



Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"
UNELLEZ

LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

VICERRECTORADO
DE PRODUCCIÓN AGRÍCOLA
PROGRAMA CIENCIAS DE LA SALUD
EXTENSIÓN SUCRE

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE
COMPETENCIAS EN ORIENTACION Y CONVIVENCIA EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

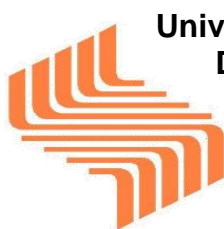
Autores: Isbelymar Mejía

José Luis Torres

Tutor académico: Maribel Montilla

Año: 2023

Biscucuy, Mayo de 2023



Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"
UNELLEZ

LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

VICERRECTORADO
DE PRODUCCIÓN AGRÍCOLA
PROGRAMA CIENCIAS DE LA SALUD
EXTENSIÓN SUCRE

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ORIENTACION Y CONVIVENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Trabajo de aplicación presentado como requisito para optar al título de
Licenciado en Orientación**

Autores: Isbelymar Mejía

José Luis Torres

Tutor académico: Maribel Montilla

Año: 2023

Biscucuy, Mayo de 2023



Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"

UNELLEZ

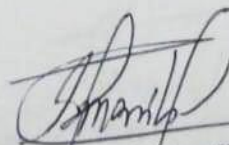
LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

VICERRECTORADO
DE PRODUCCIÓN AGRÍCOLA
PROGRAMA CIENCIAS DE LA SALUD
EXTENSIÓN SUCRE

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Maribel Montilla Guanda**, Titular de la Cédula de Identidad No. **10.257.215**, por medio del presente instrumento, hago constar que acepto asesorar en calidad de tutor académico a los Bachilleres: **Isbelymar del Carmen Mejía Torres** C.I: 26.100.202, y **José Luis Torres Sánchez**, C.I: **19.031.458**, durante la etapa de construcción, presentación y evaluación del proyecto de Trabajo de Grado Titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ORIENTACIÓN Y CONVIVENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, presentado por los bachilleres identificados.

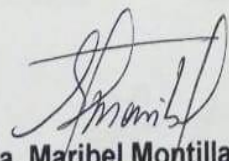
En la Ciudad de Biscucuy, los 31 días del mes de Enere del año **2023**.


Lcda. Maribel Montilla Guanda
C.I: 10.257.215
Tutora

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Maribel Montilla Guanda**, Titular de la Cédula de Identidad No. **10.257.215**, hago constar que he leído el proyecto de trabajo de grado titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ORIENTACIÓN Y CONVIVENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, presentado por los Bachilleres: **Isbelymar del Carmen Mejía Torres** C.I: 26.100.202, y **José Luis Torres Sánchez**, C.I: **19.031.458**, estudiantes de la Carrera Orientación. Por cuanto, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador designado.

En la Ciudad de Biscucuy los 23 días del mes de Abril del año 2023.



Lcda. Maribel Montilla Guanda
C.I: 10.257.215
Tutora



Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"
UNELLEZ
LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

VICERRECTORADO
DE PRODUCCIÓN AGRÍCOLA
PROGRAMA CIENCIAS DE LA SALUD
EXTENSIÓN SUCRE

VEREDICTO DEL JURADO

Nosotros, miembros del Jurado designados para la evaluación del Trabajo de Grado titulado **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ORIENTACIÓN Y CONVIVENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, presentado por las Bachilleres: **ISBELYMAR DEL CARMEN MEJÍA TORRES C.I N° 26.100.202** Y **JOSE LUIS TORRES SANCHEZ C.I N° 19.031.458**, para optar al Título de: **Licenciados en Orientación**; Consideramos que el mismo reúne los requisitos exigidos por la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora" (UNELLEZ), para ser considerado como: Aprobado con mención: Publicación
En la Ciudad de **Biscucuy** a los 4 días del mes de **Mayo** del año **2023**.

Jurados:

[Firma]
C.I. 9376/48

[Firma]
C.I. 142047022

[Firma]
Msc. Maribel Montilla Guanda
C.I. 10.257.215
Tutora

Índice General

	Pp.
ACEPTACION DEL TUTOR.....	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iv
VEREDICTO DEL JURADO.....	v
LISTA DE CUADROS	viii
LISTA DE GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
 CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	8
Justificación.....	8
Alcances de la Investigación.....	10
 CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	11
Bases Teóricas.....	14
Bases Legales.....	26
Sistema de las Variables.....	29
 CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	
Postura ontoepistemologica.....	31
Naturaleza de la Investigación.....	31
Tipo de Investigación.....	32
Diseño de la Investigación.....	32
Modalidad de la Investigación.....	33
Población y Muestra.....	34
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	34
Técnica.....	34
Instrumento.....	35
Validez y Confiabilidad del Instrumento.....	36
Validez.....	36
Confiabilidad.....	37
Análisis e interpretación de los resultados.....	38
 CAPÍTULO IV. LA PROPUESTA	
Presentación de la Propuesta.....	46
Diagnóstico estratégico.....	47

Objetivos de la Propuesta.....	48
Objetivo General.....	48
Objetivos Específicos.....	48
Fundamentación de la propuesta	48
Conclusión de la propuesta	54
 CAPÍTULO V. APLICACIÓN Y ANALISIS DE LA PROPUESTA	
Relatoría de la ejecución de la propuesta.....	55
Análisis del impacto de la propuesta	57
 CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	58
Recomendaciones.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
ANEXOS.....	65
A.- Instrumento Aplicado a la Muestra Seleccionada.....	66
B.- Validación del Instrumento.....	67
C.- Confiabilidad del Instrumento	70

LISTA DE CUADROS

		Pp.
Núm	Descripción	
Cuadro 1	Operacionalización de la Variable.....	30
Cuadro 2	Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento.....	37
Cuadro 3	Variable Estrategias Lúdicas. Dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Competencia, Habilidades sociales y Adaptación social.....	38
Cuadro 4	Variable Estrategias Lúdicas. Dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Creatividad, Recursos y Juegos.....	40
Cuadro 5	Variable: Orientación y Convivencia. Dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Orientación activa, el docente como orientador.....	42
Cuadro 6	Variable: Orientación y Convivencia. Dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Docente guía y la Convivencia.....	44
Cuadro 7	Plan de Acción a Desarrollar.....	51
Cuadro 8	Plan de Acción a Desarrollar.....	52
Cuadro 9	Plan de Acción a Desarrollar.....	53

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	Descripción	Pp.
1	Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Competencia, Habilidades sociales y Adaptación social...	39
2	Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Creatividad, Recursos y Juegos.....	41
3	Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Orientación activa, el docente como orientador.....	43
4	Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Docente guía y la Convivencia.....	44

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ORIENTACION Y CONVIVENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Autores: Isbelymar Mejías
José Luis Torres

Tutora: Maribel Montilla

Fecha: Mayo 2023

Resumen

El presente estudio tiene como propósito proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela María Belén San Juan del municipio Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo; donde se interrelaciona la importancia de la convivencia, orientación y comunicación. La investigación se enmarca en la investigación descriptiva, un diseño de campo no experimental. La población objeto de estudio estuvo conformada por una población de seis (06) docentes. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta; como instrumento se elaboró un cuestionario de doce (12) ítems relacionados con las variables del estudio con varias alternativas de respuestas policotómicas. La validación del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos, la confiabilidad se determinó mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach. El estudio permitió diagnosticar la necesidad de implementar estrategias lúdicas en el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia e los estudiantes del plantel objeto de estudio. Dentro de las conclusiones, se percibe la necesidad de aplicar la lúdica como elemento fundamental en el mejoramiento de competencias de aprendizaje en los estudiantes en diferentes ámbitos, donde se manifieste una acción dinámica y promueva la participación, considerando las acciones afectivas como alternativa para la consolidación de la interpretación y comprensión de ideas basadas en el respeto. Asimismo, se recomienda establecer el desarrollo de estrategias lúdicas que faciliten la convivencia escolar propiciando la interacción social con todos los miembros integrantes de la organización.

Descriptores: Estrategias Lúdicas, competencia de orientación y Convivencia

Introducción

La educación venezolana parte de principios y finalidades establecidas en los diferentes órganos, proyectos, programas y lineamientos que están en la disponibilidad de potenciar el desarrollo creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad, donde se haga énfasis en la participación activa de la transformación social insertados en los valores que repercuten en la sociedad, donde la orientación y convivencia escolar juegan un papel fundamental dentro de las áreas de formación en la educación media general.

En tal sentido, la orientación y convivencia escolar contribuyen en la interrelación docente, estudiante, puesto que el rol del docente guía coincide con la importancia de ayudar a reflejar un clima escolar de convivencia como aspectos determinantes para el logro de las finalidades de la educación de calidad. Es por ello que las prácticas pedagógicas deben estar centradas en el uso de acciones didácticas innovadoras que le permitan al educando percibir la convivencia desde su aspecto personal para combatir los diferentes elementos negativos que incidan en su aprendizaje. Es decir, el docente con funciones de guía debe dar a conocer las condiciones idóneas para el aprendizaje y el fomento de una convivencia basada en derechos y deberes.

En el mismo orden de ideas, el área de formación orientación y convivencia se plantea como el acompañamiento que se le debe brindar al educando en su proceso formativo en un clima escolar de convivencia, a través del cual el docente guía está en la capacidad de brindar estrategias lúdicas como herramientas que conlleven en la adquisición de diferentes contenidos temáticos que son establecidos en el programa, donde las estrategias con carácter lúdico sirven de motivación personal y social.

Por consiguiente, la importancia de la investigación se centra en presentar una propuesta basada en estrategias lúdicas para el

fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia en estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo. De igual manera, el trabajo está conformado por cinco capítulos que se describen de la siguiente forma:

Capítulo I: Comprende el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, justificación y alcance de la investigación.

En cuanto al capítulo II: Destaca el marco teórico o referencial, constituido por los antecedentes, las bases teóricas y bases legales y el sistema de variables.

Respecta al capítulo III: comprende la postura Ontoepistemológica, Marco metodológico, tipo y diseño, modalidad, población, muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, la validez y confiabilidad del instrumento, procedimiento de la investigación y el análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico.

El capítulo IV: Comprende la propuesta.

El capítulo V: Especifica el análisis del impacto de la propuesta, incluye la relatoría del impacto de la misma.

El capítulo VI: Hace referencia a las conclusiones y recomendaciones.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones y las referencias bibliográficas.

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación es concebida como un proceso destacado en los diferentes aspectos que la hacen significativa, la cual está enfocada en la orientación que incide en la productividad y el crecimiento del ser humano abordando los elementos primordiales de la convivencia social, De allí, que en el contexto histórico la educación enfrenta situaciones que la desafían a buscar alternativas que le permitan una acción efectiva en la formación de los educandos, donde uno de estos retos lo constituye la incorporación de estrategias didácticas en función de la formación de un hombre crítico y apto para la convivencia en sociedad que tiene incidencia en la participación activa y protagónica de los procesos de transformación donde la persona se desenvuelve; eso implica la interacción continua, el dinamismo y cooperación para la socialización. Al respecto, Pérez (2019), señala que “los centros educativos representan el espacio donde se asumen aspectos de orientación y convivencia, partiendo de las necesidades que se derivan de las mismas (p.87).

En el contexto mundial, se enmarcan objetivos estratégicos en función de contribuir al fortalecimiento de una cultura cívica que hace énfasis en la educación ciudadana del individuo, donde se fomente la construcción de la paz escolar mediante iniciativas que procuren atender los efectos de la violencia y se promueva el desarrollo que intensifique la participación ciudadana a través de competencias que hagan posible comprender la realidad social. De allí, que en los centros educativos es importante desarrollar en las personas actitudes que enfoquen los principios de valores

en función de la buena convivencia, donde se promuevan los derechos y deberes. En efecto, en las transformaciones curriculares de las instituciones educativas se conciben ciertas relaciones con la educación ciudadana que deja de manifiesto la formación cívica del sujeto en busca de propiciar las interacciones sociales adecuada para convivir en sociedad. En tal sentido, Molano, Campo y Quintero (2012), consideran que las nuevas propuestas de varios países como de las Naciones Unidas sobre la educación “tienen como eje desarrollar un ciudadano que participe de una comunidad política y de la condición de miembro de dicha comunidad, incluyendo deberes y responsabilidades” (p. 234); de allí, la educación fundamentada en la orientación está enfocada en fortalecer y determinar vínculos que potencien el respeto entre los miembros de la sociedad para enfrentar realidades del entorno.

Al respecto, el desarrollo de las políticas del Sistema Educativo Venezolano en el marco de las instituciones, están diseñadas para la promoción de la orientación y convivencia escolar y por ende del aprendizaje haciéndose hincapié en la creación de espacios que impulsen la búsqueda de brindar el respeto, la valoración personal en los grupos, la toma de decisiones, el marco vocacional; para ello, es importante que cada ciudadano asuma con responsabilidad sus actos al considerar las consecuencias que surjan del desempeño entre ellos, de esta forma la educación ciudadana enfoca su acción en el contexto institucional mediante acuerdos que regulen la toma de decisiones de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, Díaz (2008) señala que la orientación como área de aprendizaje “contempla aquellas acciones que tienen repercusión en el desarrollo de habilidades basadas en la personalidad del educando, acorde con los nuevos paradigmas y perspectivas” (p.103). Por lo tanto, esta socialización al colectivo escolar son destinados como un requisito administrativo que el docente debe contemplar en su gestión organizacional, que influya de manera significativa en la búsqueda y adopción de comportamientos positivos para el alcance de metas.

Por su parte, Durán (2004) expresa que el aprendizaje “tiene que ser desarrollado mediante la utilización de una variedad de recursos y estrategias didácticas con el objeto de facilitarle al estudiante su proceso cognitivo” (p. 76). De ahí que, en los centros educativos se busca el desarrollo de estrategias de carácter creativo e innovador que permitan en el educado la adquisición de conocimientos con mayor facilidad y que potencien sus habilidades de pensamiento, de este modo el área de formación u orientación debe ser enfocada con autenticidad y creatividad.

Es necesario resaltar, que para fomentar la orientación como acción pedagógica es importante utilizar estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad, evidencias, valores, donde se oriente la adquisición de saberes, involucrando múltiples actividades donde interactúe el placer, el gozo, la creatividad y por ende el conocimiento. En orden de ideas, las estrategias de aprendizaje permiten que los estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo, de allí que, la tarea del docente en la medida de lo posible es hacer que el estudiante mayor rendimiento y consolidación de competencias significativas referentes a orientación y convivencia, donde el aprendizaje como una fuente de carácter lúdico ofrece numerosas ventajas en la enseñanza.

Es importante resaltar, que por medio de las estrategias lúdicas, se pueden desarrollar diferentes contenidos académicos del área de orientación y convivencia a través del fomento de la creatividad, a su vez el desafío del saber con fines didácticos persigue la ejercitación de habilidades, promueve la atención y motivación por parte del estudiante hacia el área, asimilando con mayor claridad los conocimientos puesto que se activan los mecanismos de aprendizaje, con la implementación de este tipo de estrategias el docente pasa de ser el sabio a ser facilitador y conductor del aprendizaje. Dentro de esta perspectiva, la espontaneidad de una estrategia lúdica hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación.

En el ámbito nacional, se destaca que en la acción pedagógica el desarrollo del área de formación u orientación se desarrolla mediante acciones didácticas tradicionales que se sustentan en copias textuales sin tomar en cuenta la debida internalización del aprendizaje significativo que constituyen los contenidos que contempla el área, donde el estudiante se transforma en un repetidor de información, de modo que no se les proporciona alternativas creativas, la inducción hacia la investigación práctica que sean del propio interés de él.

En el mismo contexto, a nivel regional el área de formación u orientación es enfocada en una concepción teórica que permite al estudiante realizar escritos que solo sustentan el cumplimiento de asignaciones, dejando a un lado el proceso de internalización de elementos orientadores de la conducta y comportamiento, además de entender procesos cognitivos que le ayuden a tomar decisiones.

Por lo tanto, el área de orientación y convivencia es considerada importante en el orden de los procesos cognitivos del estudiante, sin embargo, se destaca que es un área que resulta tediosa y aburrida para muchos de ellos, no centrando su mayor interés de asimilación de conocimientos de la misma, por el carácter memorístico que se le ha venido infundiendo, aquí es importante el rol del docente como facilitador en poner en práctica estrategias que promuevan la armonía e interés de los mismos haciendo uso de la lúdica como instrumento del aprendizaje.

Es de hacer notar, que en el entorno local de las instituciones educativas se observa que el enfoque del área de orientación viene siendo desarrollada de forma tradicional, empleándose el uso de copias textuales que no proporcionan una internalización del conocimiento propio de la misma, a través de observación participante y mediante conversatorio socializado se pudo evidenciar que a tal situación no escapa Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Juan Vicente Campo Elías del Estado Trujillo donde se percibe que los estudiantes reflejan conductas no

operativas. Bajo a este argumento, se presume que las causas que originan el nudo crítico es: falta de estrategias lúdicas que motiven el aprendizaje, poca participación de los padres y representantes en el hecho educativo de los estudiantes; por consiguiente se produce en los estudiantes desmotivación en el aprendizaje, incumplimiento de normas en el plantel, así como de actividades asignadas, escasas de habilidades para trabajar en equipo, irrespeto a los demás, desinterés en la participación de actividades extra cátedras del plantel.

En torno a lo planteado, surge la necesidad de la presente investigación cuya finalidad es proponer una estrategia lúdica para la para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Juan Vicente Campo Elías del Estado Trujillo. Considerando lo antes planteado de los investigadores, surgen las siguientes interrogantes:

¿Qué estrategias lúdicas emplean los docentes para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia?

¿Será viable la implementación de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia?

¿Se puede diseñar una estrategia lúdica para proponer la enseñanza de competencias de orientación y convivencia?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de educación primaria de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo.

Objetivos Específicos

Diagnosticar en los docentes de la Escuela Belén María San Juan Colina que estrategias aplican para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia.

Determinar la factibilidad técnica, pedagógica y económica que se precisa para la propuesta de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias de Orientación y Convivencia en los estudiantes de educación primaria de la Escuela Belén María San Juan Colina.

Diseñar la propuesta fundamentada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia en los estudiantes de educación primaria de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Juan Vicente Campo Elías del Estado Trujillo.

Justificación de la Investigación

La formación, orientación y convivencia escolar se encuentra inmersa dentro de los enfoques que abordan el sistema educativo y elementos que forman la estructura curricular que comprende aspectos de las competencias interpersonales y el orden disciplinario. En este sentido, el proceso de orientación y convivencia fijan de una forma globalizada el conocimiento que la misma define y que se centra en el orden disciplinario de sus contenidos, de allí, la importancia de desarrollarla con creatividad e integración, haciendo uso de estrategias lúdicas que potencien la motivación del aprendizaje, puesto que ayudan a la adquisición de conocimientos, al trabajo en equipo, relaciones interpersonales positivas.

En este sentido, la aplicación de estrategias lúdicas conlleva al aprendizaje significativo, logrando la internalización de contenidos destacados en el ámbito de la formación personal y social, debido a que el convivir es un proceso dinámico, permanente y de construcción colectiva

donde el docente sienta la necesidad de valerse de estrategias lúdicas exitosas.

En el orden pedagógico, la aplicación de estrategias lúdicas conllevan al aprendizaje significativo, logrando la internalización de contenidos destacados en el ámbito de la formación personal y social, debido a que el convivir es un proceso dinámico, permanente y de construcción colectiva, donde el docente sienta la necesidad de valerse de estrategias lúdicas exitosas.

Por consiguiente, la investigación se justifica en el orden teórico puesto que el desarrollo de acciones de formación, orientación y convivencia se encuentra inmerso en el marco del currículo del sistema educativo venezolano y se estructura en contenidos que persiguen el fomento de conocimientos, además se concretan las teorías del aprendizaje. Asimismo, en el orden educativo, se caracteriza en la necesidad de implementar acciones didácticas creativas como es la lúdica como elemento motivador del aprendizaje.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación representa relevancia puesto que se destaca dentro de los parámetros que rigen el método científico, para ello es necesario proyectar procedimientos que caracterizan la utilización de instrumentos válidos y confiables que conllevan a la medición ordenada de las variables que reflejan el estudio, como la estrategia lúdica para el fortalecimiento de competencias para el fortalecimiento de la orientación y convivencia. Finalmente, el estudio se justifica porque se cuentan con los recursos materiales y humanos para llevar a cabo la consecución del mismo.

Cabe resaltar, que el estudio está orientado en lo referido por el Plan General de Investigación de la UNELLEZ (2008-2012) que define la línea de investigación: “Eje temático monotemático o interdisciplinario en el que confluyen actividades realizadas por uno o más grupos de investigación que tengan resultados visibles en su producción académica y en la formación de

recursos humanos...” (p. 10). Partiendo de los parámetros anteriores, el estudio se inserta en la línea de investigación Proceso de Enseñanza _ Aprendizaje, considerando que las estrategias lúdicas de enseñanza y como competencias representan una alternativa que favorece la comprensión de aspectos de orientación y convivencia, haciendo del aprendizaje un acto más significativo en los estudiantes.

Alcances

El desarrollo de la presente investigación está relacionado en proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Juan Vicente Campo Elías del Estado Trujillo. Cabe destacar, que el desarrollo de la investigación se realiza en dos fases, la primera durante el cuarto trimestre del año 2022 y la según se ejecuto durante el primer trimestre del año 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Al respecto, Arias (2012), define los antecedentes de una investigación “como hechos que reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” (p. 106). Tomando en cuenta lo descrito, se realizó una revisión y recopilación de información, encontrando elementos de gran utilidad para ésta investigación en los trabajos presentados a continuación.

Díaz, (2022), realizó un trabajo de investigación titulado: **“El valor Convivencia y Paz en estudiantes de educación primaria de la Escuela Bolivariana Portillo y Valera”**, trabajo enmarcado en la metodología de proyecto factible apoyado en una investigación de campo. La población estuvo conformada por 43 estudiantes. Utilizando como métodos de recolección de la información la técnica de encuesta y empleando un instrumento tipo cuestionario, el cual fue sometido a la validación de juicio de experto.

Las conclusiones emitidas por el autor reflejan es necesario proponer en los estudiantes factores que permitan la adquisición de valores enmarcados en la convivencia y paz. El antecedente indicado presenta relevancia para la investigación al abordar elementos que están dentro del ámbito de la gestión de orientación educativa y su relación con la sana convivencia como forma de compartir con otros seres humanos de forma respetuosa.

Rosales (2019), quien realizó un estudio titulado: **Estrategias Lúdicas para la Convivencia en Paz y Armonía en estudiantes de quinto grado en la Escuela Rómulo Gallegos de Barinas**, que tuvo como objetivo elaborar un plan de Estrategias Lúdicas para la Convivencia en Paz y Armonía en estudiantes. La metodología empleada se ubicó en la modalidad de proyecto factible apoyado en una investigación de campo. La población estuvo conformada por 25 estudiantes. Para recabar los datos se hizo uso de la técnica de encuesta y se diseñó un instrumento tipo cuestionario, el cual fue validado por juicio de experto. Dentro de las conclusiones la autora señala que es necesario que se motive al estudiante en el desarrollo de valores que conllevan a la armonía.

De ahí que el antecedente descrito es significativo para la presente investigación dado que refleja la necesidad de fomentar en los educandos estrategias lúdicas que favorecen el aprendizaje.

Morín y Ugueto (2018), presentan su trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Educación de la Universidad Central de Venezuela, denominado: **“Estrategias Educativas para la Prevención de la Violencia en Educación Media”**. El objetivo general consistió en analizar las estrategias educativas para la prevención de la violencia en el Liceo Bolivariano “Cacique Naiguatá”, ubicado en el Estado Vargas, apoyándose en la teoría cognoscitiva social de Bandura. Dicha investigación se realizó con un diseño no experimental, tipo de campo y nivel descriptivo de acuerdo a la metodología de Palella y Martins.

La población estuvo constituida por 8 docentes y 240 estudiantes de 7mo grado de Educación Media General. El instrumento de recolección de datos utilizado fue un cuestionario dirigido a los docentes y estudiantes, con preguntas tipo dicotómica y de opción múltiple. Entre sus conclusiones señalan que se debe enfrentar la violencia escolar, lo que significa reconocerla, analizarla y actuar sobre ella; y recomiendan que la institución utilice programas de prevención y tratamiento de la violencia para

concienciar a los estudiantes y a sus familiares sobre la gravedad de dicha problemática.

En efecto, el antecedente presenta relación con la investigación al abordar la importancia de aplicar estrategias que conduzcan a una orientación eficaz para la convivencia en armonía en los centros educativos.

Domínguez, (2017) realizó un trabajo de grado titulado: **Programa de Orientación Educativa para la Convivencia Escolar, dirigido a los docentes y estudiantes**, cuyo objetivo fue proponer un Programa de Orientación Educativa para la Convivencia Escolar, dirigido a los docentes y estudiantes de 3er año de Educación Media General del Liceo Bolivariano “Cacique Naiguatá”, ubicado en la Parroquia Naiguatá del Municipio Vargas, Estado Vargas. La investigación se fundamenta en teoría que guarda relación con la convivencia escolar, en lo que se toma en cuenta la violencia escolar, el acoso escolar y la importancia del profesor como orientador en la resolución de conflictos.

El estudio citado, se enmarcó en una investigación de campo y su nivel descriptiva. Se tomó como estudio de caso los 15 docentes y una muestra de 58 estudiantes que integran el 3er año de Educación Media General de la institución distribuidos desde las secciones A hasta la F, se realizaron 2 cuestionarios (uno para los docentes con 16 preguntas y otro para los estudiantes con 19 preguntas), los cuales fueron validados y aprobados por expertos para su aplicación.

En efecto, el instrumento permitió recoger datos directamente de la realidad objeto de estudio, la información fue recopilada, tabulada y analizada de tal forma que se constató la presencia de problemas que afectan la convivencia escolar entre sus miembros, razón por la cual se recomienda la puesta en marcha de un Programa de Orientación Educativa como alternativa para proponer la sana convivencia entre los estudiantes. Cabe mencionar, que es evidente la relevancia que presenta el estudio con la investigación al desarrollo de actividades lúdicas, puesto que, las

actividades lúdicas promueven el conocimiento y conllevan hacia la responsabilidad.

Es necesario señalar que la orientación y convivencia debe prevalecer con satisfacción para lograr los objetivos de la organización educativa; dicho antecedente mantiene relación con el estudio al abordar el tema de la formación, orientación y convivencia; por lo tanto, esta debe ser considerada un elemento dinámico de la institución, puesto que en el ámbito de educación media general se destaca como un área de aprendizaje.

Bases teóricas

Las bases teóricas de acuerdo a Arias (2012), “consisten en la proposición de conceptos que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” p. (107). Las bases teóricas representan el marco conceptual que especifican las nociones básicas necesarias para la investigación, donde es importante el desarrollo de las variables del estudio, para efectos del estudio se describen teorías referente a la enseñanza del fortalecimiento de la formación, orientación y convivencia.

Teoría que sustenta la investigación

La presente investigación de acuerdo a su contexto se enmarca dentro del enfoque teórico de la teoría del aprendizaje significativo, tomando en cuenta que el aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta

con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Del mismo modo, para Piaget las distintas etapas del juego se relacionan con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por los que atraviesa la génesis de la inteligencia, la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, en este sentido, aplicar actividades lúdicas se determina una manera de intentar, extender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa, como especificaciones de los aspectos que inciden en la orientación y convivencia.

Es importante destacar, que a través de la teoría de Jean Piaget los estudiantes están más motivados y estimulados en la clase cuando “se utilizan materiales auténticos, tales como actividades o estrategias lúdicas, imágenes, objetos reales en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios” (p. 56). Es por ello, que el área de formación y convivencia requiere de ser trabajada con la lúdica en la Educación Media General con el fin de lograr en el estudiante la adquisición de conocimientos acorde a dicha área. El proceso de aprendizaje es considerado motivador cuando las estrategias del docente son llamativas para el educando, puesto que causa interés, donde el trabajo del orientador este basado no solo en que el estudiante escuche sino que manifieste actitudes personales positivas en su entorno donde convive

Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas de acuerdo a Pérez (2015) son “actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos

de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula” (p.65). En el desarrollo del hecho educativo las estrategias lúdicas caracterizan el proceso dinámico que debe incrementar el éxito del rendimiento académico del estudiante, por lo tanto, la labor del docente orientador, debe estar centrada en el empleo de estas como medios que orienten de forma dinámica y creativa el desarrollo de las acciones escolares.

De allí, que para Fernández (2012), las estrategias lúdicas constituye una de las principales técnicas motivadoras de aprendizaje en donde se adquieren conocimientos de forma natural de la cultura de cada sociedad, la lúdica y la cultura están directamente ligadas” (p. 47). Al respecto, llevar a cabo estrategias lúdicas implica que el docente busque alternativas y acciones que orienten los procedimientos que se emana en el área de formación orientación y convivencia. En este orden de ideas, estas son concebidas dentro del contexto educativo como acciones que facilitan la operatividad de las funciones del docente guía u orientador, que a su vez le permiten orientar el desarrollo de la planificación.

La lúdica como actividad pedagógica

La lúdica es considerada una de esas estrategias que forman parte de la base fundamental en el desarrollo de las actividades, es por ello que se constituye como técnica de aprendizaje habitual. Para Frías (2014) “la lúdica es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación. (Pág. 89). Desde este punto de vista, la lúdica no puede tener un papel secundario, la misma existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego. Es así como se puede direccionar la lúdica como aprendizaje en el cual el ser

humano como parte de una sociedad interactúa para incorporar nuevos conceptos que determinan procesos de interiorización.

Dentro del mismo orden de ideas, la lúdica aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, en el desarrollo de las actividades escolares se debe incorporar, siendo una herramienta valiosa que contribuye no solo a la memorización de contenidos sino a la interiorización de los mismos de tal forma que constituye un aprendizaje efectivo y permanente, una de las actividades que tiene que ser aplicada con mayor frecuencia en el estudiante es la lúdica, porque además de cumplir con su propósito formativo, también desarrolla la capacidad cognitiva, bajo un clima de diversión, satisfacción y agrado, lo que hace que su misma naturaleza, desempeña una acción importante en el desarrollo integral del estudiante.

En otras palabras, mediante la lúdica se puede estimular el aprendizaje y en este caso en particular a través de estrategias lúdicas se pretende desarrollar competencias de orientación y convivencia en los estudiantes del plantel objeto de estudio. De igual forma, el empleo de estrategias lúdicas en el aula facilita la obtención de conocimientos de manera creativa y permite el aprendizaje significativo.

Competencias

Las competencias se caracterizan por ser una combinación de los conocimientos, destrezas, comportamientos y actitudes que necesita un docente para ser eficaz en una amplia gama de labores académicas y en diversos entornos. Para Pérez, (2016) “estas son características subyacentes de la personalidad que garantiza un desempeño exitoso en un puesto de trabajo” (p. 45). De allí, que el desarrollo de competencias en los estudiantes va a depender de la forma como reciba el conocimiento.

En el ámbito educativo, las competencias del docente guía tienen tres componentes: el saber hacer (conocimientos), el querer hacer (factores

emocionales y motivacionales) y el poder hacer (factores situacionales y de estructura de la planificación); es por ello, que el docente debe realizar actividades que produzcan en el estudiante, oportunidades cada vez más frecuentes para que adquiriera competencias que le permitan asumir comportamientos de interacción con mayor seguridad y confianza en sí mismo; por tanto, es importante que a través de la lúdica adquieran herramientas que sirven para el desarrollo de competencias relacionadas con los procesos de orientación y convivencia.

Habilidades sociales

Pérez, (ob. Cit.) considera las habilidades sociales “aspectos que se adquieren a lo largo de la vida social, son aprendidas y desarrolladas a través de la experiencia social, son básicas y necesarias para interactuar, influir, motivar, guiar y orientar a otras personas en diferentes escenarios”... (p.54), son claves en las organizaciones para interactuar con otras personas, para trabajar en equipos, resolver conflictos y lograr resultados con y a través de otros, ejercer el liderazgo que implica la capacidad de comunicar efectivamente a los demás, generar motivación y compromiso, confrontar y manejar acertadamente las diferencias con otros, influir sobre los subordinados, colaterales y superiores.

En tal sentido, las habilidades sociales como medio de expresión pedagógico y mediante el empleo de estrategias lúdicas permiten activar alegremente el contenido académico en pro del desarrollo integral del estudiante, donde la actividad lúdica como elemento interactivo pueda generar el aprendizaje significativo. Esa expresión del aprendizaje puede ser estimulada por el docente mediante el desarrollo de la lúdica, hecho que implica una participación directa en el ejercicio fundamental para el desarrollo de las ideas y de la práctica social que se desprende de dicha actividad lúdica. Por consiguiente, el docente como conductor del acto pedagógico, debe insistir en proporcionar herramientas mientras el estudiante interactúa a

través de la lúdica para establecer esa capacidad crítica necesaria durante su desenvolvimiento escolar y social, siendo una estrategia que está destinada a lograr alcances significativos, aprendiendo a valorar a los demás, a mantener tolerancia y facilitar opciones para la resolución de conflictos.

Adaptación Social

El desarrollo de estrategias lúdicas en el aula de clase es uno de los procesos que promueve la adaptación social para llevar a cabo el trabajo escolar, esta forma parte del conjunto de comportamientos que refleja el sujeto en un determinado espacio o para interactuar en grupo. De acuerdo a los planteamientos de Marín (2015) la adaptación social implica “el fomento de buen compañerismo y trabajo en equipo” (p. 58).

De tal modo, que en el ámbito de formación orientación y convivencia el empleo de estrategias lúdicas conllevan al desarrollo de habilidades de las relaciones sociales y de comunicación que implican la adaptación social, donde el estudiante practique el respeto de las ideas de los demás, donde se fomente un ambiente de armonía para la obtención de resultados beneficiosos. El docente promoviendo sus relaciones sociales con efectividad potencia entre los estudiantes un clima agradable, asumiendo estilos de comunicación adecuados que incidan en la autoestima, confianza, seguridad y el fomento del trabajo en equipo entre los estudiantes.

Creatividad

Las estrategias lúdicas se presentan como acciones creativas e innovadoras, despierta en el educando la creatividad, la imaginación y el interés por vivenciar y disfrutar cada momento con la mayor intensidad, como actividad importante en el aula de clase otorga una forma diferente de adquirir un aprendizaje significativo que aporta descanso y recreación al estudiante. Según Salas, (2009), la lúdica como elemento basado en la creatividad representa una actividad que favorece el desarrollo del

aprendizaje; es decir (p. 39). En esta dirección el docente debe hacer sus esfuerzos para usar la lúdica como estrategia pedagógica de enseñanza pues, se considera un recurso importante en la socialización, de recreación, es una forma de expresión eficaz y precisa para el aprendizaje; asimismo, representa un elemento de comunicación efectivo, constituye un valor indudable de fuente de información.

Recursos

Las estrategias lúdicas como recurso para el aprendizaje permiten despertar el interés por parte de los estudiantes a participar en clases y por ende generar un aprendizaje verdaderamente significativo. En este contexto, Díaz (2010), señala que” el profesor debe considerar la lúdica como recurso que debe fomentarse en los escolares para que comparan sus opiniones, sentimientos y actitudes, permitiéndole explorar los valores que conservará o descartará” (p. 34). Por otro lado, les proporciona el aprendizaje de cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme; de este modo, la lúdica en la enseñanza como recurso pedagógico se atiende en función a ser considerado como instrumento de formación.

En este mismo orden de ideas, cuando el docente emplea estrategias lúdicas como recurso le permite al estudiante estimular la capacidad valorativa, le proporciona la oportunidad de asimilar herramientas en beneficio de su propio criterio, alcanzando descubrir valores importantes para su desenvolvimiento en la sociedad, además enfrentar dificultades así como solucionar conflictos con seguridad, confianza y optimismo.

cabe resaltar que la importancia de la utilización de actividades lúdicas van enmarcadas en el respeto hacia normas establecidas, conjuntamente con la solidaridad, la responsabilidad y el compromiso, estos valores están ligados al comportamiento de cada ser humano y que conllevan al desenvolvimiento en el entorno social; situación que se genera en la

formación de una buena orientación y convivencia enfatizando que las estrategias lúdicas los juegos forman parte de la significatividad del aprendizaje.

Juegos

En cuanto a los juegos Uberman, (2009), manifiesta:

El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propiciar situaciones de aprendizaje con sentido crítico (p. 156).

En consecuencia, los juegos con fines didácticos o lúdicos permiten la variación de acciones pedagógicas que favorecen la motivación del estudiante, además que conllevan a un ambiente de diversión y agrado, también ayudan en el desarrollo de actitudes positivas; lo que significa que el docente debe emplear el uso de juegos lúdicos como estrategias pedagógicas de enseñanza para la calidad educativa.

Orientación y Convivencia

Según Molina (2009) “la orientación es un proceso dirigido al desarrollo de habilidades y destrezas, para formar hábitos, actitudes, valores y comportamientos positivos hacia el medio escolar” (p.33). De esta definición, se puede expresar que la orientación es considerada como un servicio destinado a facilitar a los seres humanos capacitación que promueva la formación de su personalidad, logrando cultivar sus valores y principios humanos; se caracteriza como un proceso de ayuda continuo y funcional a todas las personas, en todos sus aspectos, con objeto de potenciar la prevención y el desarrollo humano a lo largo de toda la vida. Dicha ayuda se

establece a través de medios informativos que estimulen los principios que rigen la personalidad del individuo. Asimismo, la orientación viene enfocada en el ámbito de fomentar una buena convivencia en el proceso de las relaciones interpersonales; de allí que en los espacios educativos es importante llevarla a cabo considerando los lineamientos establecidos por el sistema educativo, la cual viene emanada como un área de formación que incide en un elemento de integración basada en la pertinencia afectiva caracterizada por un clima escolar de convivencia, con respeto a las diferencias, con dialogo de saberes, entre otros elementos necesarios que inciden en el aprendizaje.

Al respecto, Meléndez (2005), define la Orientación Educativa como un:

Conjunto de conocimientos, metodologías y principios teóricos que fundamentan la planificación, diseño, aplicación y evaluación de la intervención psicopedagógica preventiva, comprensiva, sistemática y continuada que se dirige a las personas, las instituciones y el contexto comunitario, con el objetivo de facilitar y proponer el desarrollo integral de los sujetos a lo largo de las distintas etapas de su vida, con la implicación de los diferentes agentes educativos (orientadores, tutores, profesores, familia) y sociales". (p.44).

Es así como, la orientación se debe mantener como un proceso de ayuda que destaque como función principal la prevención, donde el docente se involucre como agente orientador capaz de velar por los aspectos afectivos, emocionales y vocacionales de los estudiantes; donde el área de formación se centre en atender a los involucrados dentro del proceso educativo, los cuales requieren una solución adecuada a los problemas que se presenten en el ámbito escolar, el desarrollo de sus aspectos personales y sociales, para formar un ser humano capaz de enfrentarse a la sociedad y solucionar a través de sus propios medios los conflictos, además de permitirse abordar decisiones concretas. En la educación media general la importancia de la orientación y convivencia está determinada en la formación

de los estudiantes, formándolos para su futuro a nivel personal e interpersonal. Es por ello que el Ministerio del Poder Popular para la Educación ha puesto dentro del enfoque académico el área de formación orientación y convivencia para garantizar la formación escolar de los estudiantes, para que además logren disfrutar de una buena salud mental y desarrollen una convivencia pacífica.

De acuerdo al Proceso de Transformación Curricular en Educación Media, (2016), el área de formación Orientación y Convivencia es creada con la finalidad de brindarle acompañamiento a los estudiantes en su proceso educativo para la generación de un clima escolar de convivencia, la cual debe ser desarrollada y asumida por docentes guías que desarrollan un plan colectivo que esté basado en brindar acciones o estrategias creativas haciendo énfasis en la determinación de un clima escolar que establezca las buenas relaciones sociales, se aprenda a reconocer la valoración de la identidad, así como el reconocimiento y respeto de las normas sociales, las responsabilidades en los actos tanto individuales como grupales.

Orientación Activa

La orientación activa de acuerdo a Guillen (2006),

Es una característica de la persona con asertividad que se refleja de su crecimiento y formación personal donde se le fijan retos para tomar decisiones y llevar a cabo actividades propias que se ven enlazadas con la acción, el actuar sin permitir la pasividad” (p. 98).

A tal efecto, la orientación activa se considera un elemento que sin duda permite avanzar en el desarrollo personal de los individuos, por lo que requiere de tener la capacidad para emprender acciones que de forma realista y efectiva se acerquen a los objetivos propuestos. En el proceso educativo, el docente con funciones de orientador debe asumir una conducta de orientación activa para el reforzamiento de la comunicación positiva como una valiosa característica que impulsa la confianza, tomando en cuenta

acciones que conllevan esfuerzo, dedicación, trabajo, empeño, disciplina, aprendizaje, organización, solución de problemas, entre otras. De este modo, el en su acción o desempeño debe asumir actividades que indiquen orientación desde todos los niveles y se fomente un clima escolar de convivencia.

El Orientador

El orientador de acuerdo a Marquiegui, (2010) es un “pedagogo o psicólogo especializado en Orientación Escolar, es una persona a dedicación completa en el centro escolar, nombrado por el director o por el equipo directivo” (p.25). Es importante resaltar que las instituciones educativas actualmente no tienen asignada un orientador, por lo que es el docente guía el encargado de dirigir y ayudar en las conductas de los estudiantes, sin tener en algunos casos conocimiento o estrategias en caso de presentarse algún tipo de conflicto que perturbe la sana convivencia. De allí, que el docente guía es quien debe dirigir el área de formación orientación y convivencia, promoviendo en los estudiantes capacidades cognitivas y formativas vinculadas con la vida cotidiana como expresión de la práctica social.

El Docente como Orientador

Según Gil (2013) “los docentes juegan un rol muy significativo en la vida de sus educandos y se encuentran, en una posición de poder e influencia, lo que los facultad para realizar con facilidad intervenciones” (p.37). En este sentido, el docente como orientador debe reunir un perfil, que representa una función importante en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes, donde es necesario que conduzca con eficacia el manejo de conflictos, la toma de decisiones, situaciones que afecten la sana convivencia, formas de relaciones sociales, el manejo de la sexualidad, el efecto de los riesgos sociales, así como también la comunicación como proceso indispensable en

las relaciones humanas. En este orden de ideas, el docente guía enmarca líneas de acción y orientación que de acuerdo a Marquiegui (2010), se ven representadas en:

- Enseñar a pensar: Utilizando las capacidades de análisis, de extender los conocimientos a otros contextos, de reflexión y crítica y de imaginación y razonamiento acerca de diversas alternativas.

- Enseñar a ser persona: El propósito esencial de la educación debe ser el desarrollo integral de la persona.

- Enseñar a convivir: La falta de respeto a los demás y otros comportamientos indeseables pueden llegar a hacer imposible no solo el aprendizaje, sino la convivencia misma.

- Enseñar a comportarse: Toda educación se propone enseñar comportamientos, es muy importante una línea coherente entre todos para educar en la convivencia.

- Enseñar a decidirse: Enseñar a decidirse, a desarrollar procesos de decisión significativos en los que uno mismo está implicado. La toma de decisiones va relacionada con la orientación vocacional.

Considerando las líneas de acción y orientación, la participación del docente guía se verá reflejada en un conjunto de conocimientos que debe enfocar en el proceso conductual de los estudiantes que incida en un pedagogía de amor, ejemplo y creatividad, aquí juegan un papel importante las estrategias lúdicas que permitan al educando la aceptación de mensajes asertivos y coherentes donde se refleje la sana convivencia.

La Convivencia

La convivencia es definida por Morales (2015) como “un aprendizaje, aprender a convivir es una tarea educativa primordial, ya que representa una plataforma para el crecimiento personal y social” (p.94). Ahora bien, aprender a convivir forma parte de uno de los pilares de la educación del individuo, donde los centros educativos como parte de su función social pueden

contribuir decididamente a consolidar este aprendizaje, a través de un proceso intencionado y sistemático. De igual manera, el aprendizaje de la convivencia se construye a través de un enfoque formativo y preventivo el cual debe estar centrado en la formación del educando desde la perspectiva integral, estimando los elementos cognitivos, sociales y emocionales, las cuales son necesarias abordarlas en las practicas pedagógicas del docente, resaltando los procesos intrapersonales e interpersonales que estar incluidos en las normas de convivencia escolar.

Por consiguiente, la convivencia es una condición de aprendizaje puesto que influye en la acción pedagógica que se tiene que abordar en las instituciones educativas, estimando que una convivencia inadecuada genera factores negativos como violencia, altos niveles de estrés, inadaptación del estudiante, bajo rendimiento académico, inasistencia a clase; en contraposición con una convivencia escolar armónica es sinónimo de armonía, aprovechamiento académico, de ahí que la convivencia escolar sana se refleja en la calidad de la educación y es una fuente principal para el aprendizaje significativo.

Es por ello, que el docente guía debe proponer una convivencia escolar con respeto, responsabilidad, exigiendo la participación del estudiante en asumir los conocimientos con dominio y aprender a vivir con paz y armonía, aprendiendo a tomar decisiones sobre aspectos relacionados con su vida, vocación, habilidades y destrezas.

Bases Legales

Según Palella y Martins (2014), se refiere a las bases legales se refieren a "las normativas jurídicas que sustenta el estudio desde la carta magna, las leyes orgánicas, las resoluciones decretos entre otros" (p.55) Partiendo de esta concepción, el estudio se fundamenta legalmente en las leyes del ordenamiento jurídico venezolano, caracterizadas por:

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV) (1999), concretamente en el artículo 46, enfatiza el derecho que tiene toda persona “a que se respete su integridad física, psíquica y moral”. En ese sentido, se constituye el derecho al respeto a la integridad física, psíquica y moral como un derecho civil que debe ser respetado por particulares y por el Estado. Este derecho debe tener una presencia importante y determinante en todos y cada uno de los espacios de la sociedad, entre ellos las instituciones educativas, como ámbito de formación en valores de respeto, tolerancia y convivencia armónica. Asimismo, en el artículo, 102, expresa:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad. (p. 78).

De lo expresado en el artículo se argumenta que la educación como medio de difusión del conocimiento, fomenta el principio de la formación basado en la orientación y convivencia hacia el respeto en las formas de participación ciudadana, por lo cual en los centros educativos esta área tienen que estar fundamentada en relación con la participación activa del docente en el aprendizaje. Por otra parte, el artículo señalado, destaca el propósito fundamental de la educación en formar la actitud personal del educando enmarcada en la valoración de la identidad y valores sociales así como culturales.

De igual forma el artículo 104 señala que el Estado tiene el deber de proponer la actualización permanente del docente, además la educación venezolana debe estar a cargo de personas de comprobada idoneidad académica, aspectos fundamentales para garantizar una educación de calidad. De allí, que el proceso educativo debe ser desarrollado mediante el

uso de estrategias creativas donde el docente mantenga la motivación del estudiante en las percepciones del hecho educativo.

En este marco, la **Ley Orgánica de Educación (LOE)** (2009), entre sus principios y valores rectores de la educación, establece: Artículo 3.

La presente Ley establece como principios de la educación, la democracia participativa y protagónica, la responsabilidad social, la igualdad entre todos los ciudadanos y ciudadanas sin discriminaciones de ninguna índole, la formación para la independencia, la libertad y la emancipación, la valoración y defensa de la soberanía, la formación en una cultura para la paz, la justicia social, el respeto a los derechos humanos, la práctica de la equidad y la inclusión; la sustentabilidad del desarrollo, el derecho a la igualdad de género, el fortalecimiento de la identidad nacional, la lealtad a la patria e integración latinoamericana y caribeña. Se consideran como valores fundamentales: el respeto a la vida, el amor y la fraternidad, la convivencia armónica en el marco de la solidaridad, la corresponsabilidad, la cooperación, la tolerancia y la valoración del bien común, la valoración social y ética del trabajo, el respeto a la diversidad propia de los diferentes grupos humanos. Igualmente se establece que la educación es pública y social, obligatoria, gratuita, de calidad, de carácter laico, integral, permanente, con pertinencia social, creativa, artística, innovadora, crítica, pluricultural, multiétnica, intercultural, y plurilingüe.

El artículo anteriormente señalado, indica la importancia que tiene la educación en la formación en valores en los estudiantes de forma integral, mediante el empleo de estrategias lúdicas que motiven la enseñanza de principios y actitudes personales.

En este sentido, la figura del docente como orientador se visualiza como “un servicio de orientación dirigido a los estudiantes”, (art. 6, letra f). Artículo 6. El Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo. En consecuencia: f) Los servicios de orientación, salud integral, deporte, recreación, cultura y de bienestar a los y las estudiantes que participan en el proceso educativo en corresponsabilidad con los órganos correspondientes.

En el artículo descrito, se evidencia la labor que tiene el docente en no solo ser un transmisor de conocimientos donde el estudiante actué de receptor, como orientador y guía es acompañante del aprendizaje garantizando la creatividad y el aprendizaje de valores que le permitan establecer una convivencia en armonía en la sociedad a través de estrategias lúdicas.

Sistema de variables

La variable es definida por Arias (2006), como “una característica o cualidad, magnitud o cantidad que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” (p. 57). De igual manera, el mismo autor señala que la variable independiente “es la causa que genera y explican los cambios en la variable dependiente” (p. 59) y la variable dependiente “es aquella que se modifica por acción de la variable independiente” (p. 59).

Es importante resaltar que en la investigación se hace una operacionalización de las variables enfocadas en los objetivos de la investigación, además de efectuarse su respectiva definición conceptual y operacional. Para Arias (ob. cit.) la definición conceptual de la variable “consiste en establecer el significado de la variable, con base en la teoría y mediante el uso de otros términos” (p. 63). De igual manera, Arias (ob. Cit) expresa que la definición operacional de la variable “establece los indicadores para cada dimensión, así como los instrumentos y procedimientos de medición” (p. 63). Desde esta perspectiva, las variables que conforman el estudio son: Estrategias Lúdicas, Orientación y convivencia

Cuadro N°1. Operacionalización de la Variable

Objetivo General: Proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items
Estrategias Lúdicas	Son “actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. (Pérez 2015).	Las estrategias lúdicas contribuyen a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de manera creativa y dinámica, que además favorece las habilidades sociales.	La lúdica como actividad pedagógica	Competencias	1,2
				Habilidades sociales	3
				Adaptación social	4
				Creatividad	5
				Recursos	6
				Juegos	7
Orientación y Convivencia	La orientación es un proceso dirigido al desarrollo de habilidades y destrezas, para formar hábitos, actitudes, valores y comportamientos positivos hacia el medio escolar” (Molina, 2009).	La orientación es determinada para facilitar o guiar procesos cognitivos de formación personal en cuanto a competencias, valores y principios de carácter humano y que además promueven la buena convivencia.	Competencias formación	Orientación activa	8
			Orientación y convivencia	El docente como orientador	9
				Docente guía	10
				La Convivencia	11, 12

Fuente: Mejías y Torres, (2023)

CAPÍTULO III

POSTURA ONTOEPISTEMOLÓGICA

En este capítulo se hace referencia a la postura ontoepistemológica de la investigación y su paradigma. En las ciencias el análisis del conocimiento científico se realiza a través de la epistemología que busca la forma que el ser comprende y adquiere el conocimiento, del cómo se dan los valores, la creación del conocimiento, su estructura, así como los métodos empleados en la investigación, en la explicación y/o interpretación de los resultados, su validez y confiabilidad científica.

En este capítulo se presenta la metodología que comprende la investigación, entre ellas: la naturaleza, modalidad, el tipo y diseño de investigación, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y procedimientos que se implementaron para llevar a cabo dicho estudio, lo que condujo a un acertado análisis e interpretación de la información recabada.

Naturaleza de la Investigación

La investigación se abordó desde el enfoque cuantitativo, donde de acuerdo a Tamayo y Tamayo (2009), esta investigación “se fundamenta en la construcción y medición de dimensiones, indicadores e índices de variables y los datos deben responder a esos factores” (p. 47). Cabe señalar que el estudio cuantitativo implica la aplicación de métodos estadísticos, es decir la aplicación numérica de los datos. De allí, que la presente investigación referida a proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de

competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo; está insertada desde el punto de vista cuantitativo, donde se asumieron los datos en torno a un análisis estadístico.

Tipo de Investigación

La investigación estuvo orientada en un nivel descriptivo, donde para Arias (ob. Cit.), “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento...” (p. 24. De allí, que en la investigación se realizó una descripción de los hechos que determinan causa, efectos y pronóstico del problema estudiado. Esto se realizó narrando detalladamente la necesidad de proponer las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo.

Diseño de la Investigación

En cuanto al diseño, el estudio estuvo enmarcado en una investigación de campo no experimental, por cuanto la recolección de los datos se hizo directamente donde ocurren los hechos. Se diagnosticaron los hechos y se analizaron los procesos de la dificultad del docente en la aplicación de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia.

De acuerdo al Manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2014), la define como: El análisis sistemático de los problemas en la realidad, con el propósito bien sea de descubrirlos, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza y funciones que contribuyan a predecir su ocurrencia, donde los datos de interés son orientados en forma

directa en la realidad por el investigador. (p.18). Dentro de este contexto, la investigación es de tipo campo, atendiendo sus particularidades que se establecen de sus objetivos, este diseño de investigación permitió no solo observar, sino recolectar los datos directamente de la realidad objeto de estudio, en su ambiente cotidiano, para posteriormente analizarlos e interpretar los resultados.

Modalidad de la Investigación

Considerando que el presente trabajo tiene como objetivo general proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo, en este sentido la investigación se orientó en un estudio de proyecto factible que de acuerdo al Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 20), consiste “en la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales.” (p.16).

De acuerdo a lo destacado en el proyecto factible se mencionan tres fases:

Fase I: Diagnóstica: fase que permitió conocer la situación del problema en estudio a través de la aplicación de una técnica, es por ello que se efectuó un diagnóstico que conllevo a la obtención de datos que establecen la problemática del estudio.

Fase II: Factibilidad: Permitió conocer la factibilidad en cuanto a la elaboración de la propuesta determinando su aspecto económico, operativo y social. Propuesta que hace referencia a la solución que destaca el problema que se plantea en la investigación.

Fase III: Diseño: En esta fase se hizo énfasis en el diseño de la propuesta. La propuesta se diseñó tomando en cuenta aspectos que conllevan a la formulación de objetivos precisos en función de optimizar el proceso de orientación y convivencia en los estudiantes del plantel en estudio.

Población y Muestra

Población

La población es descrita por Arias (ob. cit.), “como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p.18). En el presente estudio la población estuvo representada por seis (6) docentes del plantel en estudio.

Muestra

En lo que respecta a la muestra Arias (ob. Cit.) señala que ésta consiste “en un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83). Para la presente investigación no se consideró necesario la realización de criterios muestrales puesto que la población es finita, descrita por el autor citado, como “aquella en la que se conoce la cantidad de unidades que la integran” (p. 82). Por lo tanto, la muestra estuvo determinada por los mismos sujetos que conforman la población.

Técnica e instrumento de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Al mismo tiempo, dado que se está

haciendo referencia a una investigación de campo, se utilizaron aquellas técnicas, que se dedican a la observación de la realidad. Según Arias (2006) “Se entenderá por técnica, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 69). En tal sentido, las técnicas que se utilizaron en la presente investigación fueron la observación y la encuesta.

Al respecto, Arias (ob. Cit), define la observación “Una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos”. (p.69). En cuanto a la encuesta, Palella y Martins (2012) la definen “una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador”. (p.134). Es así, como la encuesta conlleva a recolectar datos con claridad que son aportados por los sujetos de la muestra, por lo cual, en esta investigación se aplicó la encuesta escrita al personal docente de la institución objeto de estudio a través de un cuestionario.

Instrumento

Como instrumento de recolección de información se utilizó el cuestionario. De acuerdo a Balestrini (2008), constituye “...un método para obtener información de manera clara y precisa, donde existe un formato estandarizado de preguntas y donde el informante reporta sus respuestas.” (p.155). En relación a lo citado, el instrumentó se diseñó atendiendo las variables del estudio enmarcadas en estrategias lúdicas y en competencias de orientación y convivencia, considerando los indicadores que permiten destacar el propósito de la investigación. Dicho de esta manera, el cuestionario aplicado en esta investigación estuvo conformado por doce (12) preguntas policotómicas con alternativas de respuesta cerrada: Siempre,

algunas veces, nunca, aplicado a los sujetos inmersos en el estudio, cuya finalidad fue obtener la información requerida.

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Validez

La validez de un instrumento, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “se refiere al grado en que dicho instrumento mide la variable que pretende medir” (243), la validación del instrumento se realizó a través de juicios de expertos, quienes dieron su opinión en relación al contenido de los ítems del instrumento, tomando en cuenta la claridad, redacción y pertinencia de los ítems con respecto a los objetivos de la investigación.

De esta manera, se solicitó la valoración de expertos en metodología y en el tema de la investigación quienes señalaron su opinión respecto a la formulación de las preguntas que conforman el instrumento. Por lo tanto, el instrumento fue sometido al juicio de dos (2) especialistas en el área temática y (1) experto en metodología.

Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento, de acuerdo a Hernández, Fernández Y Baptista (2010), “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados” (p. 227). Cabe reflejar que para la aplicación del proceso de la confiabilidad se procedió a la realización de una prueba piloto a una muestra de población que conserva las mismas características de la población en estudio, dichos resultados se determinaron mediante el coeficiente de confiabilidad a través de la fórmula de Alpha de Cronbach.

$$R_{tt} = \frac{n}{n-1} \times \left(\sum \frac{St^2 - Si^2}{St^2} \right)$$

Señalando que:

Rtt: Coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach.

N: Número de ítems del instrumento

St²: Varianza total del instrumento

Si²: Varianza individual de los ítems.

Al respecto, el índice de confiabilidad fue tomado en cuenta de acuerdo a los criterios de decisión que establece Palella y Martins (2006). Para dicho prueba piloto el resultado fue de 0,75 considerándose en la dimensión alta.

Cuadro 2: Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento.

Rango	Confiabilidad (Dimensión)
0,81 – 1	Muy alta
0,61 - 0,80	Alta
0,41 - 0,60	Media
0,21 - 0,40	Baja
0 – 0, 20	Muy baja

Fuente: Palella y Martins (2006).

Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico

El proceso de investigación destaca la realización de un diagnóstico por medio del cual se obtiene la información relacionada con el problema en estudio, la cual debe ser sometida a un proceso de análisis e interpretación. En tal sentido, Seltiz y otros citado en Balestrini (2012), señala que “el propósito del análisis es resumir las observaciones llevadas a cabo de forma tal que proporcionen respuestas a las interrogantes de la investigación” (p. 430); para ello se emplean cuadros y gráficos donde se determinan frecuencia y porcentaje de los mismos.

Cuadro 3: Variable Estrategias Lúdicas. Dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Competencia, Habilidades sociales y Adaptación social.

N°	Ítem	Alternativas					
		Siempre		Algunas veces		Nunca	
		F	%	F	%	F	%
1	¿Aplica en el aula actividades lúdicas como competencia pedagógica en la enseñanza y aprendizaje?	1	17	3	50	2	33
2	¿Incluye juegos didácticos en el desarrollo de las actividades escolares?	2	34	2	33	2	33
3	¿Propicia juegos lúdicos en el desarrollo de las acciones pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales?	1	17	4	66	1	17
4	¿Cómo docente presenta a los estudiantes recursos didácticos basados en la lúdica para la adaptación social?	1	17	2	33	3	50

Fuente: Mejías y Torres. (2023)

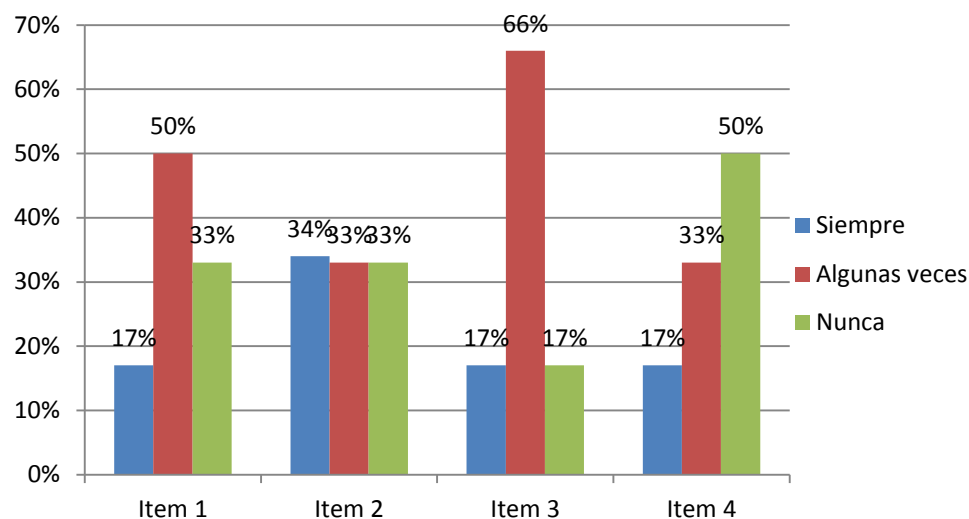


Gráfico: 1. Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Competencia, Habilidades sociales y Adaptación social.

De acuerdo a los resultados obtenidos del instrumento, en el ítem 1 se destaca que el 17 % de los docentes encuestados reflejaron que siempre aplican en el aula actividades lúdicas como competencia pedagógica en la enseñanza y aprendizaje, mientras que el 50 % indica hacerlo algunas veces y un 33 % responde no hacerlo, para lo cual es importante acotar que la lúdica conlleva a mejorar las competencias de aprendizaje en los estudiantes ya que promueve la motivación.

Por otra parte, en el ítem 2, se destaca que el 34 % responde que siempre incluye juegos didácticos en el desarrollo de las actividades escolares, un 33 % considera que lo hace algunas veces, para un 33 % lo asume como nunca, de ello es importante mencionar que dentro del desempeño pedagógico los juegos didácticos contribuyen con la orientación del aprendizaje incluyendo la convivencia armónica. En tal sentido, Hidalgo (2012) sostiene que “los juegos didácticos son elementales en el hecho educativo que permiten la creatividad del acto pedagógico”. (p.89).

Los resultados del ítem 3, señalan que el 17 % de los docentes encuestados propician juegos lúdicos en el desarrollo de las acciones

pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales, el 66 % responden que lo hacen algunas veces y otro 17 % emite no hacerlo, ante lo expuesto es necesario resaltar en el plantel objeto de estudio los docentes deben fortalecer la acción didáctica mediante la utilización de juegos lúdicos.

En cuanto al ítem 4 se observa que el 17 % de la muestra de docentes en estudio señalan que siempre presentan a los estudiantes recursos didácticos basados en la lúdica para la adaptación social, el 33 % indica que lo hace algunas veces y un 50 % nunca, en este sentido se percibe que existe la necesidad de aplicar estrategias lúdicas que fomente la orientación y convivencia de forma efectiva. En este orden de ideas, Valle (2018), expresa que proponer estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes conlleva a la obtención de conocimientos asertivos, puesto que la dinámica incide en la atención y concentración del educando” (p. 38).

Cuadro 4: Variable Estrategias Lúdicas. Dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Creatividad, Recursos y Juegos.

N°	Ítem	Alternativas					
		Siempre		Algunas veces		Nunca	
		F	%	F	%	F	%
5	¿Incluye en la planificación elementos creativos para la adquisición de conocimientos en el estudiante?	1	17	3	50	2	33
6	¿Uso recursos lúdicos en el desarrollo de actividades de orientación y convivencia?	2	34	2	33	2	33
7	¿Promueve el uso de juegos con fines didácticos para motivar la orientación y convivencia en el aula?	2	33	3	50	1	17

Fuente: Mejias y Torres, (2023)

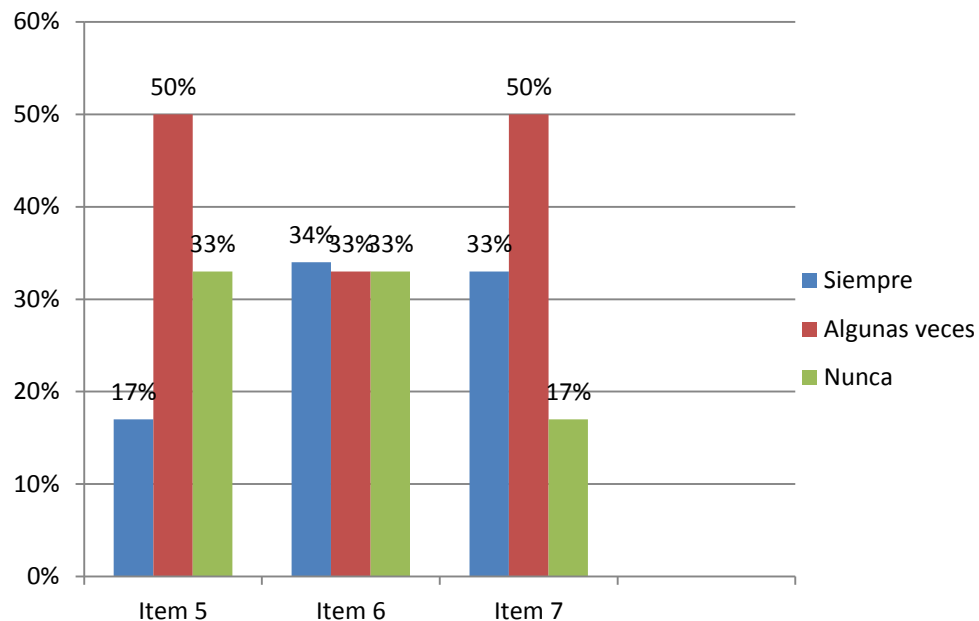


Gráfico: 2. Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: La Lúdica como Actividad Pedagógica. Indicadores: Creatividad, Recursos y Juegos.

En el cuadro 4, se destacan los resultados del ítem 5, donde se observa que el 17 % de los docentes señalan que siempre incluyen en la planificación elementos creativos para la adquisición de conocimientos en el estudiante, otro 50 % responde hacerlo algunas veces, y un 33 % refleja su respuesta en la opción nunca, donde lo ideal es que de forma continua se oriente el hecho educativo para así obtener el alcance de objetivos y metas establecidas a través de elementos creativos. Por lo tanto, la planificación debe estar enmarcada en el uso de diversas estrategias incluyendo la lúdica.

En lo que respecta al ítem 6, el 34 % del personal docente indica que siempre hace uso de recursos lúdicos en el desarrollo de actividades de orientación y convivencia, mientras que el 33 % responde en la alternativa algunas veces, mientras que otro 33 % indica su respuesta en la alternativa nunca, aquí se demuestra que la orientación y convivencia no se desarrolla con armonía en la institución, situación que refleja apatía en los docentes

para asumir los recursos lúdicos en el hecho educativo. A tal efecto es necesario abordar lo que señala Pérez (2018), que “los recursos lúdicos permiten la orientación del educando en el manejo de formas de convivencia positivas que inciden significativamente en la conducción de la conducta y comportamientos” (p.76).

Seguidamente, en el ítem 7 se observa que el 33 % de los sujetos encuestados de acuerdo a su respuesta indican que siempre promueven el uso de juegos con fines didácticos para motivar la orientación y convivencia en el aula, el 50 % responde en la alternativa algunas veces y el 17 % indico que nunca lo hace, en atención a lo expresado, se puede emitir que es necesario se implemente en el aula de clase el juego con objetivos didácticos que a la vez sirvan de motivación y orientación hacia la sana convivencia.

Cuadro 5: Variable: Orientación y Convivencia. Dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Orientación activa, el docente como orientador.

N°	Ítem	Alternativas					
		Siempre		Algunas veces		Nunca	
		F	%	F	%	F	%
8	¿Cómo docente con funciones de orientador aplica estrategias para solventar situaciones de indisciplinas en el aula?	3	50	3	50		
9	¿Facilita a los estudiantes formas que conducen a la eficacia en el manejo de conflictos?	2	34	2	33	2	33

Fuente: Mejias y Torres, (2023)

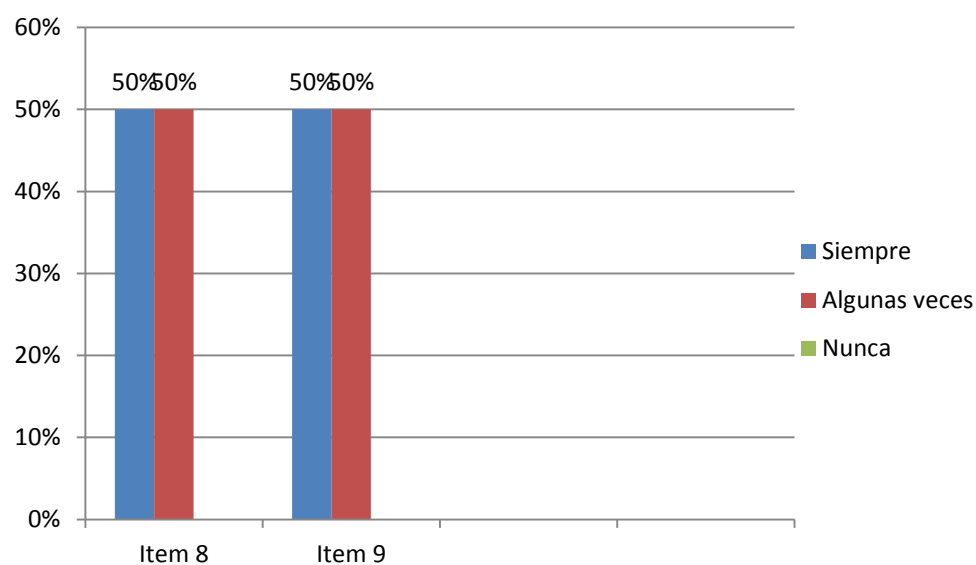


Gráfico: 3. Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Orientación activa, el docente como orientador.

Haciendo énfasis en el ítem 8, de acuerdo a los resultados del instrumento aplicado al personal docente de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Vicente Campo Elías del Estado Trujillo se evidencia que el 50 % señaló que siempre aplica estrategias para solventar situaciones de indisciplinas en el aula, otro 50 % señala hacerlo algunas veces; esto refleja que el personal docente debe enmarcar dentro de la planificación acciones que faciliten la convivencia y la corrección de actitudes no tolerantes en el aula de clase.

Considerando el ítem 9, se observa cómo el 50 % de la población en estudio responde que siempre facilita a los estudiantes formas que conducen a la eficacia en el manejo de conflictos en la institución, un 50 % responde algunas veces, lo que da por entender que se desarrollan formas de resolver situaciones conflictivas en el plantel. Al respecto Carrasco (2019) sostiene que “uno de los elementos básicos que inducen en el manejo de conflictos es facilitar medios que orienten las actitudes personales y el manejo de las emociones” (p.89).

Cuadro 6: Variable: Orientación y Convivencia. Dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Docente guía y la Convivencia.

N°	Ítem	Alternativas					
		Siempre		Algunas veces		Nunca	
		F	%	F	%	F	%
10	¿Cómo docente guía enmarca líneas de acción para el desarrollo de la buena convivencia escolar?	2	33	4	67		
11	¿Facilita a los estudiantes conocimientos que le permitan aprender a vivir en paz y armonía?	2	33	4	67		
12	¿Destaca en los estudiantes actividades creativas para la buena convivencia?	1	17	4	66	1	17

Fuente: Mejías y Torres, (2023)

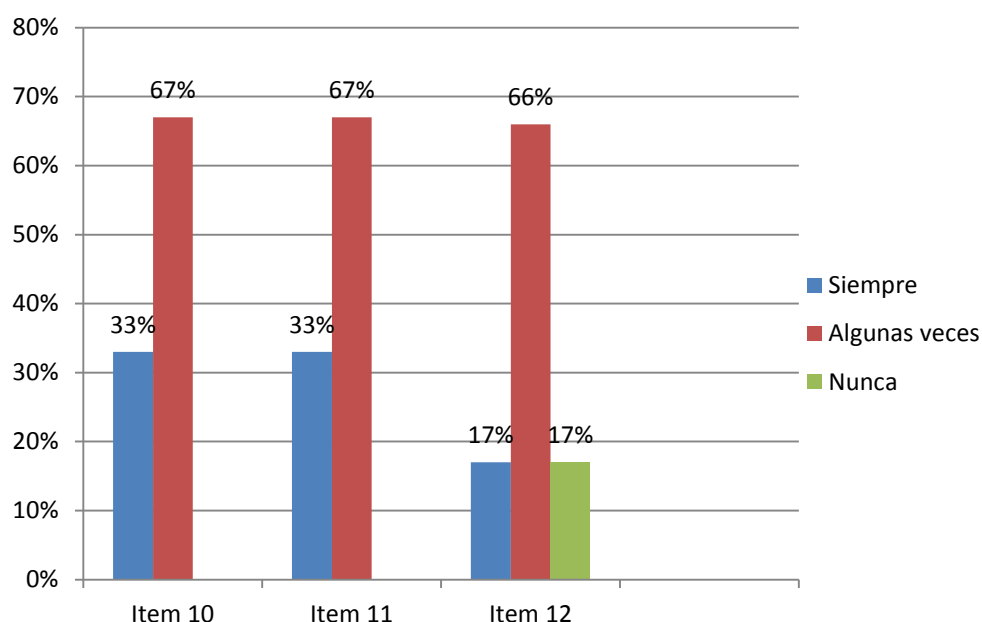


Gráfico: 4. Distribución de frecuencia y porcentaje de la dimensión: Competencias de formación orientación y convivencia. Indicadores: Docente guía y la Convivencia.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento en el ítem 10, se observa que el 33 % de los docentes señalan que siempre enmarcan líneas de acción para el desarrollo de la buena convivencia escolar, otro 67 % responde hacerlo algunas veces, lo que indica que dentro del plantel el personal docente debe enfocar elementos efectivos que orienten la convivencia de forma asertiva para así desarrollar en los estudiantes actitudes positivas.

Por otra parte, en el ítem 11, se destaca que el 33 % de los docentes encuestados responden que siempre facilitan a los estudiantes conocimientos que le permitan aprender a vivir en paz y armonía, de ello es importante mencionar que la convivencia armónica es el acto de compartir de forma respetuosa, puesto que garantiza la tranquilidad mental, moral y física de los estudiantes.

En otro orden de ideas, para el ítem 12, el 17 % de los docentes que formaron parte de la muestra del estudio destaca en los estudiantes actividades creativas para la buena convivencia, un 66 % expreso que lo hace algunas veces, mientras que un 17 % reflejó su respuesta en la alternativa nunca, dentro del proceso pedagógico se deben desarrollar diversas actividades en función de la orientación y convivencia debido a que es la clave para aprender a vivir en paz. En tal sentido, Hidalgo (2019) sostiene que “la orientación y convivencia es la base de la educación en valores basada en estrategias que fomenten el respeto y la amistad entre los estudiantes” (p. 75), lo que indica que es una manera de lograr una sana convivencia en las escuelas.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina Municipio Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo

En los centros educativos se deben desarrollar estrategias lúdicas que orienten la convivencia con la finalidad de fomentar de una forma concreta medios de vivir donde se respeten los acuerdos y además se puedan aplicar medidas correctivas en los casos irregulares, donde a través de los procesos pedagógicos se constituyan acciones lúdicas que permitan regular las relaciones de convivencia, disciplina dentro del plantel, mediante normativas y acuerdos que garanticen los derechos de todas las partes involucradas.

En tal sentido, los juegos lúdicos aplicados como estrategias didácticas permiten al docente proponer de una manera efectiva el proceso de enseñanza y aprendizaje y para ello el juego es de vital importancia, puesto que despierta el interés en los educandos por ser una actividad que puede convertirse en un instrumento eficaz, en el proceso de orientación acelerando las acciones de socialización, prácticas sociales como la autoestima, autoconfianza, cooperación y reciprocidad.

De igual manera, los juegos lúdicos representan un elemento básico para el desarrollo de la personalidad, conllevan al desarrollo de conocimientos y experiencias positivas, siendo aplicados con dinamismo y con actividades agradables, espontáneas y con normas, en el hecho educativo se deben aplicar para reforzar actitudes de convivencia en las

aulas de clase e implementados en un ambiente de participación y entusiasmo. Es por ello, que para efectos de la presente investigación surge la importancia de presentar una propuesta basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina del Municipio Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo, la misma se enfoca como elemento que permita reflejar cambios en la armonización de un ambiente propicio para la convivencia, donde se fomenten las acciones sociales entorno a los requerimientos de las actitudes humanas.

Es así como, Villa (2019), sostiene que “las organizaciones educativas deben tener presente las estrategias lúdicas que garanticen el dinamismo y fluidez en las relaciones interpersonales” (p. 103); de este modo, el docente debe mantener en su planificación la ejecución de juegos didácticos como estrategias al fin de lograr el rendimiento académico de los educandos.

Diagnóstico Estratégico

La sociedad en el entorno está enmarcada en las diferentes formas de establecer las relaciones interpersonales estableciendo vínculos, afectos, valores, normas e ideas, para lo cual es necesario fomentar la convivencia basada en actitudes, sin embargo, sucede pues, que producto de la interacción cotidiana entre los miembros integrantes de las organizaciones educativas se presentan situaciones de conflicto, frente a las cuales es necesario tener y ofrecer respuestas que permitan convertirlas en oportunidades para fortalecer las relaciones interpersonales, proponer el desarrollo de las personas y los grupos, declinar prácticas con carácter autoritario basadas en la violencia y en la imposición como respuesta al conflicto, con la intención de proponer un clima institucional cotidiano de respeto, tolerancia, igualdad, con valores y por supuesto de buen trato para todos.

En atención a lo expuesto, se hace la siguiente propuesta con la razón de brindar juegos lúdicos que permitan la consolidación de competencias de orientación y convivencia en los estudiantes la Escuela María Belén San Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Presentar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina Municipio Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo.

Objetivos Específicos

Sensibilizar al personal docente con relación a las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de orientación y convivencia en los estudiantes.

Dar a conocer al personal docente aspectos relacionados con las estrategias lúdicas en el proceso educativo.

Proporcionar estrategias basadas en la lúdica para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia.

Fundamentación

La educación se caracteriza por ser un proceso integral, general y básico donde se promueve el desarrollo efectivo, moral, social y personal del educando, tomando en cuenta sus necesidades e intereses mediante la aplicación de técnicas, métodos y estrategias adecuadas para lograr los fines y objetivos que se persiguen. En atención a esto, el docente debe proponer un aprendizaje significativo a través de estrategias lúdicas en concordancia con los propósitos que se desean alcanzar.

Desde esta perspectiva, la presente propuesta se fundamenta en estrategias lúdicas como metodología para la consolidación de competencias en orientación y convivencia, donde de acuerdo a Gómez (2020) expresa “que los seres humanos aprenden y exploran sus conocimientos a través de la lúdica partiendo de la motivación y de experiencias que parten del dinamismo y armonía” (p.87); de este modo, el juego se incorpora como una acción puesto que atribuye varias bondades al favorecer la motivación, da cabida a la participación activa de los estudiantes, permiten el desarrollo del pensamiento y la creatividad.

Asimismo, las estrategias lúdicas estimulan la cooperación, la socialización y el compañerismo, permitiendo además crear espacios para la solución de conflictos. Al respecto, Buzek (2016) sostiene que la “actividad lúdica es capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido, su realidad radica en su carácter de actividad creadora de posibilidades en la conducta humana” (p.147), ante lo expuesto se puede expresar la acción lúdica modifica en el estudiante su personalidad, es decir aspectos de convivencia efectivas.

Por consiguiente, las estrategias lúdicas con carácter social promueven la cooperación e integración de los estudiantes estableciendo normas que deben cumplirse, estas incrementan las relaciones interpersonales conllevan a evolucionar su proceso de socialización mediante el compartir y cooperar en equipo, permitiendo desarrollar experiencias significativas que incrementen los procesos de la convivencia en el entorno educativo. Además, las actividades lúdicas aplicadas como estrategias son consideradas importantes en la resolución de problemas, puesto que contribuyen a activar procesos mentales.

Es importante resaltar, que en la propuesta se destacan juegos lúdicos como estrategias didácticas que permitan el fortalecimiento de la orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela María Belén San Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo, entre ellos se mencionan.

El Baúl del saber: Es una estrategia lúdica donde el estudiante tendrá la curiosidad de saber lo que se encuentra dentro de él, la dinámica del juego consiste en que el estudiante ira tomando una a una las cartas que se encuentran en el baúl y responderá de acuerdo al tema que se esté desarrollando.

El círculo de multiplicar: Es un juego lúdico que consiste en aprender las tablas de multiplicar y al hacer el conteo de cada tabla sale una figura geométrica, donde el alumno se siente motivado en aprender más sobre las tablas de multiplicar.

Las maravillas de la lectura: Es un juego didáctico donde se lanza el dado de colores y depende del color que caiga el alumno se dirige al tablero con el color que le tocó y agarrar una ficha y leerla esto se aplica para primer grado.

El desafío del saber: El objetivo de este juego es lanzar el dado y depende del número que se observe en la cara del dado corre en las casilla y responderá una preguntas de acuerdo al color que le corresponda, si la respuesta es correcta avanza de lo contrario retrocede, este juego lúdico se hace con la finalidad que el niño adquiera nuevos conocimientos de cualquier tema.

Cuadro N° 7 Plan de Acción a Desarrollar.

Objetivos específicos	Acciones	Descripción de la actividad	Temporalidad	Recursos necesarios	Responsables
Sensibilizar al personal docente con relación a las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de orientación y convivencia en los estudiantes.	-Sensibilización -Dinámica grupal -Intercambio de ideas. -Motivación	Presentación de los participantes y facilitador. -Dinámica de grupo. -Intercambio de ideas acerca de los contenidos a desarrollar. -Discusión de material en equipos de trabajo. Plenarias.	5 horas	<u>Humanos:</u> Facilitador Participantes <u>Materiales:</u> Material de apoyo, hojas blancas, carpetas.	Personal del plantel Facilitador

Autores: Mejías y Torres, (2023)

Cuadro N° 8. Plan de Acción a Desarrollar.

Objetivos específicos	Acciones	Descripción de la actividad	Temporalida d	Recursos necesarios	Responsables
Dar a conocer al personal docente aspectos relacionados con las estrategias lúdicas en el proceso educativo.	Jornada de formación docente alusiva a los fundamentos teóricos referente a estrategias lúdicas.	Presentación de los participantes y facilitador. -Dinámica de grupo. -Intercambio de ideas acerca de los contenidos a desarrollar. -Discusión de material en equipos de trabajo. Plenarias.	5 horas	<u>Humanos:</u> Facilitador Participantes <u>Materiales:</u> Material de apoyo, hojas blancas, carpetas.	Personal del plantel Facilitador Proporcionar estrategias basadas en la lúdica para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia.

Autores: Mejías y Torres, (2023)

Cuadro N° 9 Plan de Acción a Desarrollar.

Objetivos específicos	Acciones	Descripción de la actividad	Temporalidad	Recursos necesarios	Responsables
Proporcionar estrategias basadas en la lúdica para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia.	Presentación de estrategias lúdicas	Presentación de los participantes y facilitador. Descripción de las estrategias lúdicas	5 horas	<u>Humanos:</u> Facilitador Participantes <u>Materiales:</u> Material de apoyo, hojas blancas, carpetas.	Personal del plantel Facilitador

Autores: Mejías y Torres, (2023)

Conclusión de la Propuesta

Dentro de las conclusiones que se emanan de la propuesta se puede expresar que la misma resulta significativa para abordar diversos aspectos que se enmarcan en el proceso educativo de los estudiantes; considerando que las estrategias lúdicas se presentan como herramientas de aprendizaje que facilitan la adquisición de conocimientos, permitiendo la orientación de temas diversos. En lo que respecta a la convivencia los juegos lúdicos fomentan la interacción social, permiten la integración, favorecen la armonía entre los grupos de niños, dando como resultado espacios educativos basados en la paz, solidaridad y rendimiento académico con éxito.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LA PROPUESTA

Relatoría de la ejecución de la propuesta

Tomando en consideración el capítulo anterior, la propuesta presentada tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María San Juan Colina Municipio Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo donde la misma se puede desarrollar en tres encuentros, de igual forma se estructuro en objetivos específicos, actividades, acciones, recursos, tiempo de ejecución y responsables. De este modo, se describen las siguientes actividades:

Encuentro I: Sensibilización

Este proceso permite sensibilizar a los docentes del plantel en cuanto al empleo de estrategias lúdicas para el fomento de la orientación y convivencia en los estudiantes como medio de adquirir modelos de comportamientos y actitudes favorables para el desarrollo de las buenas relaciones interpersonales, para ello se propone un taller titulado: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de orientación y convivencia, donde se realizaran dinámicas de grupo para motivar el tema e inducción de las actividades, por otro lado, la dinámica del taller consiste en proporcionar conocimientos acerca de la importancia de las estrategias lúdicas en el hecho educativo, formalizando la técnica de preguntas y respuestas, socializaciones e

intercambio de ideas. Cabe resaltar, que el taller se dará mediante la presentación de normas, bienvenida a los participantes y facilitador del taller, luego se continua con la exposición de temas referidos al taller, se concluye el taller con la respectiva evaluación del mismo facilitando una serie de preguntas a los participantes para observar el éxito de la programación.

Encuentro II

El segundo encuentro está referido a desarrollar los fundamentos teóricos de las estrategias lúdicas, se determina las expectativas del taller, se da inicio a través del análisis de material bibliográfico, interpretaciones, lluvia de ideas, empleando la técnica de preguntas y respuestas, se propone la discusión de temas para luego ser sometidos a plenaria organizados los participantes por grupo de trabajo. Para dar inicio al taller se presenta la temática, se establecen las normas, se promueve la **participación del grupo**. **Se establecen las conclusiones del taller.**

Encuentro III

Para el tercer encuentro, que se desarrolla con la finalidad de proporcionar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia, basándose en la exposición de los juegos lúdicos descritos en la propuesta, la actividad se dará inicio con la presentación del taller, sensibilización al personal docente. Seguidamente se realiza la descripción de cada juego definiendo características, importancia y en que facilita la orientación y convivencia en el aula. Es importante resaltar que al final de cada taller se hará una respectiva evaluación de los mismos para determinar su impacto y factibilidad en el campo educativo.

Análisis del Impacto de la propuesta

La efectividad del proceso educativo se destaca en el rol del docente como actor principal de propiciar la educación integral y de calidad, por ende debe hacer énfasis y considerar importante el aprendizaje significativo enfocado el desarrollo de acciones didácticas creativas y motivadoras como el empleo de estrategias lúdicas que conlleven hacia la excelencia educativa.

A tal efecto, la promulgación de la propuesta de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de competencias de orientación y convivencia destaca la necesidad de la capacitación que requiere el personal docente en el desarrollo de acciones lúdicas que resalten elementos que orienten las habilidades e interacciones sociales, donde se facilite la expresión de ideas y se asuman compromisos de actitudes positivas en el desenvolvimiento educativo.

Por otro lado, la propuesta representa impacto por lo que conlleva a mejorar el proceso educativo mediante el empleo de estrategias lúdicas que contribuyan con la calidad de la educación, de igual forma, la propuesta tiene su respectiva valoración en cuanto a los conocimientos aportados, actitudes y logros.

Finalmente, la puesta en práctica de la propuesta consiste principalmente en la ejecución de todo lo planificado, todo ello con el objeto de dar cumplimiento a los objetivos emitidos en relación a las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia dirigido a los docentes del plantel objeto de estudio; luego de establecer todas las actividades que se ameritan para la efectividad de la misma, además para los encuentros se considera la población total puesto es considerada representativa para los talleres, se organiza todo el material y recursos necesarios que den confiabilidad a los planteamientos.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al hacer énfasis en los objetivos planteados en la investigación y considerando los resultados obtenidos, apreciando además la importancia de la propuesta sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de la Escuela Belén María SanJuan Colina Municipio Vicente Campo Elías del estado Trujillo se formulan las siguientes conclusiones:

En tal sentido, el diagnóstico permitió destacar que en la institución se presentan debilidades en cuanto a la orientación y convivencia entre los estudiantes del plantel, de modo que se caracteriza elemental el fomento de estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento de actitudes relacionadas con la convivencia y la demostración de normas.

Por otra parte, es importante que se determinen actitudes positivas entre los estudiantes insertados en la empatía y efectividad comunicacional, donde directivos y docentes canalicen las relaciones interpersonales mediante expresiones afectivas y a través de la aplicación de estrategias motivadoras.

De igual manera, se percibe la necesidad de aplicar la lúdica como elemento fundamental en el mejoramiento de competencias de aprendizaje en los estudiantes en diferentes ámbitos, donde se manifieste una acción dinámica y promueva la participación, considerando las acciones afectivas como alternativa para la consolidación de la interpretación y comprensión de

ideas basadas en el respeto.

Dentro del mismo contexto, en lo que concierne a estrategias lúdicas se observa que en la institución objeto de estudio no se emplean de forma regular como una forma de mantener el dinamismo en lo que se refiere a las relaciones interpersonales eficientes, se alude a la poca orientación activa y falta de efectividad de ser reflejadas en el aula.

Del mismo modo, se apreció a través del diagnóstico que no se aplican las estrategias lúdicas como elemento para facilitar en los estudiantes formas que conduzcan a la eficacia en el manejo de conflictos de la adaptación social en el centro educativo, se pudo expresar que de forma proporcional se dan aspectos que enfocan el trabajo en equipo que favorece las relaciones sociales.

En consecuencia, es importante que el personal docente asuma el hecho educativo con mayor responsabilidad con la finalidad de proponer el su rol en la búsqueda de proporcionar acciones de orientación y convivencia satisfactorias dentro del grupo de estudiantes.

Es de hacer notar que a través de los resultados del diagnóstico se promueve la presentación de una propuesta como alternativa de solución al problema destacado, siendo una forma de sensibilizar al personal en el desarrollo de competencias relacionadas a la orientación y convivencia.

En cuanto a la propuesta se determina su estudio de factibilidad técnico con la finalidad de estimar los factores y elementos incidentes en su ejecución. En efecto, la investigación permitió diseñar una propuesta basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias en orientación y convivencia en los estudiantes de del municipio Escuela María Belén San Juan Vicente Campo Elías del estado Trujillo, la cual se destaca necesaria para el alcance de un cambio significativo en el desempeño del docente, además se permite una mayor satisfacción en el aspecto cognitivo de los estudiantes del plantel.

Recomendaciones

Como resultado del proceso de la investigación se recomienda:

Al personal directivo, fortalecer el proceso comunicativo con asertividad en el plantel con la finalidad de garantizar el aprendizaje significativo de los estudiantes a través del uso de estrategias didácticas.

De igual manera, al personal docente utilizar y aplicar estrategias lúdicas como herramientas que incluyan juegos educativos, dinámicas de grupo para el reforzamiento de los aprendizajes, conocimientos y competencias de los educandos dentro y fuera del aula.

Determinar alternativas satisfactorias ante situaciones problemáticas por medio de actividades afectivas que incidan en la participación grupal e insertada en la convivencia.

Desarrollar en los proyectos de aprendizaje actividades efectivas que promuevan la ejecución de estrategias lúdicas que permitan al educando fortalecer actitudes positivas en el marco de las normas del plantel.

Establecer el desarrollo de estrategias lúdicas que faciliten la convivencia escolar propiciando la interacción social con todos los miembros integrantes de la organización.

Facilitar orientaciones de forma permanente que logren el incremento del rendimiento académico del estudiante.

Referencias

- Arias, F. (2006). ***Introducción a la Metodología Científica***. El Proyecto de Investigación. Editorial Episteme. Caracas-Venezuela.
- Arias, F. (2012). ***Introducción a la Metodología Científica***. El Proyecto de Investigación. Editorial Episteme. Caracas-Venezuela.
- Balestrini, M. (2008). ***Como se elabora el Proyecto de Investigación***. Consultores Asociados Caracas – Venezuela.
- Balestrini, M. (2012). ***Como se elabora el Proyecto de Investigación***. Consultores Asociados Caracas – Venezuela.
- Buzek; L. (2016). ***La Lúdica como Estrategia Educativa***. Enciclopedia de la Educación. Venezuela.
- Carrasco, G. (2018). ***La Orientación Educativa***. Enciclopedia de la Educación. Venezuela.
- Constitución de La República Bolivariana de Venezuela***. (1999). Gaceta Oficial N° 36.860. Venezuela: Ediciones Dabosan, C.A.
- Díaz, M. (2008). ***La Orientación en el Aprendizaje***. Enciclopedia de la Educación. Venezuela.
- Díaz, F. (2008). ***La Lúdica como Recurso de Aprendizaje***. Enciclopedia de la Educación. Venezuela.
- Durán, C. (2004). ***Estrategias Didácticas en el Desarrollo del Aprendizaje***. Caracas. Venezuela.
- Domínguez, P. (2017). ***Programa de Orientación Educativa para la Convivencia Escolar. Trabajo de Grado no Publicado***.
- Fernández, L. (2012). ***Las Estrategias Lúdicas*** . Caracas Venezuela.

Frías, N. (2014). ***La Lúdica como Acción Pedagógica***. Enciclopedia de la Educación. Venezuela.

Gil, O. (2013). ***El Docente como Orientador***. Caracas Venezuela.

Gómez, S. (2020). ***La Lúdica como Motivación del Aprendizaje***. Caracas Venezuela.

Guillen, M. (2006). ***La Orientación Activa***. Díaz de Santo España.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). ***Metodología de la Investigación***. México. Mc. Graw-Hill.

Hidalgo, T. (2019). ***Los Juegos Didácticos en el Proceso Educativo***. Enciclopedia Didáctica. Barcelona España.

Hidalgo, E.(2019). ***La Orientación y Convivencia***. Caracas. Editorial Panapo.

Ley Orgánica de Educación (2009).Gaceta Oficial N° 5.929. Extraordinario del 15 de Agosto de 2.009.

Marín, B. (2015). Las Estrategias Lúdicas en la Adaptación Social. Enciclopedia Didáctica. Barcelona España.

Marquiegui, A. (2013). ***El Docente orientador. La Guiatura en el proceso de Educación Integral***. Segunda Edición. Escuela de formación AVEC.) Caracas.

Meléndez, J. (2005). ***La Orientación Educativa***. Caracas. Editorial Panapo.

Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2016). ***Procesos de Transformación Curricular en Educación Media***. Caracas Venezuela.

Molano, Campo y Quintero, (2012). ***Transformaciones Curriculares de las Instituciones educativas***. Caracas Venezuela.

- Molina, C. (2009). ***El Proceso de Orientación***. Caracas. Editorial Panapo.
- Morales, J. (2015). ***La Convivencia en el Aprendizaje***. Caracas Venezuela.
- Morín y Ugueto. (2018). Estrategias Educativas para la prevención de la violencia en Educación Media. Trabajo de grado no publicado. Universidad Central de Venezuela.
- Palella, S. y Martins, F. (2006). ***Metodología de la Investigación Cuantitativa***. Editorial FEDUPEL. Caracas.
- Pérez, A. (2015). ***Las Estrategias Lúdicas***. Caracas Venezuela.
- Pérez, D. (2006). ***Las Competencias en el Docente Guía***. Caracas Venezuela.
- Pérez, F. (2018). ***Los Recursos Lúdicos en la Orientación del Educando***. Caracas Venezuela.
- Pérez, J. (2019). ***Los Objetivos Estratégicos en el fortalecimiento de la Cultura Cívica***. Caracas Venezuela.
- Ramírez, A. (2010). ***El Proceso de la Investigación***. Consultores Asociados Caracas – Venezuela.
- Rosales, O. (2019). ***Estrategias Lúdicas para la Convivencia en Paz y Armonía***. Trabajo de Grado no Publicado. Caracas Venezuela.
- Salas, F. (2009). ***La Lúdica como Elemento de la Creatividad***. Caracas Venezuela.
- Valle, J. (2018). ***Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje***. Caracas Venezuela.
- Villa, H. (2019). ***Las Estrategias Lúdicas en las Organizaciones Educativas***. Caracas Venezuela.

Uberman, S. (2009). ***Los Juegos Didácticos en el Aprendizaje***. Madrid.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2014). ***Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales***. Caracas. FEDUP

ANEXOS

ANEXOS A EL INSTRUMENTO

Cuestionario

Alternativas

Nº	Cuestionario	S	AV	N
1	¿Aplica en el aula actividades lúdicas como competencia pedagógica en la enseñanza y aprendizaje?			
2	¿Incluye juegos didácticos en el desarrollo de las actividades escolares?			
3	¿Propicia juegos lúdicos en el desarrollo de las acciones pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales?			
4	¿Cómo docente presenta a los estudiantes recursos didácticos basados en la lúdica para la adaptación social?			
5	¿Incluye en la planificación elementos creativos para la adquisición de conocimientos en el estudiante?			
6	¿Uso recursos lúdicos en el desarrollo de actividades de orientación y convivencia?			
7	¿Promueve el uso de juegos con fines didácticos para motivar la orientación y convivencia en el aula?			
8	¿Cómo docente con funciones de orientador aplica estrategias para solventar situaciones de indisciplinas en el aula?			
9	¿Facilita a los estudiantes formas que conducen a la eficacia en el manejo de conflictos?			
10	¿Cómo docente guía enmarca líneas de acción para el desarrollo de la buena convivencia escolar?			
11	¿Facilita a los estudiantes conocimientos que le permitan aprender a vivir en paz y armonía?			
12	¿Destaca en los estudiantes actividades creativas para la buena convivencia?			

Leyenda: S: Siempre AV: Algunas veces N: Nunca

ANEXO B REVISION Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

HOJA DE VALIDACIÓN/DATOS DEL ESPECIALISTA

Apellidos y Nombres: José Luis Gudiño Dorante

C.I.: 17228084

Título de Pre-Grado: Profesor en Educación Integral

Título de Post-Grado: Msc En Orientación Educativa

Fecha: 22-03-2023 Firma: [Firma]

Marque con una (x) debajo de las características que cumplan cada ítem

N° de Ítem	Contenido			Claridad			Coherencia			Pertinencia		
	A	R	I	A	R	I	A	R	I	A	R	I
1	X			X			X			X		
2	X			X			X			X		
3	X			X			X			X		
4	X			X			X			X		
5	X			X			X			X		
6	X			X			X			X		
7	X			X			X			X		
8	X			X			X			X		
9	X			X			X			X		
10	X			X			X			X		
11	X			X			X			X		
12	X			X			X			X		

A: Aprobado; R: Revisado con observaciones; e I: Inadecuado.

Se le agradece escribir cualquier comentario en torno a las totalidades o alguna parte específica del instrumento, forma o contenido que requiere ser mejorada, por favor hacerlo en las observaciones.

Observaciones _____

Aprobado X Aprobado con correcciones ____ No aprobado ____

HOJA DE VALIDACIÓN/DATOS DEL ESPECIALISTA

Apellidos y Nombres: NAOMI D'ALESSIO MONTILA

C.I.: 10256697

Título de Pre-Grado: Lcda. EDUCACION Fisica Deporte y Recreación

Título de Post-Grado: Mcs. GERENCIA EDUCACIONAL

Fecha: 22-03-2023 Firma: [Firma]

Marque con una (x) debajo de las características que cumplan cada ítem

N° de Ítem	Contenido			Claridad			Coherencia			Pertinencia		
	A	R	I	A	R	I	A	R	I	A	R	I
1	X			X			X			X		
2	X			X			X			X		
3	X			X			X			X		
4	X			X			X			X		
5	X			X			X			X		
6	X			X			X			X		
7	X			X			X			X		
8	X			X			X			X		
9	X			X			X			X		
10	X			X			X			X		
11	X			X			X			X		
12	X			X			X			X		

A: Aprobado; R: Revisado con observaciones; e I: Inadecuado.

Se le agradece escribir cualquier comentario en torno a las totalidades o alguna parte específica del instrumento, forma o contenido que requiere ser mejorada, por favor hacerlo en las observaciones.

Observaciones _____

Aprobado X Aprobado con correcciones ____ No aprobado ____

HOJA DE VALIDACIÓN/DATOS DEL ESPECIALISTA

Apellidos y Nombres: Noris M. Montilla de A

C.I.: 6261904

Título de Pre-Grado: Profesora de Lengua

Título de Post-Grado: Especialista en Planificación y Evaluación

Fecha: _____ Firma: [Firma]

Marque con una (x) debajo de las características que cumplan cada ítem

N° de Ítem	Contenido			Claridad			Coherencia			Pertinencia		
	A	R	I	A	R	I	A	R	I	A	R	I
1	X			X			X			X		
2	X			X			X			X		
3	X			X			X			X		
4	X			X			X			X		
5	X			X			X			X		
6	X			X			X			X		
7	X			X			X			X		
8	X			X			X			X		
9	X			X			X			X		
10	X			X			X			X		
11	X			X			X			X		
12	X			X			X			X		

A: Aprobado; R: Revisado con observaciones; e I: Inadecuado.

Se le agradece escribir cualquier comentario en torno a las totalidades o alguna parte específica del instrumento, forma o contenido que requiere ser mejorada, por favor hacerlo en las observaciones.

Observaciones _____

Aprobado X Aprobado con correcciones ____ No aprobado ____

ANEXO C
CALCULO DE LA CONFIABILIDAD

Docente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
3	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
4	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
5	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
6	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0
Totales	4	3	4	5	2	4	1	5	1	4	2	5
P	0,3	0,2	0,3	0,4	0,1	0,3	0,1	0,4	0,1	0,3	0,1	0,4
q	0,66	0,5	0,66	0,83	0,33	0,66	0,16	0,83	0,16	0,66	0,33	0,83
p*q	0,2	0,1	0,2	0,33	0,1	0,2	0,1	0,83	0,1	0,2	0,1	0,3
K	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
T	75,5		R	0,75		C	Alta					

$$R_{tt} = \frac{n}{n-1} \times \left(\sum \frac{St^2 - Si^2}{St^2} \right)$$

$$R_{tt} = [80,95 - 5,45]$$

$$[80,95]$$

$$R = 0,75$$