Juan Efraín Tzic
2. Hacer reflexión al docente la importancia de incluir las actividades lúdicas en la planificación educativa.	13:15 a 13:45	Laptop y cañonera	Mendoza Lic. Néstor Yac PEM. Juan Efraín Tzic Mendoza
3. Recordar el nuevo paradigma de aprender haciéndolo, para entrar al de la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas para alcanzar las competencias de aprendizaje.	13:45 a 14:00	Laptop y cañonera	Lic. Néstor Yac PEM. Juan Efraín Tzic Mendoza
4. Clasificación de las actividades lúdicas para cada curso.	14:00 a 14:30	Laptop y cañonera	
5. Personas capacitadas para	14:30 a 14:45	Laptop y	Lic. Néstor Yac

enfrentar situaciones reales de la vida cotidiana.		cañonera	PEM. Juan Efraín Tzic Mendoza
6. Ejercitar los juegos educativos más aplicables a cada curso. Aprender aprender, aprender ser, aprender a hacer.	14:45 a 17:00	La cancha del Instituto	Lic. Néstor Yac PEM. Juan Efraín Tzic Mendoza Lic. Néstor Yac PEM. Juan Efraín Tzic Mendoza

6.6. Presupuesto

Material de apoyo, alquiler de cañonera, fotocopia de de documento de juegos educativos.

Costo aproximado Q. 300.00

Transporte, pago solamente de gasolina del Lic. Néstor Yac que impartirá el taller con todo el personal docente del Instituto.

Costo aproximado Q. 100.00

Costo total aproximado Q. 400.00

6.7. Evaluación

- De la aplicación metodológica, por medio de supervisión del director del Instituto para corroborar la metodología utilizada,
- Observación de la participación de cada docente en el desarrollo del taller,

- Preguntar al director si los docentes incluyen las actividades lúdicas en su planificación educativa,
- Preguntar a los estudiantes si los docentes realizan actividades lúdicas en el desarrollo de las clases,
- Preguntar a los estudiantes las ventajas de los juegos educativos, para motivar a los docentes que los realicen siempre dentro y fuera del aula.

VII. CONCLUSIONES

1. Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.
2. Se indagó que las actividades de aprendizaje que realizan los docentes y estudiantes en el Instituto Básico por Cooperativa de Chuatroj Tonicapán, son solamente dinámicas de motivación, sin propósitos de alcanzar competencias de aprendizaje. En cuanto a esta realidad, el docente debe tomar en cuenta que la amenidad de las clases es su objetivo, pero en cuanto al logro de competencias es su prioridad y puede utilizar la actividad lúdica, pues es atractiva, motivadora y capta la atención de los estudiantes.
3. Se determinó que cuando el docente incluye algunas veces las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprender. Se demuestra entonces que las actividades lúdicas son importantes y muy valioso recurso para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo.
4. Se verificó que todavía existe un grupo de docentes que no reconocen la importancia de las actividades lúdicas, como estrategias que facilitan el logro de competencias de aprendizaje. De acuerdo al nuevo paradigma educativo del país, el docente es el facilitador del proceso de aprendizaje del estudiante, por lo tanto debe utilizar todos los medios para facilitar este proceso y que mejor que las actividades lúdicas, pues está comprobado su efectividad.
5. Las actividades lúdicas son muy importantes e inseparables de la vida de las personas, no importando edad, cultura, económica y social, pues de ellas se

aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana, ya sea en forma individual o grupal. Al mismo tiempo fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

VIII. RECOMENDACIONES

1. Que se cambie el concepto de clases magistrales a clases dinámicas y por sobre todo participativas, donde el docente sea el facilitador de toda la actividad educativa y que ambos, estudiantes y docente lleven a cabo con éxito el proceso-aprendizaje.
2. Que se motive al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.
3. Que se fomente la participación constante del estudiante en los cursos, por medio de los juegos educativos, para que los mismos contribuyan al desarrollo de los contenidos de estudios, a través de los conocimientos previos de cada uno, entonces el docente cumple el papel de facilitador del proceso-aprendizaje.
4. Que se tome en cuenta la potencialidad, habilidad y destreza de cada estudiante, con el propósito de intercambiar experiencias entre estudiantes y docentes, con esto se fomenta el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes para que sean personas competentes ante las oportunidades de progresar.
5. Que se involucre a los estudiantes en la resolución de los problemas que pueden surgir dentro y fuera del aula, con el propósito de prepararlos a enfrentar con más seguridad los problemas reales de la vida. Esto por lo complicado que se encuentra la sociedad actual en todos los niveles económicos, sociales, culturales, entre otros.
6. Que se favorezca y se fomente el desarrollo personal de los estudiantes por medio de las competencias de aprendizaje, para un mejor desenvolvimiento personal y profesional en vida cotidiana de cada estudiante y para aportar ideas constructivas en la sociedad donde tenga la oportunidad de trabajar.

7. Que se Incluyan siempre situaciones reales de la vida en las clases, por medio de algún suceso social, una noticia nacional, un fenómeno natural, entre otros, con el propósito de que el estudiante esté consciente y responsable de su conducta y comportamiento ante las situaciones reales de la vida cotidiana y sea capaz de enfrentarlos de una manera adecuada y responsable.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Achaerandio L. (2001). Iniciación a la Práctica de la Investigación. Publicaciones Guatemala. PROFASRL.
2. Acuerdo Ministerial No. 58 (1995). MINEDUC, Guatemala.
3. Agallo A. (2003). Dinámicas de grupos. Segunda edición. Editorial Piedra Santa. Guatemala.
4. Ángeles, T. (2002). En la Revista universitaria politécnica Valencia España, con el título Historia de los juegos, disponible en <http://www.desarrollodehabilidades.com/>,
5. Aristizábal, H. (2000). En el Portal electrónico Proyecto de actividades lúdicas, con el Título Las actividades lúdicas y recreativas, disponible en [http://www. Desarrollodehabilidades.com/](http://www.Desarrollodehabilidades.com/),
6. Barretta, G. (2002). En la Revista Electrónica de Didáctica de Brasil, Número 7, con el título Lúdico en la Enseñanza-aprendizaje: Propuesta de juegos para las clases, disponible en la página <http://www.juegosdidácticos.com>,
7. Carvajal, L. (2002). En la Conferencia, Seminario, ASCOLFA, con el título El desarrollo de las competencias, disponible en <http://www.memoriasseminarios.com>,
8. Castilla, R. (2007). En el Portal electrónico con el título Educación y formación permanente, disponible en <http://europa.eu/scadplus/leg/es/s19001.htm>,
9. Cervantes, P. (2006). En el Centro virtual Cervantes, con el título Juegos didácticos o lúdico-educativo, disponible en <http://www.ludicoeducativo.com/>,

10. Coordinación Técnica de Psicopedagogía. MINEDUC. (2002). GUATEMALA. UNIVERSIDAD RAFAEL LADÍVAR.
11. Coordinación Técnica SIMAC-DICADE, (2001) MINEDUC, Guatemala.
12. Davis, A. (2007). En la Revista universitaria de Atlanta USA, con el título Aprendizaje y actividades lúdicas, disponible en <http://www.juegosaprendizaje.com/>,
13. Ferreira, L. (2007). En la Revista iberoamericana de educación (ISSN: 1681-5654), con el título De aprendizaje, competencias y capacidades en la educación,
14. Herrador, H. (2003). En la Revista digital año 12 No. 112 Argentina, con el título Juegos y actividades lúdico-recreativas, disponible en <http://www.juegos tradicionales.com/>,
15. Iglesias, R. (2007). Propuesta Didácticas para el Desarrollo de competencias a la luz del nuevo currículum. 2da. Edición. Editorial MacMillan. México.
16. Irromo, P. (2000) Introducción de la estadística para las ciencias sociales. Universidad Carlos III.
17. Leal, D. (2002). En la Conferencia, Seminario ASCOLFA, con el Título Competencias aprendizaje en el Proceso de Formación del Administrador, disponible en <http://www.memoriaseminarios.com>,
18. León, C. (2007). En el Portal electrónico Actividades de la unión europea con el Título Educación competencias clave para el aprendizaje permanente, disponible en <http://europa.eu/scadplus/leg/es/s19001.htm>,
19. Malagón y Montes M. I. (2007). Las competencias y los métodos didácticos. 2da. Edición. México. Editorial MacMillan.

20. MINEDUC. (2007) Currículo Nacional Base, Ciclo Básico del Nivel Medio. Guatemala.
21. Morgan, D. (1970) Determinar el tamaño de una muestra en las actividades investigativas, educativas y psicológicas. Measurement. (p.p. 30, 607 y 610)
22. Pulido, M. (2008). El Periódico Extremadura, número 19, con el Título Competencias básicas educativas, disponible en <http://www.elperiodicoextremadura.com/>,
23. Rajadell, G. (2001). En la Revista española de Pedagogía 217,573-592, con el Título Estrategias para el desarrollo de procedimientos, disponible en <http://www.desarrollodelashabilidades.com>,
24. Reglamento interno del Instituto Básico por Cooperativa, (2000) Aldea Chuatroj Totonicapán.
25. UNESCO, (1999). (Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas), organismo integrado en la Organización de las Naciones Unidas (ONU),

X. ANEXOS

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
CAMPUS DE QUETZALTENANGO
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

I. PARTE INFORMATIVA: docentes

Edad _____ Sexo _____ Tiempo de servicio _____
Profesión _____

II. INSTRUCCIONES:

Atentamente ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias en el aula. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

2. Aparte de la clase magistral, ¿Realiza usted alguna actividad lúdica o motivacional?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

3. ¿Realiza usted juegos educativos dentro y fuera del aula?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

4. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

5. ¿Considera usted que existe buena comunicación entre estudiantes cuando se realizan los juegos educativos?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

6. ¿Aprenderán mejor los estudiantes cuando se realizan los juegos educativos?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

7. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de los juegos educativos?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

8. ¿Cree usted que se fomentan las habilidades y destrezas de los estudiantes por medio de los juegos educativos?

SI _____ NO _____

¿Cuáles? _____

9. ¿Organiza juegos educativos para alcanzar las competencias?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

10. ¿Cree usted que las competencias logran que los estudiantes sean capaces de enfrentar los retos de la vida con éxito?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

11. ¿Considera usted que las competencias alcanzan el desarrollo personal de los estudiantes para la vida?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

12. ¿Su planificación lo hace basado en competencias e indicadores de logro?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____



III. PARTE INFORMATIVA: alumnos

Edad _____ Sexo _____ Grado _____
Ocupación _____

IV. INSTRUCCIONES:

Atentamente ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias en el aula. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

1. ¿Sabe usted qué son los juegos educativos?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

2. ¿Practican juegos educativos en el aula?

SI _____ NO _____

¿Cuál? _____

3. Aparte de la clase magistral del profesor, ¿Realizan alguna actividad de motivación en el aula?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

4. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecen el aprendizaje de los contenidos de sus cursos?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

5. Cuando se realizan juegos educativos dentro o fuera del aula, ¿Participa usted activamente?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

6. ¿Cree usted que se fomentan las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con los juegos educativos?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

7. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

8. ¿En su Instituto, se realizan juegos educativos donde se fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

9. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

10. ¿Cree usted que los juegos educativos proporcionan herramientas que le permitan desarrollar operaciones intelectuales?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

11. ¿Considera usted que las competencias de aprendizaje lo ayudan a alcanzar su desarrollo personal?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

12. ¿En los contenidos de sus cursos, su maestro incluye situaciones reales de la vida diaria?

13. Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____
