



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias
ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar**

Elías Aguirre - Pimentel

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Mechan Chavez, Juan Francisco (ORCID: 0000-0001-7005-2891)

ASESORA:

Dra. Saldaña Millán, Jackeline Margot (ORCID: 0000-0001-5787-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

La presente investigación está dedicada a mis padres Juan y María, pues ellos me enseñaron a seguir mi vocación y el amor por la familia. A mi hija Yoshimi Guadalupe, que con su amor infinito me da la fuerza para crecer en la vida. A mis hermanos y hermana, por todo el amor y la unión que nos tenemos, sin ellos no sería la felicidad completa.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a mi asesora Jackeline Saldaña Millan, por ser mi guía durante todo el desarrollo de la investigación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	iv
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	28
3.1. Tipo y diseño de investigación	28
3.2. Variables y operacionalización	29
3.3. Población y muestra	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.5. Procedimientos	32
3.6. Método de análisis de datos	32
3.7. Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	34
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
VIII. PROPUESTA	45
REFERENCIAS	46
ANEXOS	56

Índice de tablas

Tabla 1	Nivel de logro de la variable independiente: competencias ciudadanas	34
Tabla 2	Nivel de logro de la dimensión competencias cognitivas	34
Tabla 3	Nivel de logro de la dimensión competencias emocionales	36
Tabla 4	Nivel de logro de la dimensión competencias comunicativas	37

Índice de figuras

figura 1	Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencias cognitivas	35
figura 2	Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencias emocionales	36
figura 3	Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencias comunicativas	38

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal proponer un programa de metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en los cadetes del 3° año de secundaria del Colegio Militar Elías Aguirre. Los niveles de la competencia ciudadana fueron identificados mediante un cuestionario de competencias ciudadanas elaborado para tal fin, que consta de 11 ítems y miden tres niveles de logro en las dimensiones cognitivas, emocionales y comunicativas, aplicados a los estudiantes del grado mencionado anteriormente.

Luego de la aplicación y análisis de resultados del cuestionario, se identificó que existen razones justificadas para proponer un programa orientado a mejorar las competencias ciudadanas mediado por metodología lúdica en el área de Educación Física, por tener una competencia denominada “interactúa a través de sus habilidades motrices” que es afín a la propuesta. La estructura de la propuesta se desarrolla en cuatro procesos pedagógicos que mantiene una dinámica de permanente reflexión y, como conclusión, se plantea la oportunidad que la propuesta se traduzca en acciones transversales a las áreas del currículo escolar.

Palabras clave: Metodología lúdica, competencias, ciudadanía, asertividad.

Abstract

The main objective of this research is to propose a program of Playful methodology for the development of citizenship skills in the cadets of the 3rd year of secondary school at the Elías Aguirre Military School. The levels of citizenship competence were identified by means of a questionnaire of citizenship competences elaborated for this purpose, which consists of 11 items and measures three levels of achievement in the cognitive, emotional and communicative dimensions applied to students of the aforementioned grade.

After the application and analysis of the results of the questionnaire, it was identified that there are justified reasons to propose a program oriented to improve the citizenship competences mediated by playful methodology in the area of physical education because it has a competence called "interact through their motor skills" which is the end of the proposal. The structure of the proposal is developed in four pedagogical processes that maintain a dynamic of permanent reflection, as a conclusion, it is proposed the opportunity that the proposal is translated into transversal actions to the areas of the school curriculum.

Keywords: Playful methodology, skills, citizenship, assertiveness

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de competencias y su influencia en la forma de vida de una persona constituye un tema de interés en los diversos espacios educativos desde las prioridades curriculares, tales como matemática y comunicación, hasta las nuevas tendencias a favor de la ciudadanía que están problematizadas por las habilidades sociales dispares que genera dificultades en la convivencia.

En el sistema educativo europeo, educar para la ciudadanía se traduce en la amenaza a la paz, libertad y tolerancia que se ven afectados por el extremismo y ausencia de confianza en la democracia. Es así que en el informe De Coster & Sigalas, (2017) denominado “La educación para la ciudadanía en el contexto escolar europeo” se muestra un interés de las autoridades por una organización curricular para la ciudadanía. Señala que casi la mitad de los 42 sistemas educativos europeos adolecen de acciones para la formación ciudadana en los docentes, así también que un alto porcentaje de estos sistemas no tienen claridad sobre la forma de evaluar las competencias ciudadanas de los estudiantes lo que redundaría en no tener una línea base sobre sus capacidades y por ende qué acciones deben implementar con intención de construir un currículo sobre ciudadanía.

Para el contexto latinoamericano, Trucco e Inostroza (2017) señalan que a pesar de las propuestas curriculares innovadoras en diversos sistemas educativos americanos sobre la formación ciudadana, estas no son suficientes para culminar con prácticas discriminatorias que se encuentran muy interiorizadas en la cultura las cuales tienen como variables asociadas a la segmentación escolar por el nivel socioeconómico, lo que tendría consecuencias en los estudiantes para insertarse con éxito en el sistema laboral y el pleno ejercicio de su ciudadanía. Lo señalado por estos autores se complementa con el reporte de UNICEF (2019) al analizar el caso de la convivencia escolar de Colombia, donde el 15% de estudiantes del noveno grado manifiesta haber tenido agresiones físicas o verbales, el tener un bajo desempeño en su participación cívica al exterior de la escuela y un desempeño intermedio al interior de la misma. Se añade que un 87% de los estudiantes apenas supera la evaluación de pensamiento ciudadano y 80% considera que nunca o pocas veces toman en cuenta sus opiniones.

Las realidades descritas no son ajenas al Perú. Según la Unidad de Medición de Calidad de los Aprendizaje (UMC, 2016) a partir del “Estudio internacional de Cívica y ciudadana” el 65,2% de los estudiantes peruanos de 2° de secundaria no identifican que la democracia sea un sistema político y solo el 8% argumenta a partir de principios democráticos justificado por el bienestar común. Como variables asociadas se encuentra el nivel socioeconómico de los estudiantes, mostrando que en mejores condiciones tienen un mejor desempeño en esta evaluación. Cabe señalar que, en los resultados globales de este estudio, los cinco países participantes de América (Chile, Colombia, México, Perú y República Dominicana) se ubican por debajo del promedio internacional. Es decir, hay una realidad circundante semejante caracterizada por menor preparación ciudadana, comparados a la educación europea.

El estudio de opinión publicado en Perú “La ciudadanía desde escuela: democracia y ciudadanía” realizado por el Instituto de Estudios Peruanos (IEP, 2015) nos indica que la tercera parte de estudiantes encuestados perteneciente al 4to año de secundaria asumen la ciudadanía como muestra de respeto hacia las autoridades, el 55% lo asume como respeto a las personas que piensan diferente y un 40% considera que ciudadanía es conocer la historia del Perú. La última cifra alude a la identificación con la memoria histórica que no redundaría necesariamente en el ejercicio del bien común.

El reporte del Instituto Peruano de Administración de Empresas (CADE, 2019) “Educando a los ciudadanos para el Perú que queremos” muestra que a la mayoría de peruanos les resulta difícil confiar en los demás y el 50% de ellos son racistas. Superior a la mitad de los entrevistados en este evento consideran como prioritario instalar políticas de convivencia ciudadana, más del 40% considera la necesidad de fomentar la honestidad e integridad de las personas como valores principales y el 60% considera la necesidad del valor de respeto como variable para fortalecer la formación ciudadana y democrática. El 90% de ellos suponen que la familia es principal en la formación de los estudiantes seguido por el colegio, además dos tercios de los encuestados opinan que debería abrirse un programa de formación ciudadana desde la educación. Estas opiniones cuantificadas de personas que analizan anualmente la realidad educativa del Perú proponen la urgencia de

fomentar, desde las políticas educativas, así como de la administración de justicia, nociones de cómo saber convivir en sociedad dentro del marco normativo.

El escenario de la ciudadanía se problematiza desde prácticas de discriminación. Pflucker y Muñoz (2018, pp. 159) analizan la encuesta del 2013 de la universidad ESAN donde un 64% de la población afroperuanos consideran que no se respetan su derecho a la no discriminación, añadido al 40% en su derecho al trabajo e identidad cultural. Correlacionado a estos resultados, el estudio de UNICEF (2013) señala que el 22,1% de adolescentes afroperuanos consideran haber sido en algún momento discriminados, adicionalmente el 50% con burlas y apodosos directos por el color de piel y el 17% dirigidas hacia alguno de sus familiares, lo preocupante de todo esto es que se da en escenarios donde los docentes, a pesar de estar informados, no actúan. Los autores señalan que el sistema educativo no dispone elementos curriculares para mejorar la convivencia y participación para las comunidades afroperuanas lo que perjudica su normal desarrollo escolar.

Es interesante el análisis de Belaunde, Eguren y Gonzales (2019, pp. 128) sobre la educación peruana, porque persisten prácticas pedagógicas construidas sobre formalidades y ritos, que se evidencia con una posición de autoritarismo y descontextualización de los aprendizajes apoyando a la formación de un ciudadano pasivo y acrítico. Con una línea propositiva, Barrantes et al (2009, pp. 26) señala que la sociedad peruana se encuentra en el camino para afirmar su democracia como acción necesaria y posterior al sufrimiento de un conflicto armado interno y experiencia de gobiernos autoritarios, por lo que se requiere de una educación donde se practique el reconocimiento entre los peruanos como semejantes y diferentes aspirando a la inclusión y tolerancia. Esta último se reafirma debido a los intentos impedidos por razones políticas, por ejemplo, cuando el Ministerio de Educación consideró necesario incorporarlo en el Currículo Nacional a favor de una reflexión sobre la memoria de violencia sufrida en el Perú y sus efectos en los ciudadanos, detallado en el Informe de la Verdad y Reconciliación Nacional (Reátegui et al, 2004). Cabe resaltar que la conclusión 136 de esta informe señala la responsabilidad del estado por haber descuidado la educación y permitir prácticas pedagógicas autoritarias que nada favorece a un modelo de ciudadanía;

por el contrario, era un espacio de vana discusión ideológica y estigmatización con prejuicio de la violación a sus derechos humanos.

Ser sujeto de derecho permite a las personas ser conscientes de solicitar los servicios que contempla el estado. El reporte del año 2019 elaborado por la Mesa de Concertación para la Lucha contra la Pobreza de la región Lambayeque señala que los adolescentes se enfrentan a la vulneración de unos de sus derechos en materia de salud al no tener acceso a la información, afectando su bienestar y vida. También es preocupante que no puedan practicar el derecho a vivir sin violencia, considerando que el 2018 se registraron 18 denuncias por violación sexual afectando su integridad y dignidad humana. ¿Cómo pueden ser protagonistas del cuidado de sus derechos si no se les brinda espacios de participación?

Antes de considerar el contexto institucional es preciso indicar que hasta el 2018 la curricular escolar relacionada a la ciudadanía se desarrollaba a través de dos áreas: Formación Ciudadana y Cívica (FCC), y el área de Persona Familia y Relaciones Humanas (PERH); es a partir del año 2019 en que ambas áreas se integran para formar el área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. Sobre los estadísticos previos al 2019 ubicados en Proyecto Curricular de la institución se observa que el nivel de logro destacado para FCC y PERH se ubica alrededor del 6%, presentando el grupo promocional del año 2018 un máximo del 5% en el nivel de logro destacado; para el mismo grupo la mayor concentración se ubica en el logro previsto entre el 44% y 75%, pero también estudiantes que se encuentran en el nivel de inicio en condición de no haber alcanzado la competencia y representa un porcentaje entre el 1% y 5%. Considerando, que son áreas formativas y cuya aprobación reflejaría el nivel de desarrollo de las competencias, resulta preocupante tener estudiantes en condición de desaprobado que no tienen las condiciones conocer y ejercer aspectos relacionados con sus deberes y derechos.

Como se mencionó al inicio del párrafo anterior, el año 2019 se realizó una integración de áreas que demostraron resultados estadísticos que deben ser considerados para efectos de replanteamiento curricular, por ejemplo, el porcentaje del nivel de logro destacado del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica oscila entre el 3% y el 7% reflejándose en el grupo promocional del año 2017 al 2019 una variación mínima de 1,59%. Este mismo año la mayor concentración de

haber alcanzado la competencia en el nivel de logro previsto está alrededor del 55% y nivel de proceso se concentra alrededor del 35% para tercero y cuarto año de secundaria siendo motivo de atención que el 5.49% de estudiantes del cuarto año y el 1.59% de estudiantes del quinto año no hayan alcanzado las competencias. En el mismo documento de gestión se menciona como causas asociadas para el logro de los compromisos de gestión escolar las aisladas conductas inapropiadas de convivencia entre adolescentes, por lo otra parte en el área de educación física se enfatiza el enfoque de la corporeidad dejando un espacio para la competencia de interacción sociomotriz donde puedan ser tratadas las competencias ciudadanas como acción transversal del programa de Educación Física.

Considerando los contextos escritos se formula el siguiente problema ¿cómo debe estar estructurado un programa de lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas a través de área de Educación Física? La hipótesis que se plantea es la siguiente: si se propone un programa de metodología lúdica de interacción socio motriz, entonces se contribuirá significativamente para desarrollar competencias ciudadanas.

La justificación teórica de la investigación radica en sintetizar los principales aspectos de las competencias ciudadanas en los estudiantes como sujeto de derecho y deberes, su capacidad de emitir y respetar opiniones de rechazados en cualquier forma de discriminación y abuso. La justificación práctica asume que por medio de la metodología lúdica se promueva la práctica reflexiva de actitudes democráticas. La justificación metodológica está en relacionar curricularmente la capacidad de interacción sociomotriz, y aquellas orientadas hacia la convivencia y cooperación democrática para el bienestar común es propia del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica del nivel secundario. El objetivo general es proponer un programa de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas a través del área de Educación Física en los cadetes del Colegio Militar Elías Aguirre. Los Objetivos específicos son, identificar el nivel de competencias ciudadanas que presentan los estudiantes del Colegio Militar Elías Aguirre en los últimos años, sistematizar un marco teórico sobre las dimensiones de la metodología lúdica y competencias ciudadanas, finalmente, diseñar y validar una propuesta de metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas.

II. MARCO TEÓRICO

Los trabajos previos están identificados en función a las variables de estudio las cuales son la metodología lúdica y competencias ciudadanas, arribando a las siguientes caracterizaciones:

Carillo (2015) en su tesis doctoral titulada Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años desarrollada en la Universidad de Granada, España planteó como objetivo el diseñar y aplicar un programa en formato lúdico para entrenar las habilidades sociales en niños entre 9 y 12 años (JAHSO) con finalidad de corregir las habilidades sociales. La metodología aplicada tuvo 2 momentos temporales (pre/pos intervención) con 2 grupos (experimental y referencia). Para el recojo de información se usó tres instrumentos y dos sujetos de información (profesor y estudiante). La conclusión está de acuerdo a las diversas hipótesis planteadas inicialmente, mostrando la efectividad del uso de la metodología lúdica en el programa (JAHSO) aplicado en el grupo experimental las cuales mostraron mayor asertividad en sus comportamientos y disminución de su ansiedad social.

Ágreda y Pérez (2019) desarrollaron su tesis de maestría titulada metodología lúdica y la resolución de problemas del nivel de secundaria de una institución educativa César Vallejo, desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo Chiclayo-Perú, Señala que el objetivo era establecer la conexión entre las habilidades lúdicas y el logro de la resolución de problemas en el área de Matemática de la I.E. Cesar Vallejo de la provincia de Chiclayo-Perú. La metodología de estudio adoptada en un enfoque cuantitativo de tipo transversal–correlacional. Para el recojo de información se utilizó una prueba de ensayo y en el tratamiento de datos se efectuó con una estadística descriptiva e inferencial. La investigación concluye que existe una correlación de Pearson de 0.899 entre las variables planteadas la cual es muy alta y demuestra una significatividad directa.

Cusi y Chambilla (2014) sustentaron su tesis de investigación de maestría para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa Federico Barreto del distrito de Pocollay provincia de Tacna 2014 ejecutada en la Universidad Nacional

Pedro Ruiz Gallo del Perú, cuyo objetivo de la investigación fue proponer metodología lúdica para incrementar el aprendizaje. La metodología aplicada en esta tesis fue una investigación acción participativa con la intención de evidenciar un efecto positivo en el aprendizaje de las ciencias sociales, como recursos de investigación se emplearon fichas de observación para recoger información del objeto investigado. Las conclusiones señalan que la metodología aplicada ha permitido incrementar sus capacidades para construir el conocimiento lo que conlleva a mejoramiento de sus aprendizajes en el área de Ciencias Sociales, siendo fortalecido por diversos recursos que fomentan la cooperación y habilidades de análisis síntesis y organización.

Corsi (2019) sustentó su tesis doctoral tácticas lúdicas para la enseñanza de la programación un análisis comparativo de su eficacia en la educación superior presentada en la Universidad Extremadura–España, cuyo objetivo era evaluar el impacto de aplicar la práctica de tácticas lúdicas en un contexto escolar de lenguaje de programación que abarcó las dimensiones de adquisición de conocimientos disciplinares, habilidades sociales dentro del aula, y la inteligencia emocional de los estudiantes. El diseño de su metodología fue considerado cuasiexperimental porque se analizaron datos cuantitativos y cualitativos utilizando tres instrumentos dependiendo de la etapa de pretest y postest. Sus conclusiones fueron que la implementación de la metodología que ha favorecido significativamente la adquisición del conocimiento disciplinar, habilidades sociales dentro del aula y la inteligencia emocional en los estudiantes de acuerdo de los objetivos inicialmente planteados.

Posada (2014) con su tesis de investigación titulada La lúdica como destreza didáctica, desarrollada en la Universidad Nacional de Colombia, teniendo como objetivo el análisis de diez investigaciones que trataron sobre la lúdica en trabajos de investigación de grado contrastado con el marco conceptual del pedagogo Carlos Alberto Jiménez donde el tipo de metodología de investigación fue exploratorio, descriptivo y correlacional. El recojo de información cual se realizó una sistematización en tres categorías: juego, relación de lúdica – juego, relación lúdica – proceso enseñanza aprendizaje. Como conclusión del análisis polisémico se llegó a satisfacer los objetivos esperados al haber indagado sobre el uso de la lúdica a

nivel personal y su influencia en la esfera emocional en la práctica cultural y política, la oportunidad de tenerla como experiencia desde la estética, ética y la educación se añade que, siendo la lúdica una estrategia apropiada para el aprendizaje, no todo es factible de realizar bajo estos procesos, considerando la diversidad de niveles para poder aplicarlo.

Liranzo et al (2017) como parte de la investigación denominada Arte y afectividad: desarrollo de actitudes positivas y de una expresividad creativa en una experiencia escolar inclusiva aplicado en 4 centros educativos públicos de la municipalidad Yamasá, Republica Dominicana, presenta el objetivo de describir la interacción en estudiantes de primero y cuarto del nivel primario para generar una destreza lúdica que favorezca el desarrollo de las capacidades de docentes y estudiantes. Los autores llegan a demostrar un resultado positivo para que los participantes expresen sus sentimientos y evidencien su creatividad.

Barrantes (2017) presenta su tesis de maestría El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes de tercero de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 25 – Ugel 05” desarrollada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Lima – Perú, donde el objetivo fue comprobar qué influencia ejerce el método lúdico para desarrollar capacidades habilidades cognitivas en estudiantes del nivel secundario que participan en el área de ciencia tecnología y ambiente (CTA). La metodología aplicada en esta investigación fue cuasi experimental con un paradigma cuantitativo donde se probó la hipótesis, se midieron sus variables y el análisis causa efecto. El tipo diseño fue cuasi experimental con una muestra intencional usando la técnica de examen para recolectar datos cuyos instrumentos fueron un Pre y post test las conclusiones las cuales se arriban con esta investigación está en los efectos muy significativos de aplicar un método lúdico para desarrollar habilidades cognitivas, esto se ve refrendado por una diferencia 14.73 entre el pre y post test aplicado al grupo experimental y de 10.57 del grupo de control. Así mismo se observa resultados significativos en cada una de las dimensiones planteadas en los objetivos específicos relacionados a las habilidades de adquirir, organizar, comprender y procesar la información.

Puyen (2014) elaboro su tesis titulada Propuesta de Destreza Lúdica para mejorar el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Santo Domingo del Distrito de la Capilla Provincia de Cutervo, desarrollada en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo – Perú. El objetivo fue crear y plantear estrategias metodológicas lúdicas basadas con un enfoque constructivista. La metodología de su investigación es de diseño fue descriptivo propositivo, como técnica para recoger información se utilizó la encuesta cuyo instrumento fue un cuestionario, señalando como conclusión final que, la propuesta que incorpora la metodología lúdica sustentadas con un enfoque constructivista contribuye a mejorar el aprendizaje de los estudiantes e implementar el ejercicio docente como una estrategia metodológica pertinente para las disciplinas deportivas.

Silva (2017) sustenta el grado de Doctor con su tesis metodología lúdica para el desarrollo de aprendizajes significativos en Matemática de secundaria desarrollado la localidad de San Martin – Tarapoto Perú. Esta investigación inicia desde la identificación de un problema institucional sobre el nivel de logro de los aprendizajes donde el 55% y 40 % se ubican en el nivel previo al inicio y nivel inicial, respectivamente. Se planteó como objetivo general identificar la efectividad al aplicar una propuesta didáctica basada en tácticas lúdicas para lograr la significatividad del aprendizaje matemático en estudiantes de primer grado de secundaria en la I.E N° 0700 San Juan Bautista Carhuapoma, 2016. Los objetivos específicos se sintetizan en determinar la influencia de la propuesta en aprender las representaciones, conceptos y proposiciones del campo matemático. El diseño metodológico considerado para esta investigación fue el experimental, descriptivo comparativo, y como instrumento para el recojo de información se utilizaron exámenes de pre y pos-test. La investigación concluye que la aplicación del programa logra significatividad para aprender a representar, conceptualizar y elaborar proposiciones matemáticas, debido a que los estudiantes logran relacionar simbología con los objetos, hechos y conceptos matemáticos. La puesta en práctica de las tácticas lúdicas con los estudiantes permite que estos produzcan abstracciones propias de los objetos hechos y conceptos matemáticos que se demuestran en las proposiciones usadas como lenguaje propio de esta ciencia;

asimismo, como conclusión final menciona el efecto significativo de usar la metodología lúdica para comprender los conceptos matemáticos.

Sobre las dimensiones emocionales que forman parte de las competencias ciudadanas se tiene el trabajo de Dougherty & Sharkey (2017), quienes examinaron la eficacia de un programa de prevención de abandono de escolar a partir de un proyecto de apoyo social que impulsaba las competencias emocionales obteniendo resultados positivos, considerando que los factores de riesgo, tanto ecológicos como personales, contribuyen a que los estudiantes puedan abandonar la escuela. La investigación enfatiza en la importancia de promover las competencias emocionales para el mejoramiento académico y de comunicación social entre los estudiantes, resaltando la importancia de tres tipos de influencia contextuales: la familia, la escuela y comunidad como elementos vinculados que puedan disminuir las cifras de abandono escolar.

Orobio (2014) en su investigación denominada El impacto en la enseñanza de las competencias ciudadanas a través de la plataforma Course Builder desde un contexto rural, identifica como problemática educativa las competencias ciudadanas en los estudiantes del municipio de Fresno ubicado en Colombia. Se plantea como objetivo general identificar los efectos de utilizar, para aprender y desarrollar competencias ciudadanas, una plataforma denominada Course Builder con estudiantes de zona rural del grado nueve de secundaria en el área de ciencias sociales. Este trabajo incorpora la hipótesis que el uso de la plataforma tecnológica Course Builder ayudara facilitar el mejoramiento cognitivo y capacidades comunicativas propias de las competencias ciudadanas así mismo; al construirse un adecuado clima escolar será factor que motive la participación y construcción de la ciudadanía. Se usó un diseño de investigación inmerso, que es propia de la recolección y análisis de información cualitativa y cuantitativa para identificar datos medibles y descriptivos del proceso. Se aplicó al inicio una prueba estandarizada de 35 ítems con selección múltiple que incorpora cuatro componentes, conocimientos argumentación multiperspectivismo y pensamientos sistémico, posteriormente se empleó una plataforma virtual donde se fue registrando sus efectos para desarrollar competencias la muestra seleccionada es no probabilística, seleccionando 21 estudiantes del noveno grado de secundaria con edades de 14 y

16 años para el grupo experimental y el mismo número de estudiantes con edades de 13 y 14 para el grupo de control. También se utilizó una entrevista semiestructurada para indagar la percepción de los docentes sobre la enseñanza de competencias ciudadanas. A esto se adicione una matriz de observación como instrumento para identificar la escucha activa, el asertividad y la argumentación. Las conclusiones a las cuales se llega con esta investigación muestran que con el uso de la plataforma Course Builder se logra desarrollar habilidades comunicativas en especial de la escucha activa y asertividad como resultado del uso intensivo del foro digital, porque facilitó intercambiar opiniones para expresar sus intereses y entender a los demás, valorar acuerdos y plantear compromisos. Si bien no se observa con el uso de esta plataforma se obtenga resultado de mejoramiento significativo en sus habilidades cognitivas, condicionado por el tiempo; por otro lado, se mejora la atención y motivación en los estudiantes considerando el objetivo principal, se concluye que el uso de esta plataforma digital favorece a la mejora de las competencias ciudadanas en los escolares del noveno grado del sector rural.

Assia et al (2017) en su tesis para sustentar el grado de maestría, citada como Fortalecimiento de estrategias didácticas que promuevan las competencias ciudadanas en los estudiantes de la Institución Educativa San José C.I.P del Municipio de Sincelejo, desarrollada por la Universidad San Tomás Vicerrectoría de la Universidad Abierta y a Distancia Facultad de Educación de la Ciudad de Colombia. Identifica una situación de contexto educativo que presenta diversos problemas sociales entre los estudiantes expresado en agresiones físicas como verbales, robo, maltratos hacia los menores, falta de honestidad en las evaluaciones, embarazos adolescentes y uso de armas punzocortantes y amenazas a través de las redes sociales. Todos estos problemas se desbordan en la ausencia de disciplina autónoma para el cumplimiento de responsabilidades académicas y otras normas propias de la institución. Luego de detectar estos problemas surge la necesidad para investigar sobre cómo mejorar las actitudes ciudadanas planteándose el objetivo del fortalecimiento de las estrategias para promover competencias ciudadanas en esta institución indicada, teniendo como objetivo específico conocer cuáles son las estrategias que emplea los docentes para desarrollar estas competencias, para luego implementarlas al interior de esta

institución. La ruta metodológica empleada se marcó en el enfoque cualitativo, como propuesta de intervención, donde los instrumentos utilizados fueron el diario de campo, dos cartografías que describen las interacciones sociales y características pedagógicas sobre los estudiantes y docentes como sujetos educativos de esta institución. Esta investigación alcanzó diversas conclusiones entre las cuales se menciona que: los docentes reflexionaron sobre la necesidad de implementar competencias ciudadanas, que la construcción teórica y práctica en los docentes fue posible a través de charlas para luego hacer desarrollados como proyecto de aula que fomenta la cooperación, así como la práctica de valores morales y sociales en los estudiantes teniendo como herramienta el dialogo y la toma de acuerdos.

Según Contreras y Aceituno (2017) describe una propuesta innovadora sobre los círculos de reflexión aplicado a futuros profesores para aprender a desarrollar competencias ciudadanas en docentes nivel secundario en una localidad de Chile con un enfoque dialógica donde los estudiantes tienen apertura para expresarse. El resultado de investigación se llevó a cabo con 4 círculos que guiaron las preguntas de investigación el primer círculo utilizado para diagnosticar y problematizar. El segundo círculo orientado a trabajar colaborativamente y evaluar las competencias ciudadanas abordadas y el tercer círculo de aplicación, por último, el cuarto círculo que es la reflexión final. Los resultados de esta investigación muestran que hay una nueva perspectiva que involucra el aspecto social cultural y económico para la enseñanza de las competencias ciudadanas. Así mismo los resultados permiten concluir que una modificación en los cursos dirigidos para la formación de los docentes con la participación activa dentro de las escuelas es posible. Relacionado a investigaciones de trabajos investigados tomamos en cuenta de María Esteves (2015) quien evalúa sobre el compromiso de docentes de geografía con la educación ciudadana en las escuelas portuguesas. En su investigación considera que muchos problemas concernientes a la sociedad actual pueden ser considerados a la temática de la enseñanza de la geografía y el impacto medio ambiente dentro de los formatos curriculares se observa tratamientos temáticos como causas y consecuencias de emigración, diversidad cultural, patrones de urbanización de la población mundial. Se adiciona habilidades

para pensar críticamente sobre el respeto participación e integración de las personas. Finalmente recomienda que la educación ciudadana debe ser incorporada como un tema transversal en todas las áreas curriculares aun con la dificultad de conciliar los diversos contenidos que deben trabajar en las escuelas considerando que vivimos en tiempos de cambios rápidos e impredecibles donde es importante entender que los fenómenos sociales físicos y económicos tienen impacto en diferentes lugares y ayudan entender que el conocimiento geográfico no es fijo.

Fuentes et al (2019) realizaron una investigación para analizar la relación entre el desarrollo de las competencia social y ciudadana y la utilización de metodologías didácticas activas en las aulas de secundaria, en una institución educativa de Cataluña, España. La metodología utilizada fue la cualitativa con muestreo no probabilístico y representatividad subjetiva mediante la técnica de observación no participante, aplicando el un análisis de tipo lexicométrico en sus tres dimensiones: implementación de las unidades didácticas ejecución de metodología docente y la competencia social y ciudadana. El recojo de información de los discursos fueron presentados como memorándums útiles para el análisis lexicométrico mediante el software Iramuteq. Como conclusión se comprueba que existe una relación entre las metodologías activas y las capacidades complejas en los estudiantes tales como el análisis, la reflexión e indiferencias para la construcción de una competencia social y ciudadana que ayude a formar ciudadanos con identidades inclusivas, fundamentadas sobre conocimientos alejados de estereotipos sociales.

Gonzales (2017) en su trabajo Formación de competencias en el ámbito universitario a través de la metodología de aprendizaje – servicio, tesis para sustentar el grado académico de Magister en Educación por la Pontificia Universidad Católica del Perú, plantea diversos objetivos como: identificar qué competencias ciudadanas son útiles para desarrollar proyectos de aprendizaje - servicio en estudiantes universitarios, determinar los elementos metodológicos que lo favorecen y explicar el aporte de esta metodología. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo de tipo empírico con nivel descriptivo utilizando el análisis documental e implementado con sus matrices y, la técnica para el análisis de la información fue la reducción de datos. La organización de la información siguió los

procesos de categorización, codificación y representación; para luego arribar a la siguientes conclusiones: a) que la metodología empleada favorece la formación de competencias ciudadanas con perceptiva critica que permite una actitud reflexiva y participativa sobre el contexto, b) la metodología aprendizaje en servicio favorece el desarrollo conectado de las competencias ciudadanas y estas se vinculan con la identidad y compromiso comunitario, c) la metodología de aprendizaje servicio ha de requerir de un apoyo social y por ende favorece las competencias ciudadanas debido que el estudiante reúne los esfuerzos objetivos y acciones con aquellas instituciones participe de un proyecto.

García (2016) para optar el grado académico de maestría en la Universidad César Vallejo presenta la tesis Enseñanza para la comprensión en el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes de la I.E Hipólito Unanue en la ciudad de Lima, con el objetivo de identificar la efectividad de aplicar un programa fundamentado en el marco teórico de la enseñanza para la comprensión. El método de investigación empleado fue el hipotético deductivo con un enfoque cuantitativo. El tipo de investigación es aplicativo con nivel explicativo y diseño cuasi experimental. Esta investigación concluye que la aplicación del programa es pertinente para desarrollar competencias ciudadanas al encontrarse una diferencia muy significativa entre el grupo experimental y de control.

Malaver et al (2019) sustentaron la investigación Tipos de aprendizajes en la formación ciudadana y cívica de los estudiantes de quinto de secundaria de la I.E N° 5177 Alameda del Norte Puente Piedra - Lima, desarrollada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Lima, Perú). Señalan como objetivos determinar qué tipos de aprendizajes contribuyen para la formación ciudadana y cívica de los estudiantes. Sus objetivos específicos se centraron en identificar si aprendizaje de convivencia, de participación y de apoyo, logran influir en la formación ciudadana y cívica propia de los estudiantes. La metodología utilizada en dicha investigación tuvo un diseño no experimental, correlacional. Finalmente, las conclusiones que se elaboraron indican que se usó con mayor incidencia la estrategia de convivencia y participación; destaca la importancia de los trabajos colaborativos como espacio para la práctica de respeto, apertura para adoptar otras ideas. En relación con los objetivos específicos, se menciona que son los trabajos colaborativos las acciones

que predominan como estrategias de convivencia, donde es posible la práctica de normas fundamentadas en el respeto y la tolerancia. Dentro de las estrategias de liberación, resulta predominante el análisis de casos sobre cuestiones de interés ciudadano. Dentro de las estrategias de participación fueron predominantes el trabajo en equipo y la participación en exposiciones. Finalmente, como estrategias de apoyo o afectivas las más recurrentes fueron aquellas orientadas hacia la motivación de aprender y la atención activa frente a las exposiciones a través de planteamiento de ideas o respuestas a las preguntas.

Sobre los aspectos conceptuales que aportan al diseño de **metodología lúdica** como variable independiente tomamos el aporte de Piedra (2018, pp. 96) reúne diversas aproximaciones al concepto de lúdica entendida como un potencial de creatividad y gozo desde la acción de disfrutar aspectos y espacios de la vida generando un pensamiento simbólico explorando el mundo con alegría y sin esperar recompensas ni competencias pues permite reconocer la existencias de otros ser en el plano de la convivencia. Desde el análisis de Cedeño y Calle (2020, pp. 70) la lúdica es un recurso importante en la práctica docente para la formación de estudiantes, porque los juegos ayudan a mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes tanto en la esfera física y cognitiva debido a la estimulación continua del proceso de enseñar y aprender. Estos mismos autores señalan que es importante la actividad lúdica para mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes en forma libre, guiada, autónoma y responsable, estableciendo una diferencia con el modelo escolar tradicional unidireccional, del docente hacia el estudiante.

Para Montoya et al (2020, pp.17,18) la Educación Física puede adoptar diversos modelos instruccionales para tratar las actitudes de los estudiantes tales como la motivación conducta apropiada y el desarrollo de habilidades sociales, así como conducta responsable y compromiso académico. Para los autores citados, el desarrollo de las habilidades sociales es un tema principal dentro de los modelos de la educación deportiva y aprendizaje cooperativo relacionado con la motivación, recurriendo a la habilidad del docente quien promueve retroalimentación y construye un clima de interacción positiva ayuda a mejorar los resultados en los estudiantes. En esta línea los juegos de socialización juegan un rol importante

dentro de las unidades de aprendizajes, porque ellos los estudiantes son capaces de interactuar con sus compañeros en diferentes niveles tales como integrante o líder promoviendo la responsabilidad y cooperación, mencionando además que la conducta de ayuda propia de las habilidades sociales pueden ser aprendidas por su práctica en situaciones específicas pero que requiere de la creatividad docente para promover estas conductas sociales.

Según Brandoni (2017, pp.82), manifiesta que siendo el saber un resultado de procesos racionales se ha llegado a descalificar a los juegos la corporeidad y las emociones como otras formas para la construcción y adquisición de conocimientos y experiencias; pero señala que es factible acceder al conocimiento mediante metodología lúdica. Lo señalado anteriormente tiene aseveración cuando Montoya y Pérez (2020, pp. 101), promueven el cuestionamiento de la construcción del conocimiento para situaciones de convivencia escolar usando metodología lúdica como recursos didácticos donde se visualice la existencia del otro como sujeto resignificado socialmente.

Uno de sus indicadores de la metodología lúdica es la recreación que Noroozi et al (2020) señalan en un estudio sistemático acerca de la influencia de los juegos en el aprendizaje de la argumentación identifica que la metodología lúdica está asociada con resultados positivos especialmente cuando se utiliza la modelación, reflexión y retroalimentación. Según Navas (2015, p. 165) la considera como una alternativa didáctica para usar constructivamente el tiempo libre del estudiante con características metodológicas, subrayando la acción vivencial, participativa e integradora como parte del proceso para aprender. Para afianzar esta conceptualización podemos considerar la descripción que Waichman (2002, p. 8), el cual afirma que la recreación es una acción que tiene lugar en un tiempo sin estar condicionado exteriormente donde el individuo considera practicar algo con dinamismo en busca de diversión que le genera satisfacción física y mental.

En esta dimensión de metodología lúdica tenemos a las habilidades sociomotrices sobre la cual Montes (2014, p.9) refiere que corresponde a la demostración de un conjunto de capacidades para poder comunicar y relacionarse con un adecuado uso de las normas de juego y un acertado desenvolvimiento dentro del equipo, actitud inclusiva y aceptación a las diversas formas y costumbres

y actuar pertinente adecuándose de forma autónoma en variadas situaciones. Es necesario indicar también como indicador de la metodología lúdica a la práctica pedagógica la cual según Medina y Mata (2009, p.7) constituye un campo teórico y disciplinar educativo que indaga sobre aquellos fenómenos que se producen al interior de la escuela, para problematizar y generar alternativas de solución que incorpore valores y para el desarrollo de las instituciones y la formación permanente de las personas que en ellas se ubican. Como afirma Noguera y Rubio (2019 p. 232), la pedagogía es más que un discurso sobre la enseñanza, donde existe necesidad de crear un vínculo entre el docente y su labor en el marco de referencia de los saberes, la institución, los sujetos, al interior de esta y de sus prácticas, considerando todo como un fenómeno sociocultural.

Sobre la Educación Física, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) considera que esta área está impregnada en los últimos años por avances desde el campo social científico y técnico que sucede en el mundo especialmente con el interés de hábitos de bienestar para el desarrollo físico y emocional, por lo que resulta importante ser tratado en el currículo escolar, a portando al desarrollo de la conciencia sobre el cuidado de la salud orientado hacia comportamientos de autonomía que reflejen una adecuada toma de decisión en beneficio de su vida.

Desde el enfoque de esta área es factible la práctica social donde el estudiante aprenda normas de convivencia y actitudes de relación interpersonal. Pacman y Street (2019) considera la práctica de la Educación Física es apropiada no solo para la salud; también tiene influencia en mejores registros académicos y disminución de los problemas de conducta, pero es necesario la permanente orientación docente puesto que el estudiante con sobre peso puede ser objeto de bullying y motivar a evadirse del aula.

La UNESCO (2014) también muestra importancia por el área de Educación Física cuando analiza sus planes de estudios y encuentran una tendencia en los beneficios curriculares en cinco dominios: mejoramiento cognitivo, desarrollo personal y social, mejorar la salud y el fomento de la actividad física. Se reconoce que el currículo de Educación Física va más allá de la actividad motriz siendo también un campo para promover las habilidades personales y de convivencia. En el estudio de Knaus et al (2020) quien analiza la percepción de los estudiantes en

clase de Educación Física de escuelas alemanas muestra que un alto porcentaje de estudiantes perciben que las actividades de Educación Física tienen intensidad media pero un número muy alto de tópicos por desarrollar lo cual imposibilita concentrarse en una competencia específica.

Tomando en cuenta que las habilidades sociomotrices implica relaciones conjuntas es necesario tomar el aporte de Casey y Goodyear (2015, pp. 56–72) quienes consideran que el aprendizaje cooperativo ayuda a lograr los cuatro objetivos de la Educación Física: Aprendizaje físico, aprendizaje cognitivo, aprendizaje social y aprendizaje afectivo pero para que esto ocurra es necesario que el docente tenga las condiciones pedagógicas y existan circunstancias sociales y contextuales, en otras palabras, la actividad de la Educación Física deben ser organizadas alrededor de un modelo más que un enfoque de múltiples actividades.

Otro enfoque sobre los objetivos de la Educación Física lo tiene James y Collier (2019, pp.3-4) quienes reconocen las ideas de Feingol (2014) cuando habla sobre dos objetivos de la Educación Física: promover el estilo de vida activa y así como la práctica del cuidado, respeto y colaboración ciudadana. Si el estudiante en las actividades de Educación Física se educa en un ambiente de características colaborativas, solidarias y respetuosa entonces en el futuro tendremos buenos adultos colaboradores con otras personas independiente de la cultura y otros factores individuales por razón de género o condición socio económica; entonces surge una pregunta qué hacer hoy desde las aulas de Educación Física, la respuesta es la de impulsar ambientes experimentales de autoeficacia y toma de decisiones que se refleja en estudiantes que comprenden la repercusión de tomar decisiones en busca del bien común.

Es preciso acoger el termino de competencia desde Minedu (2014, p.13) quien la define como la aptitud que posee el individuo de juntar y mezclar capacidades con la finalidad de lograr un objetivo específico en una determinada situación actuando de manera adecuada y con sentido ético. En relación a este tema Tobón (2010, p.12) la asume desde un enfoque socio-formativo como acciones globales de la persona para reconocer, analizar y solucionar problemas de su entorno, asumiendo en diferentes escenarios e incorporando sus diversos conocimientos y actitudes, Conocido como sus tres saberes: el saber ser, conocer y hacer. Estas

definiciones previas sobre competencias se reafirman en la lectura de Perronoud (2011, p.24) el cual explica como condición importante la existencia y uso de variados recursos para ser utilizados en un problema complejo y la capacidad de movilizarlas y aplicarlas en distintas situaciones e intenciones.

El desarrollo de las competencias su logro y dominio está relacionado con las creencias personales, así lo señala Muenks et al (2020) quienes identifica que, las expectativas y creencias sobre el nivel de competencia están relacionadas con el dominio académico de los estudiantes y la forma como ajustan su desempeño. Esta aseveración se fundamenta en las teorías de la motivación de logro: el valor de la expectativa, la cognitiva social, de la autoestima y la autodeterminación. También destacan que estas creencias sobre sus competencias inician a disminuir paulatinamente desde la etapa preescolar hasta la secundaria, donde las expectativas de los estudiantes se ven influenciadas tanto por la retroalimentación como del pensamiento sobre lo posible que ellos puedan hacer y que proviene de sus padres y maestros que ejercen sobre ellos.

Una extensión de lo anteriormente tratado son las competencias, definidas por Chaux (2012, pp. 66) como el conjunto de conocimientos conceptuales procedimentales y actitudinales necesarias para construir relaciones interpersonales de convivencia y participación en la sociedad. Añadiendo a este constructo citamos a Zuta, Velasco & Rodríguez (2014, pp. 54) quienes resaltan la necesidad de generar espacios de comprensión sobre la realidad social unida a las formas de cooperar, así como de convivir, participar activamente y con responsabilidad para construir una sociedad democrática. Jun & Young (2020) en su investigación sobre los factores que afectan a la ciudadanía juvenil encontraron que un nivel de competencia ciudadanía baja era correspondiente a los grupos socioeconómicos más bajos, pero al tener ascendencia en su nivel de ingresos estos indicadores fueron aumentando; Para evitar una generalización se encontró que al tener mayor autoestima una proyección ocupacional y adecuadas relaciones con sus compañeros se correlacionaba con niveles altos de ciudadanía también se encontró que en los grupos económicos bajos jóvenes con altas competencias ciudadanas cognitivas, afectivas y conductuales por motivo de acceder a la lectura de mayor libros y métodos democráticos en el aula.

Sanz (2016, p. 30) asume un marco conceptual de la Unión Europea y considera que las competencias cognitivas son parte de la estructura mental de las personas lo que incluye procesos de comprensión, evaluación y generación de información para poder tomar perspectiva de las acciones y pensamientos de las otras personas, interpretar sus intenciones, pensamiento metacognitivo, la generación de opciones, consideración de consecuencias y el pensamiento crítico como reflexión. A continuación, se describe los siguientes indicadores.

Las competencias cognitivas, las cuales son aptitudes, para realizar diferentes actividades mentales que son fortaleza para el ejercicio de la ciudadanía en la medida que las personas puedan poner en práctica un conjunto de capacidades para poder interactuar adecuadamente en contextos sociales. (Chaux, Lleras y Velásquez, 2004, pp. 21).

La toma de perspectiva es una capacidad que tiene la persona para ubicarse mentalmente en el estado de otros individuos, lo que le permite interpretar sus emociones. Este es el análisis realizado por Martín et al (2006, p.6) al considerarla como fundamental para generar la empatía, conocerse a sí mismo, mejorar las relaciones interpersonales y otras ausencias dentro de las habilidades sociales. Es importante recalcar que esta habilidad pueda considerarse metacognitiva, por la posibilidad de reflexionar y pensar sobre cómo otras personas utilizan sus pensamientos.

La toma perspectiva social es a menudo identificada con conceptos complementarios o distintos a la teoría de la mente, empática narrativa cognición social. Kim et al (2018, pp.25) hace referencia como la habilidad para considerar a los otros como agentes con sus propios pensamientos, conocimientos e intenciones, lo que comprende la habilidad para leer las creencias de otras personas y sus intenciones, así como sus motivaciones este concepto es multidimensional y útil para incrementar la comprensión y fomentar la mejorar de resultados académico. Al ser capaz de considerar múltiples perspectivas e intenciones se convierten en una habilidad para el desarrollo del pensamiento crítico lo que facilita procesar información de una variedad recursos. Finalmente, esta habilidad está asociada con conductas cooperativas para construir y reforzar un profundo significado de las relaciones sociales en la escuela.

La interpretación de intenciones es el reconocimiento de las intenciones es una característica importante en la comunicación humana desde el supuesto que un enunciado verbal genera inmediatamente una expectativa en el interlocutor oyente direccionándolo hacia la búsqueda del significado y aquello que quiere expresar el interlocutor hablante. Verde (2015, p.28) reconoce que el logro de una comunicación depende mucho de la capacidad que tenga el oyente para lograr inferir el propósito de la verbalización o acción física de las otras personas, debiendo primero averiguar lo supuestos desde el cual el hablante presenta la información y el oyente construye una posible hipótesis interpretativa contextualizada.

La metacognición es la capacidad que tiene una persona para conocer y direccionar la forma de pensar y actuar de sí mismo interiorizando esta acción como un proceso reflexivo para identificar cuáles son y cómo usar sus estrategias de pensar, sentir y actuar que le permite identificar sus fortalezas, debilidades propias y de los otros, permitiéndole en algunos casos modificar su comportamiento. (Flavell, 1976, en Sanz, 2016 p. 103). Es oportuno mencionar que el conocimiento metacognitivo implica reconocer cuáles son las capacidades y límites de los procesos en el pensamiento humano identificando sus habilidades cognitivas que se requieren para incorporar, usar y controlar el propio conocimiento, incluyendo además la autorregulación (Nikerson, Perkins & Smith, 1998 p.125).

La generación de opciones es entendida como la capacidad que demuestra una persona para considerar todos los factores o alternativas posibles antes de tomar una decisión. Pazmiño (2017, p.6) al implementar un programa para la mejora del pensamiento, determina que generar diferentes alternativas es apropiado para tomar una buena decisión que disminuya las probabilidades de consecuencias inadecuadas que puedan afectar a la persona o a sus semejantes basado en posibilidades reales.

Consideración de consecuencias es una habilidad tratada en diversas propuestas educativas de pensamiento con el fin de optimizar la organización mental de los sujetos para la resolución de problemas. Dolores (1995, p.115) destaca del Programa Enseñar a Pensar De Bono un componente denominado consecuencias, que consiste en considerar los posibles resultados a los que se

pueda tener, luego que una persona haya tomado una decisión. Para que un sujeto considere consecuencias, producto de sus actos, debe evaluar una serie de indicadores que le permita imaginar un posible escenario catalogado como positivo o negativo y sobre el cual debe asumir la responsabilidad.

Pensamiento crítico se define como un proceso que implica el análisis y la evaluación de una situación de contexto social o científica en el que prima la muestra de evidencia con el fin de reflexionar significativamente y de forma constructiva sobre la información (Ossa et al, 2017, p.20).

Según Sahanowas & Halder (2020) en su revisión de investigaciones afirma que el pensamiento crítico es efectivo para el manejo de las experiencias negativas mostrando una explicación de la dependencia que la inteligencia emocional tiene de ella independientemente del género relatando la necesidad de tener conciencia sobre la importancia de desarrollar la inteligencia.

Se requiere actitudes de exploración y elaboración de modelos representacionales sobre el contexto del sujeto para promover la autorregulación, haciendo eficiente sus procesos de pensamientos y sean el soporte para planificar, monitorear y evaluar sus procesos mentales (Tamayo et al, 2015, p.123). El pensamiento crítico, según Valenzuela, Nieto & Muñoz (2014, p.17) tiene 2 componentes, el primero relacionado al dominio cognitivo definido como la forma correcta de razonar, y la segunda el competente volitivo que es la intención de usar estas habilidades para evaluar una situación en la que se decide en qué creer y qué decisión es factible tomar, resultando una vía cognitiva menos costosa, por esta razón no solo basta saber pensar si no querer actuar.

Reconociendo la importancia del pensamiento crítico para el ejercicio de la ciudadanía Cáceres y Nussbaum (2020, pp. 2) asumen el enfoque educativo relacionándolo con habilidades superiores tales como: análisis, síntesis y evaluación cuya consecuencia son el fortalecimiento de la democracia, predictor para la buena toma de decisiones con la posibilidad masiva de la economía. Para fortalecer este párrafo Abrami et al (2014, pp. 281) cuestiona sobre si el pensamiento crítico se refiere a un conjunto de habilidades genéricas aplicables a cualquier asignatura o dependiente de la materia que se enseña, pero rescata que

los rasgos generales de pensamiento crítico tienden a ser significativos para hacer aplicables en una variedad de situaciones donde se ha posible interpretar hipotetizar, analizar y evaluar con la posibilidad de hacer aplicable entre una y otra circunstancia, contribuyendo a las competencias ciudadanas entendidas como las adecuadas relaciones que se concretiza en buenas prácticas sociales colaborativas y de respeto, más allá de un ciudadano alfabetizado que sepa leer y escribir.

Chrobak (2017, p. 2) resalta la importancia de fomentar el pensamiento crítico en el contexto educativo para lograr una social formación del estudiante mediante estrategias de aprendizajes contextualizadas, para lo cual recomienda involucrar al estudiante en tres etapas que implica el análisis, la evaluación de la información y la toma de una posición personal sobre determinado problema relacionando toda teoría con la práctica. Esto resume en la sumatoria de la predisposición con el conocimiento y las habilidades del pensamiento.

Las competencias emocionales, según Saarni (1999, en Frago, 2015, pp. 119), constituyen la articulación de un sistema de capacidades necesarias para identificar un ambiente en constante cambio y sobre el cual la persona pueda adaptarse con la confianza suficiente para tener un desempeño diferenciado. Para esto se debe reunir 8 competencias básicas: tener conciencia emocional, capacidad de discernimiento de las emociones propias y de otros, uso de un lenguaje y expresión corporal apropiado a la emoción, tener empatía y diferenciar la emoción interna y externa, capacidad de adaptación a situaciones conflictivas, conciencia para comunicar una emoción y autoeficacia emocional entendida como el balance entre las condiciones personales sociales y culturales. Al respecto, Bisquerra (2003, p.22) considera que las competencias emocionales son un conjunto de conocimientos y actitudes que le permiten a una persona expresar adecuadamente sus emociones a partir de la comprensión y regulación de las mismas, siendo necesario el auto conocimiento de las emociones así como la capacidad de entablar necesarias relaciones interpersonales donde se pongan en práctica un carácter empático, la escucha atenta y la comunicación estratégica, contribuyendo a todo al desarrollo de la persona desde su individualidad hasta su posición como sujeto interviniente en una comunidad.

Berumen, Redondo y Ramírez (2016 p.492) consideran que la formación educativa con valores de civismo y ética, por ejemplo, el conocerse y cuidarse a sí mismo es un ejercicio responsable de la libertad, respeto a la diversidad e identidad local y mundial, sentido de justicia, todas ellas son fundamentales para desarrollar competencias emocionales y estas se gestan en instituciones educativas donde los sujetos que la integran comparten dichas competencias. Todo este constructo de procesar cognitivamente las emociones está ligado con el mejoramiento de la relaciones intrapersonales e interpersonales factibles de formarse en un ambiente educativo (Martínez-Vilchis, Morales & Pozas, 2017, p.36).

La identificación y manejo de emociones propias, según Rueda & Filella (2016, p. 214) es considera como la habilidad observar con exactitud las propias emociones y sensaciones, para reconocerlas y nombrarlas permitiendo establecer semejanzas o diferencias con otras emociones, así mismo la posibilidad de gestionarlos. Heredero & Garrido (2016, p. 178-179) mencionan que es la habilidad de comprenderse y respetar las propias sensaciones, motivaciones y los temores, Comprometiéndose a crear un adecuado arquetipo de uno mismo para desempeñarse de manera eficaz y poder organizar su propio estilo de vida. En relación con la idea anterior, Damián (2014, p.39) cuando se refiere a la necesidad de conocer las propias emociones, alude a hacer consiente de los sentimientos propios que hayan ocurrido o estén sucediendo para tomar advertencia de la manifestación alterna o permanente de aquellos sentimientos que puedan estar generando dificultad para llevar una vida normal.

La identificación de las emociones de los demás, según Bisquera, (2003, p.25) es una habilidad para sostener una adecuada relación interpersonal lo que incluye tener habilidades socialmente pertinentes, comunicarse de forma efectiva, brindar muestras de respeto, ser asertivo y proactivo. El mismo autor enfatiza que, para reconocer y gestionar las propias emociones es necesario saber iniciar, mantener y culminar una comunicación tanto verbal y corporal. Tomando por ejemplo la habilidad para esperar el turno de comunicación. En función de lo planteado, Damián (2014, p. 39) menciona que reconocer las emociones en las otras personas es una capacidad que permite sincronizar con las expresiones de sentimientos y necesidad de otras personas, logrando identificar y nombrar correctamente el

sentimiento que están expresando lo que permite gestionar una comunicación pertinente de colaboración y mutuo entendimiento.

Respecto a la empatía, Stern y Cassady (2018) la definen como el entendimiento de las emociones de otras personas y es una capacidad esencial que subyace al cuidado sensible en los seres humanos teniendo un impacto significativo en la conducta prosocial que denota acciones de beneficios para otros. Es importante la mención que hace Prieto (2011, en Corrales et al, 2017, p.60) cuando indica es una habilidad para ubicarse en el lugar de otra persona permitiéndole entender el cómo piensa, siente y actúa en situaciones próximas o alejadas de su realidad. A esto se añade como consecuencia la facilidad para aceptar diferencias y mejorar las relaciones interpersonales. López, Filippetti & Richaud (2014, p. 38), tratan la empatía en termino metafórico, mencionando que es ubicarse mentalmente al interior de una persona buscando comprender y sentir aquello que piensa o siente frente a una situación determinada, reconociéndola como similar. Se destaca que esta habilidad es necesaria en contextos sociales de los seres humanos como una forma de compartir un estado mental para dar una respuesta de forma adecuada.

Sobre las competencias comunicativas, es la capacidad que permite iniciar una conversación de manera constructiva con las demás personas para expresar ideas, puntos de vista y entender a los demás (Chaux, Lleras, Velásquez, 2004, p.23.) dentro de este marco según Flores (2014, p.46), se refiere que es la capacidad de un individuo para intervenir de acuerdo a las reglas de lenguaje que pertenece al idioma de una persona en correspondencia con aquello que desea impregnar en su discurso de acuerdo a normas sociales de comportamientos y con la habilidad para planificar, verificar, modificar y brindar un mensaje, adicionalmente de poder recibirlos y participar en un grupo humano específico. Podríamos resumir a continuación tomando a Reyzabal (2012, pp. 68,69) quien considera que esta competencia que es primordial para un intercambio de ideas, porque permite expresar con veracidad aquello que pensamos; pero a veces se ejecutan de manera inadecuada y es preciso modificar. La competencia comunicativa se basa en la práctica grupal y las emociones que conlleva a la forma de cómo expresarse, con qué idioma o norma. El individuo para conversar debe saber razonar y reconocer su intención comunicativa que quiere transmitir.

Sobre la escucha activa, Arteaga (2013, p.3) menciona que es la capacidad no solamente para escuchar atentamente a los demás, sino que también comprender lo que están tratando de decir los demás, demostrando que están siendo escuchados. cabe resaltar que Martín (2018, p.8) considera la escucha activa como una capacidad comunicativa sobresaliente que abarca la totalidad de aspectos lingüísticos verbales y corporales, que requiere de otras habilidades para ser desarrolladas y mostrar una actitud de interés por atender aquello que la otra persona trata de comunicar, siendo importante la empatía para tener una escucha activa significativa. Para Simon (2018) la repuesta de un interlocutor durante la escucha activa se define como herramientas de apoyo para la continuidad de la comunicación sin embargo estos instrumentos de continuidad solo se explica en el contexto de escucha activa que son empleados y sobre la duración de la conversación significativa.

De acuerdo con Ayvar (2015, p. 194) la asertividad es la capacidad para expresar intenciones, pensamientos e ideas de forma directa con honestidad y de manera oportuna como expresión de respeto así mismo y al interlocutor; lo opuesto es tener una actitud provocadora y neutral. Por su parte Domínguez et al (2015, p. 27) lo consideran como la fortaleza prudente del ser, teniendo como un comportamiento lógico y no una particularidad del temperamento, lo cual permite expresar ideas afirmativas y negativas para entablar, conservar y concluir diálogos. Su prioridad es desarrollar la relación entre las personas y permitir aterrizar en acuerdos y responsabilidades.

Sobre la argumentación como elemento de la competencia comunicativa, Arteaga (2013, p.4) lo caracteriza como la habilidad de una persona para manifestar y sustentar su posicionamiento sobre aquello que conoce, cree y considera que los demás deben también asumirlo de manera que aquellos que le rodean puedan entender y evaluar de forma clara y sencilla. Al hablar sobre el razonamiento en la teoría argumentativa, Mercier (2016) menciona que cuando un interlocutor busca convencer a otros, sus argumentos son parciales y débiles; por el contrario, el interlocutor razonador se muestra más exigente y objetivo cuando evalúa el argumento que le proporcionan otras personas. Esta asimetría entre producir y evaluar argumentos que atiende de otras personas, esto explica los efectos del

razonamiento en diversos contextos, así cuanto más debate se produce hay mayor evaluación que producción de argumentos lo que se traduce en obtener mejor resultados de argumentación. La acción argumentativa es útil para transmitir una idea y de tal forma que las otras personas, que inicialmente no la comparten, puedan asumirla sin necesidad de recurrir a actitudes violentas, esto es lo que según Ruiz et al (2015, p.631) consideran el origen de la argumentación, que es la discusión de una tesis frente a otras alternativas sobre un determinado tema o problema. Finalmente, para reforzar esta idea consideramos la referencia de Aldana (2014, p. 40) quien señala que, argumentar es exponer una serie de razonamientos con el fin de justificar un posicionamiento conceptual o procedimental, pudiendo realizarse desde la habilidad oral o escrita. Este mismo autor menciona que el sujeto argumentador debe establecer una coherencia entre lo que piensa, habla y hace.

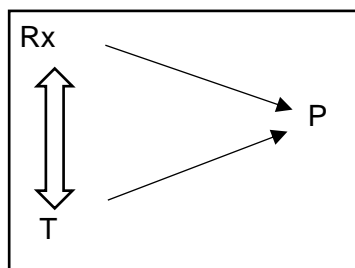
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de diseño de investigación

La propuesta de esta investigación se enmarca en un diseño básica, no experimental y proyectivo, por lo que a continuación se brinda la justificación teórica de esta organización.

Martínez y Galán (2014) señalan que una investigación básica tiene como objetivo aumentar el conocimiento sin intenciones de realizar una próxima explicación de los hallazgos al relacionar las variables en estudio. De acuerdo Muñoz, Quintero y Munévar (2009) el diseño no experimental se sustrae del control sobre las variables de investigación busca una relación entre ellas, tomando registro de las mediaciones. Según Hurtado de Barrera (2000) define como investigación proyectiva aquella que tiene como finalidad la preparación de una propuesta, diagnosticando los factores explicativos de un problema que pueden ser en el ámbito social, institucional u otra área específica del conocimiento en el tiempo presente para la elaborar una posible solución hacia el futuro.

Considerando los autores citados, se presenta el diseño de la investigación:



Dónde:

Rx: Diagnóstico Inicial

T: Marco Teórico

P: Propuesta

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual de las variables:

Variable independiente: Metodología Lúdica: Reúne diversas aproximaciones al concepto de lúdica entendida como un potencial de creatividad y gozo desde la acción de disfrutar aspectos y espacios de la vida generando un pensamiento simbólico explorando el mundo con alegría y sin esperar recompensas ni competencias pues permite reconocer la existencia de otros ser en el plano de la convivencia (Piedra, 2018)

Variable dependiente: Competencias ciudadanas: Las competencias ciudadanas hacen referencia a las capacidades en el área cognitiva, emocional y comunicativa que relacionadas a los contextos del comportamiento interpersonal orientados al bien común permiten que el ciudadano tenga un comportamiento constructivo al vivir en sociedad. (Chaux, 2012)

Definición operacional de las variables:

Variable Independiente: Metodología Lúdica: Son acciones del ser humano con el propósito de facilitar la adquisición nueva experiencias para interactuar con los demás, generando oportunidades de creatividad y nuevos aprendizajes significativos en beneficio del desarrollo.

Variable dependiente: competencias ciudadanas: Las competencias ciudadanas es el conjunto de conocimientos conceptuales procedimentales y actitudinales interrelacionadas en ambas para construir relaciones interpersonales de convivencia y participación en la sociedad.

DIMENSIONES: Para Arias (2012, p.60) una dimensión es el resultado de la descomposición de una variable compleja de una investigación. Para efectos de este proyecto, la variable independiente (metodología lúdica) presenta las siguientes dimensiones: recreación, habilidades sociomotrices, pedagogía. Por su parte las dimensiones de la variable dependiente (competencias ciudadanas) muestra las siguientes dimensiones: cognitivas, emocionales, comunicativas.

INDICADORES: según Arias (2012, p.61) un indicador consiste en la unidad de medida para el estudio y cuantificación de una variable o dimensión de estudio.

3.3. Población y muestra:

La población, también llamada universo, está conformada por elementos específicos que reúnen características propias de un fenómeno de estudio y proviene del análisis del problema de investigación (Sampieri, 2014 p.174; Gómez, Villasis y Novales, 2016, p. 202). Respecto a este tema añadimos lo de Bernal (2010, p. 160) en que una población debe reunir similitud en los elementos, sus unidades de muestreo, el alcance y el tiempo de aplicación.

El número de personas que forman parte de esta investigación es de 510 estudiantes de la Institución Educativa Colegio Militar Elías Aguirre, según el censo 2020, cuyo rango de edad está entre los 13 a 17 años.

Sampieri (2014, p. 175) define a la muestra como una porción de la población que reúne de forma representativa las mismas características, seleccionadas, por la imposibilidad de hacer una mediación a todo el universo. Para el presente trabajo de investigación se usará una muestra no probabilística que está de acuerdo al propósito del investigador estará conformada por 179 estudiantes elegidos aleatoriamente.

La unidad de análisis se define como características equivalentes de una población o muestra a quien se les aplicara los instrumentos necesarios para realizar la medicación de las variables que se encuentra en la investigación (Ñaupas et al; 2018, p.326). En el presente trabajo de investigación la unidad de análisis serán los estudiantes del 3º año de secundaria de la I.E.P.M. Colegio Militar Elías Aguirre.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias (2012, p. 67-68) considera por técnica de investigación a la forma particular para obtener información sobre las variables de investigación. El mismo autor añade que el instrumento de recolección de datos es usado en cualquier formato o configuración para acceder a la información. Aludiendo a la investigación de Remmert et al (2016, pp. 88) quienes contemplaron los modos de evaluar las

competencias ciudadanas, proponen cuatro tipos de instrumentos para evaluar las competencias estas son pruebas y cuestionarios, portafolios, la evaluación basada en juegos y viñetas cada uno con sus tributos relevantes a los objetivos de la investigación para efecto de este trabajo se optado por el cuestionario al ser uno de los instrumentos más extensivamente utilizados, usado inclusive por el estudio internacional de educación cívica y ciudadana.

El diseño del instrumento para medir la variable dependiente competencias ciudadanas se estructuro en consideración a sus tres dimensiones: cognitivas, emocionales y comunicativas. Llegando a construir las preguntas de acuerdo a cada uno de los indicadores propuesto en la matriz de operacionalización, el tipo de alternativa de respuesta que representaba cada pregunta fue diseñado con cuatro opciones donde solo una de ellas era la correcta; la clasificación general de los resultados fue en nivel de logro: alto, medio y bajo.

Luego del diseño de la prueba piloto, esta fue enviada a tres profesionales expertos para su validación quienes presentaron sus orientaciones para mejorar su diseño específicamente en la redacción, posteriormente se aplicó la prueba piloto a una muestra de las estudiantes seleccionadas que fue una de las seis que presenta el grado; posterior a esta aplicación se corrigió la redacción de algunos ítems para acercarlo al lenguaje propio de los estudiantes adolescentes del nivel secundaria.

Para medir la consistencia interna del cuestionario se aplicó la fórmula de Kuder y Richarson conocida como KR20, debido a que las repuestas de cada pregunta pudo ser clasificada como correcta o incorrecta (Martínez & March 2015 pp. 109), lo que recibe la denominación de repuestas dicotómicas o de dos categorías, decisión refrendada a partir de la definición teórica que Merino y Chárter (2009 pp. 274) hacen sobre el coeficiente de KR20, al considerarla como una de las técnicas de confiabilidad ampliamente conocida por tener una consistencia interna con uso valido para preguntas dicotómicas añadiendo que la dificultad de las preguntas deben tener el mismo grado de dificultad. Hay que destacar que Martínez y March (2015) consideran que un instrumento de evaluación tiene confiabilidad aceptable cuando su valor de KR20 es igual o superior 0.75.

3.5. Procedimientos

- Solicitud de autorización dirigida al director de la Institución donde se aplicará la investigación.
- Comunicación a los estudiantes sobre las características de la investigación y los protocolos para el recojo de información.
- Aplicación de la encuesta con formato Google Drive que fue alojado en la siguiente dirección web, donde se visualizan los resultados https://docs.google.com/forms/d/1_ibxjmKtlbNnRlXcAWQDpa5ilGpOg_Gjvo_M4F8uE5Y/edit

3.6. Métodos de análisis de datos.

Para el análisis de los datos se tendrán en cuenta la recomendación de Arias (2012, pp. 136), la cual sintetiza en la siguiente ruta con los siguientes procedimientos:

- Aplicación de un cuestionario en Google Drive que arroja un estadístico en el Software Excel por indicador
- Organización de los resultados a través de tablas y figuras utilizando los datos recogidos del archivo software Excel. Las tablas se confeccionaron para representar la frecuencia su porcentaje y frecuencia relativa acumulada. se utilizó las plantillas gráficas del software Excel en barras verticales para representar los niveles de logro de las dimensiones y barras horizontales para representar la respuesta dicotómica de correcta o incorrecta por cada uno de los indicadores.

3.7. Aspectos éticos:

De acuerdo a Páramo (2017) para atenuar la preocupación entorno a la conducta ética durante el proceso de investigación, es importante que los participantes tengan información sobre el contenido de la investigación, asegurando su protección y confidencialidad de los datos obtenidos. El autor previamente citado propone mantener durante la investigación los principios éticos de justicia, respeto y beneficencia. El principio de justicia se condice con el principio de beneficencia

que deben tener los participantes con los resultados logrados en la investigación, y el principio de respeto que asegura la protección del participante frente a la explotación como producto de la vulnerabilidad por la información brindada.

En esta investigación se considera una conducta ética apropiada relacionado al uso de las referencias teóricas para la cual se utilizará la cita de autores de acuerdo al formato APA 7 y su redacción mediante la técnica del parafraseo respetando la idea central de los autores citados.

IV. RESULTADOS

A continuación, se detalla el estadístico mediante tablas y figura del cuestionario aplicado para evaluar el nivel de desarrollo de competencias ciudadanas:

Tabla 1:

Nivel de logro para las competencias ciudadanas.

Nivel de logro	Intervalo del número de respuestas acertadas	F	%	Porcentaje acumulado (%)
BAJO	0 – 3	6	10.91	10.91
MEDIO	4 – 7	34	61,82	72.73
ALTO	8– 11	15	27,27	100
	Total	55	100	

Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020.

La tabla 1 contiene los resultados de evaluar tres dimensiones de las competencias ciudadanas en una población de 55 estudiantes, mostrando que existe una alta concentración en el nivel de logro medio con un índice porcentual del 61,82%. Así mismo, el 27.27%, un poco más de la cuarta parte de los estudiantes, demuestran tener un nivel de logro alto de la competencia evaluada. Esto permite concluir que el 72.73% de los estudiantes, aproximadamente las tres cuartas partes de ellos, se ubican en un nivel medio y bajo y por lo tanto existe necesidad de implementar estrategias educativas para incrementar y sostener el nivel de competencias ciudadanas.

Tabla 2:

Nivel de logro de la dimensión cognitiva

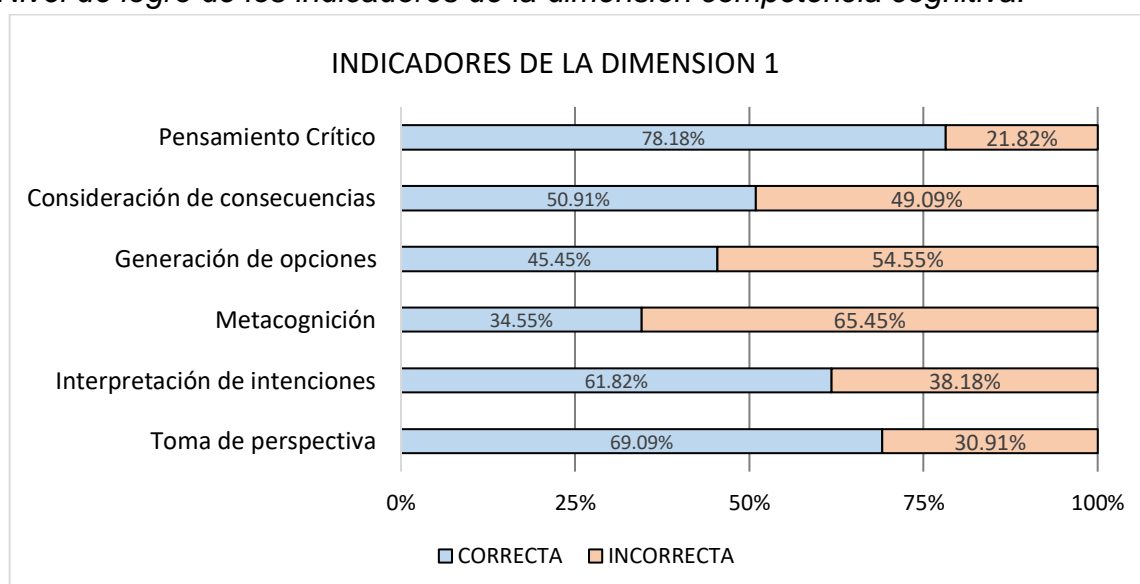
Nivel de logro	Intervalo número de respuestas acertadas	F	%	Porcentaje acumulado (%)
BAJO	0 – 2	13	23.64	23.64
MEDIO	3 – 4	33	60.00	83.64
ALTO	5 -6	09	16.36	100
		55	100	

Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020.

El resultado de la tabla 2 nos muestra la frecuencia del nivel de logro luego de evaluar la primera dimensión de las competencias ciudadanas, denominada dimensión cognitiva. La mayor concentración se ubica en el nivel de logro medio con un índice del 60%. Así también, el 16.36% que equivale a 9 estudiantes evaluados, demuestran tener un nivel de logro alto en dicha competencia. Finalmente, se indica que el 83.64% de la muestra, que equivale alrededor de los cuatro quintos de los estudiantes, se ubican entre un nivel de logro bajo y medio, revelando necesidades de atención para mejorar el nivel de esta competencia.

Figura 1:

Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencia cognitiva.



Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020. Tabla 3

La figura 1 que mide el nivel de logro en cada uno de los indicadores de la competencia cognitiva nos muestra que un alto porcentaje, el 61,82%, tiene bajo desempeño en acciones metacognitivas, seguido de la capacidad para generar opciones con 54,55% de desempeño y la de consideración de consecuencias con 49,09%. Cada uno de los tres indicadores concentran a la mitad y un poco más de la población de adolescentes evaluados, lo que indica que son elementos de atención dentro de las actividades estratégicas para mejorar la competencia cognitiva. Los indicadores con mejor desempeño son la de pensamiento crítico, toma de perspectiva e interpretación de intenciones con índices que son mayores al 60% de respuestas acertadas.

Tabla 3:

Nivel de logro de la dimensión de competencias emocionales.

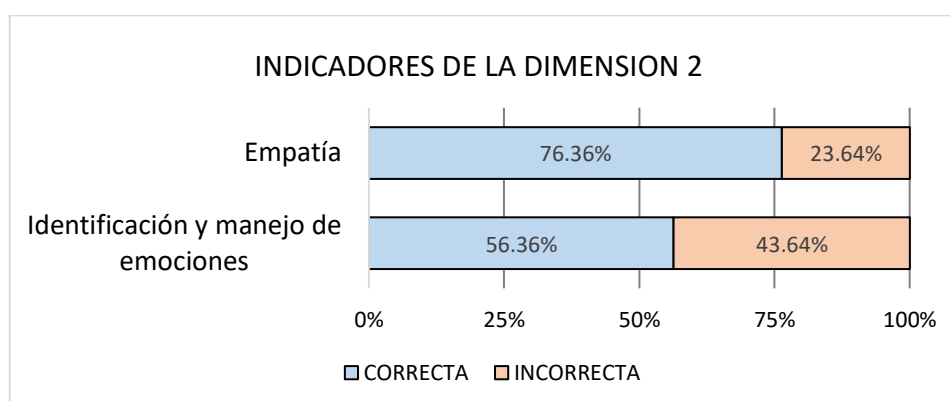
Nivel de logro	Número de respuestas acertadas	f	%	Porcentaje acumulado (%)
BAJO	0	06	10,91	10,91
MEDIO	1	25	45,45	56,36
ALTO	2	24	43,64	100
	Total	55	100	

Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020.

La tabla 3 demuestra la continuidad del indicador de la variable independiente cuyo nombre, dimensión competencias emocionales, señala que el 56,36% aproximadamente un poco más de la mitad de la muestra se ubican hasta el nivel de logro medio, y 43,64% que equivale aproximadamente tres quintos se ubican hasta el nivel de logro alto en dicha competencia emocional.

Figura 2:

Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencias emocionales.



Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020.

La figura 2 representa el estadístico porcentual de las respuestas correctas e incorrectas respecto a dos de los indicadores de la dimensión emocional de las competencias ciudadanas. En ella se revela que tres cuartos de los estudiantes, el 23,64%, tienen capacidad para empatizar con sus semejantes, pero que el 43,64%, es decir los dos quintos de los evaluados tiene dificultades para lograr identificar y

manejar sus propias emociones. Si bien ambas cifras no alcanzan el 50% de dificultades, es necesario reforzar su dominio para brindar coherencia a las estrategias cognitivas y comunicativas.

Tabla 4:

Nivel de logro de la dimensión sobre competencias comunicativas

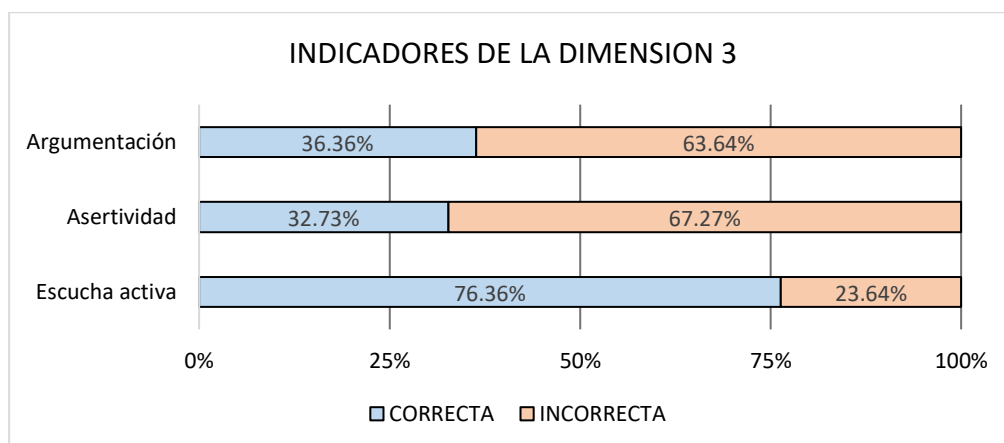
Nivel de logro	Número de respuestas acertadas	f	%	Porcentaje acumulado (%)
BAJO	0 – 1	27	49.09	49.09
MEDIO	2	23	41.82	90.91
ALTO	3	5	9.09	100
	Total	55	100	

Fuente: Cuestionario aplicado a los cadetes del 3° año de la IEPM Colegio Militar Elías Aguirre, noviembre 2020.

La tabla 4 presenta el nivel de logro para la dimensión comunicativa propia de las competencias ciudadanas. En ella se identifica que el 9,09% de estudiantes evaluados tiene un nivel de logro alto, pero el 90,91% muestra una concentración de nivel medio y bajo. Específicamente, preocupa el índice de 49,09% en el menor nivel de logro, cifra que es próxima a la mitad de los estudiantes. Estos resultados demuestran la necesidad de implementar estrategias para mejorar las habilidades sociales de comunicación.

Figura 3:

Nivel de logro de los indicadores de la dimensión competencias comunicativas.



La figura 3 sobre el porcentaje de logro en cada uno de los tres indicadores de la dimensión comunicativa, si bien un poco más del 75% reconoce tener una escucha activa, existe un alto porcentaje de estudiantes con carencias en las capacidades comunicativas de argumentación y asertividad, cifras del 67,27% y 63,64% confirman la urgencia por implementar estrategias que ayuden a los estudiantes a poner en práctica una comunicación sustentada en evidencia y la asertividad como muestra del reconocimiento y defensa de sus propios derechos sin atentar con el de los demás.

V. DISCUSIÓN

Para recoger información y lograr identificar el nivel de competencias ciudadanas en los estudiantes del Colegio Militar Elías Aguirre, se optó por utilizar un cuestionario de diagnóstico, debido a su amplio uso como instrumento de evaluación educativa. Tal como lo señala Dass (2016, pp. 91), el uso de cuestionario es útil para mostrar la comparación entre grupos de estudiantes y desarrollar un marco de referencias dentro de un rango de posibilidades y cuyo resultado de sus escalas puedan ser comparados. Luego de aplicar el cuestionario de competencias ciudadanas, cuyo objetivo fue recoger información sobre el nivel de logro en sus tres dimensiones, se arribó a resultados generales los cuales indican que existe un amplio sector de estudiantes que requiere desarrollar esta competencia, en razón de tener una concentración promedio de 10,91% en un nivel bajo y 61,82% en un nivel medio lo que nos indica un acumulado del 72,73% de la muestra que se ubica entre el nivel bajo y medio de esta competencia, habiéndose alcanzado solo un 27% en un nivel alto.

Estos datos son relevantes al especificarse el nivel de logro en cada una de las dimensiones alcanzadas. Es así que en la dimensión cognitiva se observa un 23,64% de estudiantes quienes no muestran un nivel de logro apropiado y el 60% que se ubica en el nivel medio con riesgo de sumarse al nivel inferior si es que esta dimensión no es impulsada acciones para esta dimensión. Cabe destacar que hay tres indicadores de los seis, que no alcanza un dominio en esta competencia y son los indicadores relacionados a la consideración de consecuencias, generación de opciones y metacognición, propios de esta dimensión. En lo que respecta a la segunda dimensión se identifica una concentración del 56,36% de estudiantes de la muestra que se ubican en el nivel bajo y medio lo que también resulta preocupante debido a que uno de sus indicadores que es la identificación y manejo de emociones alcanza el 43,64% de desaprobación.

En la dimensión tres, acerca de las competencias comunicativas, un 90,91% de estudiantes evaluados se ubican entre el nivel de logro bajo y medio y solo el 9,09% en el nivel alto que se encuentra en condición de trasvase hacia los niveles inferiores. Estas cifras son ampliamente descritas al analizar cada uno de los indicadores de esta dimensión, por ejemplo: el indicador de argumentación alcanza

un 63,64% de desaprobación y el indicador de asertividad un 67,27% teniendo así dos de los tres indicadores con más del 60% de desaprobación que ponen en debilidad a esta dimensión.

Luego de esta descripción de resultados que marca el inicio de la propuesta de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas, se prioriza la dimensión número tres, competencias comunicativas, como aquella que necesita ser mayor atención en la propuesta educativa para que sus indicadores tanto de argumentación y de asertividad incrementen su nivel de logro. Luego la segunda prioridad de metodología lúdica debe estar orientada hacia la dimensión número uno, denominada competencia cognitiva, especialmente en los indicadores de metacognición generación de opciones y consideración de consecuencias, y finalmente la tercera prioridad de atención se debe orientar hacia la dimensión de competencias emocionales.

Esta priorización de dimensiones se convalida con la opinión de Arteaga (2013) al reconocer la importancia de la argumentación como necesidad comunicativa que debe tener una persona para justificar sus ideas y transmitir las con claridad. Así también con la de García (2016) quien afirma sobre lo esencial que debe ser la comunicación como eje regulador de las competencias ciudadanas para articular la argumentación y asertividad como elemento base de una escucha activa. Del mismo modo, cuando Assia et al (2017) plantean cómo mejorar las actitudes ciudadanas, mencionan la importancia de las estrategias de cooperación para promover el diálogo y la toma de acuerdos.

Es pertinente reconocer que teniendo menor prioridad la dimensión número dos, no deja de ser importante dentro del ejercicio de la ciudadanía tal como lo menciona Damián (2014): es necesario tener conocimiento de las propias emociones como de aquellas que pertenecen a las personas con quien interactuamos.

Respecto al segundo objetivo que fue sistematizar un marco teórico sobre las competencias ciudadanas, a la luz del análisis estadístico presentado, podemos indicar que la metodología lúdica se convierte en una alternativa para subsanar los niveles de logro deficiente en las tres dimensiones evaluadas. Esta acción se respalda en lo realizado por Carrillo (2015) cuando validó una propuesta lúdica para

entrenamiento de habilidades sociales en la cual mostró resultados positivos así también, lo confirman Cusi y Chambilla (2014) quienes proponen tácticas lúdicas como metodología para incrementar el aprendizaje y fortalecimiento de la cooperación tanto como de habilidades cognitivas. Es importante destacar el aporte teórico de Cursi (2019) quien nos brinda una vinculación entre las dimensiones cognitivas y procedimentales aunado a la inteligencia emocional, de modo que favorezcan la adquisición de competencias. El aporte teórico de Posada (2014) permite pensar que son la metodología lúdica una propuesta viable para implantarla con el objetivo de mejorar las competencias ciudadanas en su dimensión cognitiva y emocional. Estas recomendaciones basadas en la investigación permiten generar un acercamiento entre los medios y los fines de manera tal que se configure una propuesta que vincule lo lúdico y lo competencial.

Respecto al tercer objetivo que fue diseñar una propuesta de metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas a través del área de Educación Física, se observa en lo cotidiano que no hay una práctica pedagógica transversal para fomentar la ciudadanía, por el contrario, se enfatiza mucho en el enfoque de la corporeidad. Las tres competencias del área de Educación Física (MINEDU 2016), son un espacio pertinente para incorporar dimensiones cognitivas, emocionales y comunicativas de la ciudadanía, especialmente dentro de la competencia sociomotriz con el fin de asegurar un aprendizaje para la interacción asertiva, aprender a respetar normas y adquirir un sentido de pertenencia grupal.

Es factible entonces asumir una propuesta cuya justificación sea desarrollar competencias ciudadanas en Educación Física desde el análisis de la problemática sobre la convivencia ciudadana entre cuyos objetivos se encuentre una planificación de sesiones de aprendizajes que inician espacios de desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo dentro de un proceso socioformativo para una retroalimentación continua. Esta propuesta incorpora la recomendación de los procesos didácticos de la enseñanza orientados a la comprensión (García, 2016), incluyendo principios didácticos reflexivos desde la propuesta de Galbán (2018), enfatizando en la reflexión para favorecer la autonomía y resolución de problemas brindando una permanente retroalimentación.

Respecto al cuarto objetivo que es validar la propuesta didáctica de metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas, se verifica los profesionales expertos consultados coinciden en que la metodología sí responde a los objetivos de investigación, existiendo coherencia entre el título y la propuesta, así como la metodología y el tema. Finalmente, los expertos que evaluaron esta propuesta de formación ciudadana, consideran que debe ser incorporada como tema transversal al Proyecto Curricular Institucional para tejer una sostenibilidad de la propuesta pedagógica.

Para cerrar la discusión de estos resultados es conveniente indicar que la propuesta de metodología lúdica se articula con el área de Educación Física en su competencia “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices” porque en esta se acentúa la práctica de la corporeidad, tales como: juegos, actividades pre deportivas, para una pertinente interacción social que promueva la convivencia y resolución de conflictos de una forma asertiva de empatía propia en cada situación de aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. El diagnóstico muestra que existe una alta demanda de atención en las dimensiones comunicativas, cognitivas y emocionales, cuyos índices son del 90.91%, 83.64% y de 56.36% respectivamente. Así también, al interior de las tres dimensiones se han identificado deficiencia en la conducta asertiva que alcanza 67.27% de desaprobación, argumentación con 63.64%, metacognición con 65.45% y generación de opciones que llega al 54.55%, cifras preocupantes para asegurar razonamientos cognitivos apropiados a la ciudadanía

2. El cuestionario de competencias ciudadanas se elaborado y sometió a una validación de expertos teniendo como opinión favorable para su aplicabilidad, con las recomendaciones de mejorar en la redacción de casos próximos a la realidad del estudiante y ligados a los indicadores de las dimensiones seleccionados para darle una consistencia con la teoría científica relacionada al enfoque de ciudadanía.

3. La sistematización del marco teórico versó sobre el enfoque de competencias socio formativo propuesto de competencias ciudadanas y de metodología lúdica enunciadas habilidades sociomotrices realizada sobre las variables de investigación ha permitido organizar información sobre las dimensiones de implementar las competencias ciudadanas en el área de Educación Física a través de la práctica pedagógica con metodología lúdica, teniendo una reflexión continua para identificar errores de razonamiento y que exista una concordancia entre lo que se piensa, siente y actúa.

4. El diseño y validación de la propuesta didáctica parte de la necesidad de reforzar las competencias ciudadanas teniendo como medios cuatro procesos didácticos: generación del tema, declaración de objetivos, desempeño y evaluación. Luego, la propuesta se organiza en ocho actividades de metodología lúdica para fortalecer las competencias ciudadanas, enfocadas en la permanente reflexión y convivencia, que para efectos de modelación se han tenido que disgregar pero que están interrelacionadas entre las dimensiones, pudiendo ser abordadas en una sesión más de una con énfasis dependiendo de las necesidades formativas en los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Como medida de transferencia de los aprendizajes adquiridos en el desarrollo de esta investigación, se plantean las siguientes recomendaciones para nuevos espacios educativos:
2. La multidisciplinariedad como táctica curricular para promover las competencias ciudadanas de modo transversal permitiendo tener una visión colegiada de las oportunidades de aprendizaje. Estas acciones permitirán que los estudiantes mejoren su pensamiento y expresión.
3. Se recomienda a las autoridades educativas del Colegio Militar Elías Aguirre adoptar la propuesta de metodología lúdica dentro de su Proyecto Curricular Institucional como alternativa metodológica para el mejoramiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes, iniciando la experiencia para mejorar la práctica docente.
4. Integrar la evaluación formativa como táctica permanente para retroalimentar la experiencia de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje reflexivo que permita mejorar sus capacidades y que le ayude a construir sus conocimientos a partir de la experiencia compartida, donde se observe la vivencia, ratificación de sus aprendizajes como muestra de su responsabilidad.
5. Como parte de la buena convivencia institucional es necesario incorporar la participación del Departamento de Tutoría en la formación ciudadana para promover la modelación de los actores institucionales quienes juegan un rol ejemplar para los estudiantes y rumbo al bicentenario es una oportunidad que las instituciones sean espacio de la práctica de respeto, derechos y deberes.
6. Los padres de familia, puedan ser incorporados como apoyo en la práctica de las dimensiones ciudadanas con los estudiantes, siendo asertivos en la comunicación con sus hijos, practicar con ellos la escucha activa, ayudar a interpretar sus emociones, aprender a establecer y respetar reglas de convivencia que le ayude a fortalecer su autonomía en la interacción con su entorno y desempeño ciudadano orientado a la resolución de problemas.

VIII. PROPUESTA

8.1. Denominación

Programa de metodología lúdica para mejorar el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° año de secundaria del Colegio Militar Elías Aguirre.

8.2. Justificación de la propuesta

La propuesta de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas en el área de educación física se justifica a partir del análisis de la problemática sobre el estado del ejercicio de la convivencia ciudadana (MINEDU 2016). Así mismo, de la descripción estadística realizada luego de aplicar un cuestionario a los estudiantes de la citada institución en la que se evidencia carencias en las competencias ciudadanas, necesarias para fortalecer el ejercicio de la democracia en el país.

8.3. Objetivos

- Proponer un programa fundamentado en metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas.
- Fundamentar un proceso de practica pedagógica orientado al desarrollo de las dimensiones cognitivas, emocional y comunicativa propias de la competencia ciudadana.
- Planificar sesiones de aprendizaje que oriente la propuesta pedagógica.

8.4. Descripción de la Propuesta

La presente propuesta se organiza a través de 8 sesiones de aprendizaje las cuales se desarrollará en tres etapas de inicio, proceso y salida en cada uno de ellas se propone la práctica de la metodología lúdica que se relaciona con los indicadores de cada una de las dimensiones de las competencias ciudadanas (dimensión: cognitiva, emocional y comunicativa) se detalla las condiciones materiales y despacio así la temporalidad. Toda esta propuesta se fundamenta dentro del proceso de la evolución socio formativo que posibilita la retroalimentación permanente para el logro de la competencia.

REFERENCIAS

- Abrami, P., Bernard, R., Borokhovski, E., Waddington, D., Wade, C. & Persson, T. (2015). Strategies for Teaching Students to Think Critically: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(2), 275–314. <https://doi.org/10.3102/0034654314551063>
- Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo. Audiovisual y Cultural (2017). *La educación para la ciudadanía en el contexto escolar europeo 2017*. <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/6b50c5b0-d651-11e7-a506-01aa75ed71a1/>
- Agreda, J y Pérez, A. (2019). *Actividades lúdicas y la resolución de problemas del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “César Vallejo” Chiclayo*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45170>
- Aldana-Bermúdez, E. (2014). La argumentación como estrategia de enseñanza y de aprendizaje de las matemáticas-The argumentation like strategy of education and of learning of the mathematics. *Revista Científica*, 20(3), 37-45. <https://doi.org/10.14483/23448350.7687>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Episteme
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4867/486755023011>
- Arteaga, E. (2013). Competencias comunicativas y fortalecimiento de la inteligencia emocional. *Revista Iberoamericana de Educación*, 61(3), 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5891261>
- Assia, J., Garrido, M., & Sierra, S. (2017). *Fortalecimiento de Estrategias Didácticas que promuevan las Competencias Ciudadanas en los estudiantes de la Institución Educativa San José C.I.P. del Municipio de Sincelejo*. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional de la Universidad Santo Tomás <http://hdl.handle.net/11634/10103>
- Ayvar, H. G., (2017). La autoestima y la asertividad en adolescentes de educación secundaria de un colegio estatal y particular de un sector del distrito de Santa Anita. *Avances en Psicología*, 24(2), 193-203. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2016.v24n2.154>
- Brandoni, F (2017). *Conflictos en la escuela. Manual de negociación y mediación para docentes*. Universidad Nacional tres de febrero

- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 UGEL 05*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1429>
- Barrantes, R., Luna, D. & Peña, J. (2009). De las políticas a las aulas concepciones y prácticas de formación en ciudadanía en huamanga y Abancay. En Reátegui, F. (Ed.), *Formación en ciudadanía en la escuela peruana: avances conceptuales y limitaciones en la práctica de aula* (pp. 19-96). Instituto de Democracia y Derechos Humanos.
- Bernal, C. A. (2010) *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ª ed.). Pearson.
- Berumen - Martínez, R., Arredondo - Chávez, J. & Ramírez - Quistian, M. (2016). Formación Docente, Competencias Emocionales y Conductas Disruptivas en la escuela secundaria. *Ra Ximhai*. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194032.pdf>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista De Investigación Educativa*, 21(1), 7-43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio institucional Universidad de Granada <http://hdl.handle.net/10481/43024>
- Chaux, E., Lleras, J. & Velázquez, A. (Ed.). (2012). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas. Universidad de los Andes,
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Ediciones Uniandes
- Cáceres, M. & Nussbaum, J. (2020). Integrating critical thinking into the classroom: A teacher's perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 37,(2020), 1-18 <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100674>.
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, 67, 56–72

- Cedeño, E. & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso* 5(2), 70-84 <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Contreras, D. & Aceituno, D. (2017). Learning to Teach Citizenship Competencies through a School-University Collaborative Action Research Project. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(2017), 90-95. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.035>
- Corrales, A, Quijano, N., K., & Góngora, E., A. (2017). Empatía, comunicación asertiva y seguimiento de normas. Un programa para desarrollar habilidades para la vida. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 22(1),58-65. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29251161005>
- Corsi, D. P. (2019). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de la programación: un análisis comparativo de su eficacia en la Educación Superior*. [Tesis doctoral, Universidad de extremadura]. Repositorio institucional DEHESA de la Universidad de Extremadura <http://hdl.handle.net/10662/9274>
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12), e031 <https://doi.org/10.24215/23468866e031>
- Cusi, R. & Chambilla I. (2014). *Estrategias lúdicas metodológicas para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. "Federico Barreto", del distrito de Pocollay, Provincia de Tacna 2014*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/6368>
- Daas, R., ten Dam, G., & Dijkstra, A. B. (2016). Contemplating modes of assessing citizenship competences. *Studies in Educational Evaluation*, 51, 88–95. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2016.10.003>
- Dougherty, D., & Sharkey, J. (2017). Reconnecting Youth: Promoting emotional competence and social support to improve academic achievement. *Children and Youth Services Review*, 74(2017), 28-74 <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2017.01.021>
- Domínguez, J., López, A., & Álvarez, E. (2015). Implicación de variables sociales y educativas en la conducta asertiva adolescente. *Aula abierta*, 43(1), 26-31 <https://doi.org/10.1016/j.aula.2014.05.004>
- Eguren, M., De Belaunde, C., & Gonzáles, N. (2019). *Leyendo al Estado desde el aula: maestros, pedagogía y ciudadana*. Instituto de Estudios Peruanos

- Esteves, M. (2015). Citizenship Education – What Geography Teachers Think on the Subject and How They are Involved? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191(2015), 447-451. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.697>
- Fuentes-Moreno, C., Sabido-Codina, J., & Miguel-Albert, J. (2019). El desarrollo de la competencia social y ciudadana y la utilización de metodologías didácticas activas en las aulas de secundaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 199- 210. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.22.2.369671>
- Flores, M. D. (2014). La competencia comunicativa escrita de los estudiantes de ingeniería y la responsabilidad institucional. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(65), 43-60. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000200004&lng=es&tlng=es
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto? *Revista iberoamericana de educación superior*, 6(16), 110-125. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722015000200006&lng=es&tlng=es
- Fernández, J. D. (2014). El humor prosocial en la gestión de emociones positivas. *Educación y Futuro Digital*, (9), 38-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4998803>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2013) *¡Aquí estamos! Niñas y niños y adolescentes afroperuanos*. UNICEF. <https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Aqui-estamos-Ninas-ninos-adolescentes-afroperuanos%20RESUMEN-EJECUTIVO.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). *Arando y cultivando semillas de paz: ¿cómo construir territorios de paz desde las escuelas? Retos para directivas, docentes y secretarías de educación*. UNICEF https://www.unicef.org/colombia/media/5296/file/Cartilla%20No%201_Escuelas%20en%20Paz.pdf
- García, I. (2016). *Enseñanza para la comprensión en el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes de la IE Hipólito Unanue, Lima, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7072>
- Galbán, S. (2018). *Hacia una enseñanza reflexiva*. Trillas

- Gonzales, A. (2017). *Formación de competencias ciudadanas en el ámbito universitario a través de la metodología de aprendizaje-servicio*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica Del Perú]. repositorio institucional de la Universidad PUCP <http://hdl.handle.net/20.500.12404/9237>
- Heredero, H., & Garrido, M. D. P. (2016). Desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal en educación primaria a partir del uso de tecnologías de información y comunicación: estudio de casos. *Notandum*, 44, 175-188. <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.44.15>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc.Graw Hill <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística* (3ª ed.). Fundación Sypal <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>
- Instituto Peruano de Administracion de Empresas. (2019). *Educando a los ciudadanos para el Perú que queremos*. CADE Educación https://www.ipae.pe/wp-content/uploads/2019/08/ENTREGABLE_CADE_EDUCACION_2019.pdf
- Instituto de Estudios Peruanos. (2015). *La ciudadanía desde la escuela: democracia y ciudadanía*. https://iep.org.pe/wp-content/uploads/2015/12/la_ciudadania_desde_la_escuela__democracia_y_ciudadania-1.pdf
- Kim, H., Maria D., LaRusso, Lisa B. Hsin, Allen G. Harbaugh, Robert L. Selman, Catherine E. Snow. (2018) Social perspective-taking performance: Construct, measurement, and relations with academic performance and engagement, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 57 (2018), 24-41, <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2018.05.005>.
- Knaus, M., Lechner, M. & Reimers, A. (2020) For better or worse? – The effects of physical education on child development. *Labour Economics*, 67(2020) <https://doi.org/10.1016/j.labeco.2020.101904>
- James, A. & Collier, D. (2019) Thinking about Physical Education - An Alternative Approach. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90:4, 3-4, <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1574124>

- Ju Kim, H. & Young Chung J. (2020). Factors affecting youth citizenship in accordance with socioeconomic background. *Children and Youth Services Review*, 111 (2020), <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104847>
- Liranzo, P., Jiménez, A., Pacheco-Salazar, B., & Hernández-Mella, R. (2017). Encuentros psico-afectivos: estrategia lúdica y creativa en favor de una experiencia escolar integral. *Ciencia Y Sociedad*, 42(3), 69-83. <https://doi.org/10.22206/cys.2017.v42i3.pp69-83>
- López, M. B., Arán, V., Richaud M. C. Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances en psicología latinoamericana* 32(1) 37- 51 <http://dx.doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03>
- Malaver, A. A., Carrillo, E., & Díaz, J. (2020). Estrategias de aprendizaje en la formación ciudadana y cívica de los estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. N°5177 "Alameda del Norte". Puente Piedra Lima 2019. *IGOBERNANZA*, 2(8), 27-46. <https://doi.org/10.47865/igob.vol2.2019.60>
- Martín, M. (2018). *Escucha activa y empática*. Editorial Elearning
- Martín, M. J., Gómez-Becerra, I., Chávez-Brown, M. & Greer, D. (2006). Toma de perspectiva y teoría de la mente: aspectos conceptuales y empíricos. Una propuesta complementaria y pragmática. *Salud mental*, 29(6), 5-14. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252006000600005&lng=es
- Martinez, C. (Ed.). (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Martínez-Vilchis, R., Morales, T., & Pozas, J. (2017). Efectos de un programa de competencias emocionales en la prevención de cyberbullying en bachillerato. *Pensamiento Psicológico*, 16(1), 33-44. <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/1684>
- Martínez, M. & March, T. (2015). Caracterización de validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación. *Revista REDHECS* 10(20), 107-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844563>
- Mercier, H. (2016) The Argumentative Theory: Predictions and Empirical Evidence. *Trends in Cognitive Sciences*. 20(9), 689-700. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.07.001>
- Merino, C., Charter, R. (2010). Modificación Horst al Coeficiente KR - 20 por Dispersión de la Dificultad de los Ítems. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=284/28420641008>

- Medina, A. (2009). La Didáctica: disciplina pedagógica aplicada en A. Medina y F. Salvador. (Ed.), *Didáctica General* (pp. 04-37). Pearson Educación.
- Ministerio de Educación del Perú (2019). *Planificación, mediación y evaluación de los aprendizajes en la educación secundaria*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). (15 de octubre 2020). *Estudio internacional de cívica y ciudadanía – ICSS–2016*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosiccs2016/>
- Montes, H. (2014). *Informe de los aportes recogidos en las mesas de consulta sobre los mapas de progreso de la competencia 3: utiliza sus habilidades sociomotrices en actividades físicas y deportivas*. Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa <http://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/handle/sineace/1270>
- Montoya, C. & Pérez (2020). *La lúdica como estrategia didáctica para medición del conflicto escolar en el 6° de la institución educativa Cristóbal colón de Armenia, Quindío, plumilla educativa*, 25(1), 99-103 <https://doi.org/10.30554/pe.1.3832.2020>
- Montoya, A., Simonton, k. & Gaudreault, K. (2020) Enhance Student Motivation and Social Skills: Adopting the Sport Education and Cooperative. *Learning Models, Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 91:8, 15-20, <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1574124>
- Noroozi, O., Dehghanzadeh, H. & Talaei, E. (2020). A systematic review on the impacts of game-based learning on argumentation skills. *Entertainment Computing*, 35(2020). <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100369>
- Muñoz, J., Quintero, J., Munévar, R., (2009). *Cómo desarrollar competencias investigativas en educación*. Magisterio.
- Muenks, k., Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2020). I can do this! The development and calibration of children's expectations for success and competence beliefs. *Developmental Review*, 48(2020), 24-39. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.04.001>
- Navas, L. C. (2015). Diseño de un programa de Recreación organizada dirigido a los estudiantes del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista de Investigación*, 39(85), 155-172 <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376143541009.pdf>
- Nickerson, R., Perkins, D. & Smith, E. (1998). *Enseñar a pensar: Aspectos de la actitud intelectual*. Edit. Paidós.
- Noguera-Ramírez, C. & Rubio, D. (Eds.). (2019). *Genealogías de la pedagogía*. Universidad Pedagógica Nacional.

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H., (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Ossa-Cornejo, C. J., Palma-Luengo, M. R., Lagos-San Martín, N. G., Quintana-Abello, I. M., & Díaz-Larenas, C. H. (2017). Análisis de instrumentos de Medición del Pensamiento Crítico. *Ciencias Psicológicas*, 11(1) ,19-28. <https://doi.org/10.22235/cp.v11i2.1343>
- Orobio, A. (2014). *El Impacto en la enseñanza de las competencias ciudadanas a través de la plataforma Course Builder desde un contexto rural* [Tesis de maestría, Universidad Tecvirtual]. Repositorio institucional RITEC <http://hdl.handle.net/11285/626524>
- Packham, A., Brittany S.(2019) The effects of physical education on student fitness, achievement, and behavior,*Economics of Education Review*,72(2019), 1-18 <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2019.04.003>
- Paramo, P. (Ed.). (2017). *La Investigación en Ciencias Sociales: Técnicas de recolección de la información*: Universidad Piloto de Colombia.
- Pazmiño, S. P. (2017). Implementación del programa para enseñar a pensar Cort. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(1), 1-10 <http://retosdelaciencia.com/Revistas/index.php/retos/article/view/137>
- Perrenoud, P. (2011). *Construir competencias desde la escuela*. Alejandría Distribución Bibliográfica S.A de C.V
- Piedra, E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, III(2), 93-108 <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/1211/1403/>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* [Tesis de maestría, Universidad de Colombia]. Repositorio institucional Biblioteca Digital <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Puyén, R. (2014). *Propuesta de Estrategias Lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo” del Distrito de la Capilla - Provincia de Cutervo*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional UNPRG. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/6772>

- Pflucker, E. y Muñoz, R. (2018). Inclusión, Discriminación Afroperuanas y Educación en el Perú: una agenda pendiente. En S. Carrillo y R. Cuenca (Eds.), *vidas desiguales mujeres, relaciones de género y educación en el Perú* (pp. 153-168). IEP Instituto de Estudios Peruanos.
- Reátegui Carrillo, F., Ciurlizza Contreras, J., & Peralta Ytajashi, A. (2004). *Hatun Willakuy. Versión abreviada del Informe Final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Instituto de Democracia y Derechos Humanos.
- Reyzábal, M. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *Revista Iberoamericana Calidad, eficacia y Cambio en la Educación* REICE 10(4), 63-77
<http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf>
- Resolución Ministerial N° 649- 2016- MINEDU. (15 de diciembre 2016). Normas Legales N° 13898. Diario Oficial El Peruano, 16 de diciembre 2016.
- Rueda, P. M., Filella, G. (2016). Importancia de la educación emocional en la formación inicial del profesorado. *Intercambio/Échange*, 2016, (1), 212-219.
<https://doi.org/10.21001/ie.2016.1.17>
- Ruiz, F. J., Tamayo, O. E., & Márquez B, C. (2015). La argumentación en clase de ciencias, un modelo para su enseñanza. *Educação e Pesquisa*, 41(3), 629-645. <https://www.redalyc.org/pdf/298/29841640004.pdf>
- Sahanowas Sk, Santoshi Halder. Critical thinking disposition of undergraduate students in relation to emotional intelligence: Gender as a moderator. *Heliyon*, 6(11), e05477. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05477>
- Simon, C. (2018). The functions of active listening responses. *Behavioural Processes*, 157(2018), 47-53. <https://doi.org/10.1016/j.beproc.2018.08.013>
- Stern, J. A., & Cassidy, J. (2018) Empathy from infancy to adolescence: An attachment perspective on the development of individual differences. *Developmental Review*, 47(2018), 1-22.
<https://doi.org/10.1016/j.dr.2017.09.002>
- Tamayo A., Eugenio O., Zona, R., Loaiza Z., & Yasaldez, E. (2015). El pensamiento crítico en la educación. Algunas categorías centrales en su estudio. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(2), 111-133.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf>
- Tobón, S., Pimienta, J. & García, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Prentice Hall

- Trucco, D. y Inostroza, P. (2017). *Las violencias en el espacio escolar*. Comisión Económica para América Latina Y el Caribe. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/41068-violencias-espacio-escolar>
- UNESCO. (2014). World-wide survey of school physical education. Paris : *United Nations educational, scientific and cultural organization*. Retrieved from <http://doc.rero.ch/record/255588>
- Valenzuela, J., Nieto, A. M., & Muñoz, C. (2014). Motivación y disposiciones: enfoques alternativos para explicar el desempeño de habilidades de pensamiento crítico. *Revista electrónica de investigación educativa*, 16(3), 16-32. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412014000300002
- Verde, S. (2015). *El desarrollo de la competencia pragmática: aproximación al estudio del procesamiento pragmático del lenguaje* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio institucional GREDOS <http://hdl.handle.net/10366/128306>
- Waichman, P., (2002). *Tiempo libre y recreación: un desafío pedagógico*. Ediciones PW
- Zuta, E., Velasco, A., & Rodríguez, J. (2014). Desarrollo de competencias ciudadanas mediante un curso socialmente responsable. *Revista académica del Departamento de Educación de la PUCP*, 23(45), 51-66. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10520>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Metodología lúdica para el desarrollo de las Competencias ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar Elías Aguirre

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDIACIÓN	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE: METODOLOGÍA LÚDICA	Reúne diversas aproximaciones al concepto de lúdica entendida como un potencial de creatividad y gozo desde la acción de disfrutar aspectos y espacios de la vida generando un pensamiento simbólico explorando el mundo con alegría y sin esperar recompensas ni competencias pues permite reconocer la existencia de otros ser en el plano de la convivencia (Piedra, 2018) "Lúdica es una actitud del ser frente a la vida y relacionarse con ella en esos espacios cotidianos	Son acciones del ser humano con el propósito de facilitar la adquisición nuevos experiencias para interactuar con los demás, generando oportunidades de creatividad y nuevos aprendizajes significativos en beneficio del desarrollo	Recreación	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica emociones y pensamientos • Ejecuta movimientos de expresión corporal • Juegos competitivos • Juegos cooperativos 	Escala cualitativa: nominal	Propuesta
			Habilidades sociomotrices	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción asertiva • Respeto a las normas • Sentido de pertinencia • Orientación al logro común 		

	en que se producen disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. (Jiménez, 2006)		Pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> • Propósito de aprendizaje • Estrategias de enseñanza 		
VARIABLE DEPENDIENTE:	Las competencias ciudadanas hacen referencia a las capacidades en el área cognitiva, emocional y comunicativa que relacionadas a los contextos del comportamiento interpersonal orientados al bien común permiten que el ciudadano tenga un comportamiento constructivo al vivir en sociedad (Chaux; 2012)	Las competencias ciudadanas es el conjunto de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales interrelacionadas en ambas para construir relaciones interpersonales de convivencia y participación en la sociedad.	Cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Toma perspectiva • Interpretación de intenciones • Metacognición • Generación de opciones • Consideración de consecuencias • Pensamiento crítico 	Escala cualitativa: nominal	Cuestionario
COMPETENCIAS CIUDADANAS			Emocionales	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y manejo de emociones • Empatía 		
			Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha activa • Asertividad • Argumentación 		

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS

OBJETIVO: Recoger información acerca de las competencias ciudadanas en los estudiantes del 3° año de secundaria del Colegio Militar Elías Aguirre, cuyos resultados permitirán sustentar la investigación “Programa de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas a través del área de Educación Física en los cadetes del Colegio Militar Elías Aguirre.

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTAL

1. Nombre del cuestionario: Cuestionario de las competencias ciudadanas

2. Estructurada detallada

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	N° DE ÍTEM
Competencias ciudadanas	Cognitivas	• Toma perspectiva	01
		• Interpretación de intenciones	02
		• Meta cognición	03
		• Generación de opciones	04
		• Consideración de consecuencias	05
		• Pensamiento crítico	06
	Emocionales	• Identificación y manejo de emociones	07
		• Empatía	08
	Comunicativas	• Escucha activa	09
		• Asertividad	10
		• Argumentación	11

3. Escala de medición del nivel de competencias ciudadanas

NIVELES	N° RESPUESTAS ACERTADAS
Nivel alto	8 – 11
Nivel medio	4 – 7
Nivel bajo	0 – 3

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS INSTRUCCIONES:

- a) Leer cada pregunta del cuestionario y responder con total sinceridad.
- b) Todas las preguntas deben ser respondidas a través de la selección de una alternativa.

PREGUNTA 1

DIMENSIÓN: COGNITIVA
INDICADOR: Toma de perspectiva
El abuso del poder ocurre cuando una persona que ejerce autoridad, de manera injusta o inapropiada. María es la capitana de su equipo de fútbol ¿Cuál de las siguientes situaciones María estaría mostrando un abuso de poder?
a) Opina en contra de los integrantes del equipo rival. b) Incluye en el equipo a quien le invite una hamburguesa. c) Retira del equipo a quien no asiste a los entrenamientos. d) Reclama a sus jugadores por su bajo rendimiento.
RESPUESTA: b

PREGUNTA 2

DIMENSIÓN: COGNITIVA
INDICADOR: interpretación de intenciones
El brigadier de aula decide que solo participarán en las olimpiadas deportivas aquellos estudiantes aprobados en todos los cursos. Un grupo de estudiantes se oponen y piden que se les permita participar a todo aquel que desee jugar. ¿Por qué se está presentando un conflicto?
a) El brigadier quiere premiar el esfuerzo y los otros estudiantes piensan que los aprobados no saben jugar. b) Los estudiantes consideran que tienen capacidad y El brigadier busca tener un mejor equipo. c) El brigadier va en contra del derecho de participación, y los estudiantes quieren que se respete ese derecho. d) Los estudiantes quieren participar y El brigadier se niegan a escuchar.
RESPUESTA: c)

PREGUNTA 3

DIMENSIÓN: COGNITIVA
INDICADOR: Metacognición
A un estudiante se le ha perdido su reloj en la hora de Educación Física. Uno de los estudiantes del aula lo ha robado, pero no se aclara quién es, por eso el profesor decide que todos los estudiantes deben pagar el reloj robado, de esta forma el ladrón se dará cuenta de las consecuencias y no habrá robos en el futuro. Un estudiante señala que el profesor está equivocado. ¿Qué frase expresa mejor que el razonamiento del profesor es equivocado? a) No se descubre al ladrón y no se asegura que en reloj se haya perdido. b) En las aulas siempre se pierden cosas. c) El ladrón siempre seguirá con la mala costumbre. d) El ladrón es favorecido ya que pagará solo una parte del costo del reloj.
RESPUESTA: d)

PREGUNTA 4

DIMENSIÓN: COGNITIVAS
INDICADOR: Generación de opciones
Un estudiante le quita el balón a otro, y este, enfurecido se lanza a recuperarlo y terminan peleando dándose fuertes golpes. Los compañeros se aglomeran alrededor. Algunos tratan de separarlos diciendo que no vale la pena la discusión, otros los animan para que sigan peleando, otros se muestran indiferentes y otros salen a buscar ayuda. ¿Cuál de las actitudes de los compañeros impide terminar la pelea? a) Los que animan para que peleen más. b) Los que tratan de separarlos. c) Los que se muestran indiferentes. d) Los que salen a buscar ayuda.
RESPUESTA: a)

PREGUNTA 5

DIMENSIÓN: COGNITIVAS
INDICADOR: Consideración de consecuencias
Imagina que debes aprobar obligatoriamente un curso antes que desapruebes el año. Tus compañeros hacen grupo para estudiar y uno de ellos comparte el examen que lo cogió del maletín del profesor. ¿Cuál es tu decisión en esta situación? a) Dejas todo como está; lo que importa es aprobar el curso. b) le agradeces y celebras su habilidad para sustraer el examen. c) Conversas con tus compañeros y te retiras del grupo. d) Le comentas al docente y pides que te apruebe por ser honesto.
RESPUESTA: c)

PREGUNTA 6

DIMENSIÓN: COGNITIVA
INDICADOR: Pensamiento crítico
Imagina que te han asignado un tema de consulta para la próxima clase. ¿Cuál sería tu decisión en esta situación?
a) Esperas que tus compañeros lo hagan por ti, ya que no tiene calificación. b) Decides buscarlo por internet y copiarlo directamente en el cuaderno c) Lees la información encontrada e imprimes para presentarla. d) Preguntas al profesor si la tarea va a ser calificada para poner más empeño.
RESPUESTA: c)

PREGUNTA 7

DIMENSIÓN: EMOCIONALES
INDICADOR: Identificación y manejo de opiniones
Andrés está seleccionando a los integrantes de su equipo de vóley mixto y menciona frente a todos, que Ana no puede jugar en su equipo porque es una alumna con bajas calificaciones. De pronto Ana le dice a Andrés que se siente ofendida debido a que ella le gusta el deporte y que por favor la integre. ¿Qué debería hacer Andrés?
a) Mantenerse en su decisión porque puede afectar el resultado del equipo. b) Disculparse con Ana por haberla ofendido sin justificación. c) Solicitar la opinión del equipo porque cuidan los resultados. d) Solicitar la opinión del profesor para decidir si la integra o no al equipo.
RESPUESTA: b)

PREGUNTA 8

DIMENSIÓN: EMOCIONALES
INDICADOR: empatía
José es un niño nuevo en la escuela, ha podido hacer muchos amigos y su familia se siente alegre con la forma como se ha integrado. Sin embargo, José no quiere participar en la clase de Educación Física y esto lo hace sentir mal. ¿Qué deberían hacer sus compañeros?
a) Conversar el por qué no le gusta las clases de Educación Física. b) Dejar de meterse en los asuntos personales de José. c) Pedirle al profesor que lo apruebe para que no repita el curso. d) Conversar de otros temas y evitar que se sienta mal.
RESPUESTA: a)

PREGUNTA 9

DIMENSIÓN: COMUNICATIVAS
INDICADOR: Escucha activa
Juan es el capitán de un equipo que ha brindado las orientaciones a cada uno de ellos sobre la forma cómo debe desarrollarse el juego, de pronto surge una discusión entre dos de los integrantes del equipo, ¿Qué debe hacer Juan al respecto?
a) Separar a ambos del equipo. b) Que se disculpen entre ambos. c) Preguntar las razones de la discusión. d) Suspenderlos a ambos por una semana.
RESPUESTA: c)

PREGUNTA 10

DIMENSIÓN: COMUNICATIVAS
INDICADOR: asertividad
Camilo ganó las elecciones para elegir un representante del aula al Municipio Escolar. El profesor decide repetir la elección porque Camilo vive alejado de la ciudad. ¿Por qué es un problema repetir esta elección?
a) Porque al repetir la votación, pueden cambiar los resultados. b) Porque se está excluyendo a los que viven en la ciudad. c) Porque es una pérdida de tiempo votar dos veces d) Porque no se respetó la votación de los estudiantes
RESPUESTA: d)

PREGUNTA 11

DIMENSIÓN: COMUNICATIVAS
INDICADOR: argumentación
El profesor pide un voluntario para participar en la competencia de ajedrez y Diana levanta la mano. El profesor señala que es mejor la participación de un hombre para que el colegio esté bien representado. ¿Cuál de los siguientes prejuicios está implícito en la decisión del profesor?
a) Los hombres tienen mayor voluntad para ganar. b) Históricamente los hombres son mejores en el ajedrez. c) Las mujeres son mejores en competencias de arte. d) Las mujeres tienen poca experiencia en las competencias de ajedrez.
RESPUESTA: b)

ANEXO 3: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

validacion de tres expertos variable competencias ciudadanas.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Villarincio Ruiz Ricardo Edmundo*
- 1.2. Grado académico que ostenta: *Bach.*
- 1.3. Institución donde trabaja: *U.C.V. sede Lima este*
- 1.4. Experiencia laboral (años): *20*
- 1.5. Título de la tesis: *Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar Elías Aguirre – Píntel*
- 1.6. Nombre del autor de la tesis: *Mechan Chavez Juan Francisco*
- 1.7. Nombre del instrumento a validar: *Cuestionario de competencias ciudadanas*

II. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE																				BAJA		REGULAR		BUENA		MUY BUENA	
		9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100								
1. CUIDAD	Está redactado (o) con lenguaje apropiado																				✓								
2. CLARIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a valorarse																					✓							
3. ACTUALIZACIÓN	Suplementa en aspectos técnicos o científicos de actualidad																					✓							
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica																					✓							
5. DEFINICIÓN	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad																					✓							
6. ADECUACIÓN	Adecuado (o) para mejorar la gestión educativa																					✓							
7. OBJETIVIDAD	Neutral (o) en aspectos técnicos científicos																					✓							
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento																					✓							
9. NEUTRALIDAD	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																					✓							
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (o) para la investigación																					✓							
TOTAL:																						7/10							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: **100**

Lugar y fecha: Chiclayo 04 de noviembre del 2020

FIRMA DEL EXPERTO

DNI: 09809744



INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: ZULORTA CHINCHAY JUAN RAFAEL
 1.2. Grado académico que ostenta: MAESTRO EN DOCENCIA Y SECCIÓN EDUCATIVA
 1.3. Institución donde trabaja: I.E. VIRREY DE LA NEGRÍA ANAGARCA 21009
 1.4. Experiencia laboral (años): 24 años
 1.5. Título de la tesis: Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar Elías Aguirre – Pimentel
 1.6. Nombre del autor de la tesis: Mechan Chavez Juan Francisco
 1.7. Nombre del instrumento a validar: Cuestionario de competencias ciudadanas

II. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE		BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA						
		9	10	11	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está redactado (s) con lenguaje apropiado.																					X
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			X		
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos técnicos científicos de actualidad.																				X	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																				X	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																					X
6. RELEVANCIA	Adecuado (s) para resolver la gestión educativa.																				X	
7. CONSISTENCIA	Dejado (s) en aspectos técnicos científicos.																					X
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																				X	
9. METODOLÓGICA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico.																				X	
10. PERTINENCIA	Usó y adecuado (s) para la investigación.																					X
TOTAL																						

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

.....
APLICABLE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96

Lugar y fecha: Chiclayo 20 de Noviembre 2020


 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI: 16403143



INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: José María Chávez Juan Francisco
 1.2. Grado académico que ostenta: B. Mag. Educ.
 1.3. Institución donde trabaja: Centro Escolar "Don Aguirre"
 1.4. Experiencia laboral (años): 26 años
 1.5. Título de la tesis: Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar Elías Aguirre - Pimental
 1.6. Nombre del autor de la tesis: Mechan Chavez Juan Francisco
 1.7. Nombre del instrumento a validar: Cuestionario de competencias ciudadanas

II. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE		BAJA		REGULAR		BUENA		MUY BUENA			
		8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
1. CLARIDAD	Está redactado (a) en lenguaje apropiado.												X
2. OBJETIVO	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.												X
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos técnicos científicos de actualidad.									X			
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.										X		
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.											X	
6. RELEVANCIA	Adecuado (a) para mejorar la gestión educativa.												X
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos técnicos científicos.									X			
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.										X		
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico.											X	
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para el investigador.												X
TOTAL													

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

94,5

Lugar y fecha: Chiclayo 18 de Noviembre 2020

José María Chávez Juan Francisco
 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI: 15081304

ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en estudiantes del colegio Militar Elías Aguirre Pimentel

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPOS DE VARIABLES	METODOLOGIA	ENFOQUE/ NIVEL (ALCANCE) DISEÑO	TECNICA/ INSTRUMENTO
<p><u>PROBLEMA PRINCIPAL</u></p> <p>¿Cómo debe estar estructurado un programa lúdico para desarrollar competencias ciudadanas a través de área de Educación Física?</p>	<p><u>OBJETIVO PRINCIPAL:</u> Proponer un programa de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas a través del área de Educación Física en los cadetes del Colegio Militar Elías Aguirre.</p> <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de competencias ciudadanas que presentan los estudiantes del Colegio Militar Elías Aguirre en los últimos años. • sistematizar un marco teórico sobre las dimensiones de la metodología lúdica y competencias ciudadanas • diseñar y validar una propuesta de metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas. 	<p><u>HIPOTESIS PRINCIPAL</u></p> <p>Si se propone un programa de metodología lúdica de interacción socio motriz, entonces se contribuirá significativamente al desarrollo de las competencias ciudadanas</p>	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p>Metodología Lúdica</p> <p><u>Variable Dependiente:</u></p> <p>Competencias Ciudadanas</p>	<p><u>TIPO DE INVESTIGACION:</u> Básica no experimental, proyectiva.</p> <p><u>Unidad de</u></p> <p><u>Análisis:</u> Estudiantes del nivel de secundario de la I.E.P.M. Colegio Militar Elías Aguirre.</p> <p><u>Población:</u> 510 estudiantes del nivel secundario la institución educativa Colegio Militar Elías Aguirre.</p> <p><u>Muestra:</u> 55 estudiantes elegidos aleatoriamente.</p>	<p>Cuantitativo</p> <p>No aplicativo</p> <p>Propositiva</p> <p>El diseño se diagrama de la siguiente manera</p> <div data-bbox="1585 932 1749 1082" data-label="Diagram"> <pre> graph LR R[R] <--> T[T] R --> P[P] T --> P </pre> </div> <p>Donde: Rx: Diagnóstico inicial T: Marco teórico P: Propuesta</p>	<p>Cuestionario de competencias ciudadanas</p>

ANEXO 5: DESARROLLO DE LA PROPUESTA

1. DENOMINACIÓN

Programa de metodología lúdica para mejorar el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en los estudiantes del 3° año de secundaria del Colegio Militar Elías Aguirre.

2. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución:** Colegio Militar Elías Aguirre Pimentel.
- **Código modular:** 0452581
- **Población de objetivo:** estudiantes que cursan el 3° año de Educación Básica Regular Nivel Secundario.

3. JUSTIFICACIÓN DE PROPUESTA

La propuesta de metodología lúdica para desarrollar competencias ciudadanas en el área de educación física se justifica a partir del análisis de la problemática sobre el estado del ejercicio de la convivencia ciudadana (MINEDU 2016). Así mismo, de la descripción estadística realizada luego de aplicar un cuestionario a los estudiantes de la citada institución en la que se evidencia carencias en las competencias ciudadanas, necesarias para fortalecer el ejercicio de la democracia en el país.

4. OBJETIVOS

- Proponer un programa fundamentado en metodología lúdica para desarrollar las competencias ciudadanas.
- Fundamentar un proceso de practica pedagógica orientado al desarrollo de las dimensiones cognitivas, emocional y comunicativa propias de la competencia ciudadana.
- Planificar sesiones de aprendizaje que oriente la propuesta pedagógica.

5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta se organiza a través de 8 sesiones de aprendizaje las cuales se desarrollará en tres etapas de inicio, proceso y salida en cada uno de ellas se propone la práctica de una metodología lúdica que se relaciona con los indicadores de cada una de las dimensiones de las competencias ciudadanas (dimensión: cognitiva, emocional y comunicativa) se detalla las condiciones materiales y espacio así la temporalidad. Toda esta propuesta se fundamenta dentro del proceso de la evolución socio formativo que posibilita la retroalimentación permanente para el logro de la competencia

6. PROCESOS DIDÁCTICOS

- Generación del tema
- Objetivos
- Desempeño
- Evaluación

7. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LA PROPUESTA:

Estos principios son tomados a partir de la propuesta de Galbán (2018, p. 47-58) cuando trata sobre los criterios y estrategias para espacios de enseñanza de reflexión:

- Reconocer a los estudiantes por sus nombres.
- Retroalimentar permanentemente el aprendizaje.
- Argumentar la necesidad de vivenciar las reglas de convivencia.
- Favorecer la autonomía de los estudiantes a través de la responsabilidad compartida.
- Promover el pensamiento metacognitivo.
- Promover la resolución de problemas tanto individual y colectivo.

MAPEO DE LA METODOLOGÍA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

A continuación, se detalla los siguientes nombres seleccionados para promover las competencias ciudadanas, estructuradas según se detalla con cuatro elementos:

METODOLOGÍA LÚDICA 1	
NOMBRE	Tres en raya
DIMENSIÓN	Competencia Cognitiva
INDICADOR	Consideración de consecuencias
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 2	
NOMBRE	Alborotados
DIMENSIÓN	Competencia Cognitiva
INDICADOR	Generación de opciones
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 3	
NOMBRE	Cono normativo
DIMENSIÓN	Competencia Comunicativa
INDICADOR	Argumentativo
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 4	
NOMBRE	El bote
DIMENSIÓN	Competencia Comunicativa
INDICADOR	Asertividad
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 5	
NOMBRE	Estrella equilibrada
DIMENSIÓN	Competencia emocional
INDICADOR	Identificación y manejo de opciones
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 6	
NOMBRE	Teatrín de las emociones
DIMENSIÓN	Competencia Cognitiva
INDICADOR	Interpretación de intenciones
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 7	
NOMBRE	Teléfono estropeado
DIMENSIÓN	Competencia comunicativa
INDICADOR	Escucha activa
TIEMPO	90 minutos
METODOLOGÍA LÚDICA 8	
NOMBRE	Adivina adivinador
DIMENSIÓN	Competencia comunicativa
INDICADOR	Escucha activa
TIEMPO	90 minutos

DESCRIPCIÓN DE LOS PROCESOS DIDÁCTICOS PARA EL PROGRAMA DE METODOLOGÍA LÚDICA

El programa de metodología lúdica se realiza en cuatro procesos: generación de tema, los objetivos de comprensión, los desempeños y la evaluación. La realización para cada uno del desarrollo de la sesión de aprendizaje, es de la siguiente manera:

PROCESO DIDÁCTICO	DESCRIPCIÓN
GENERACIÓN DEL TEMA	<p>En este primer momento del proceso didáctico de las sesiones de aprendizaje se realizan las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Motiva</u> a los estudiantes a partir de la comunicación sobre experiencias personales relacionadas al indicador de la dimensión de la competencia ciudadana • <u>Explorar</u> sus conocimientos previos desde el conflicto cognitivo permitiéndole al docente tomar una perspectiva del marco conceptual que tiene el estudiante • <u>Aplicar</u> técnicas de preguntas, con lluvias de ideas y comentario de lemas donde se identifica el valor personal de los conocimientos.
OBJETIVOS	<p>Para la segunda etapa se realizan las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Determinar</u> sobre que tratará el tema para que el estudiante no pueda desviarse del objetivo de enseñanza. • <u>Verificar</u> los objetivos durante el transcurso de la ejecución de la práctica de aprendizaje, con el fin de orientar una orientación permanente.
DESEMPEÑO	<p>En esta etapa se ponen en práctica cada paso de la metodología lúdica, en la que participan los estudiantes. Se recomienda las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Desarrollar</u> la práctica intensiva de la actividad con relación al propósito de la sesión. • <u>Utilizar</u> materiales e intervenciones grupales. • <u>Observar</u> la práctica para realizar intervenciones formativas.
EVALUACIÓN	<p>Finalmente, en esta etapa se consolidan los aprendizajes para la práctica de las competencias ciudadanas, siendo necesario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Conocer</u> con anticipación los criterios de evaluación. • <u>Brindar</u> una retroalimentación formativa continua. • <u>Fomentar</u> la metacognición que verse sobre las dificultades para desarrollar la metodología lúdica y su transferencia a situaciones de convivencia ciudadana.

PROGRAMA DE METODOLOGÍA LÚDICA

ACTIVIDAD 1: CONSIDERACIÓN DE CONSECUENCIAS

NOMBRE	Tres en raya
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Damos la bienvenida a los estudiantes motivando a expresar sus emociones positivas y negativas
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Considerar consecuencias al tomar decisiones.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes forman grupos de cuatro estudiantes.• El docente organiza en el piso un tablero de 3x3 y les brinda las reglas de juego de tres en raya.• Reparte los chalecos en dos colores, donde cada grupo elige un líder quien dirige la estrategia dl movimiento de los jugadores en el plano de tres en raya.• Se sortea quién inicia la partida para que el líder envíe al primero de sus compañeros y ocupe uno de los nueve casilleros iniciales disponibles.• El juego continúa hasta disminuir las posibilidades de posicionamiento.• El juego finaliza cuando un equipo forme a sus tres integrantes en una línea vertical, horizontal o diagonal.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes verbalizan las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• ¿Cómo has tomado decisiones para ubicar a tus compañeros en los casilleros?• ¿Qué hubiera pasado si ubicas a tus compañeros sin analizar las opciones?, ¿tendrías mayor o menor oportunidad de formar tres en raya?• ¿Por qué es importante considerar las consecuencias de nuestros actos frente a las otras personas en la sociedad?

ACTIVIDAD 2: GENERACIÓN DE OPCIONES

NOMBRE	Alborotados
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• El docente motiva a sus estudiantes con la siguiente frase “la suma en el equipo resta problemas, suma la eficacia y multiplica los resultados”.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Generar opciones para tomar decisiones.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• El docente asigna una silla a cada estudiante formando una fila la que debe mantenerse durante todo el juego.• Cada participante empieza el juego de pie encima de una silla. El docente dirá: “ordenarse por estatura”,• A partir de ese momento el objetivo del grupo es movilizarse sobre las sillas sin pisar el suelo.• El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo o si alguien pisa el suelo.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes verbalizan las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• ¿Qué podría hacer cada uno de ustedes para lograr mejorar su desempeño?• ¿Cómo expresaron sus ideas para organizarse?• ¿Por qué es importante generar opciones en la comunicación y frente a problemas con los demás?

ACTIVIDAD 3: ARGUMENTACIÓN

NOMBRE	El cono normativo
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Un estudiante lee el siguiente lema “si el plan no funciona, cambia el plan, pero no la meta”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Argumentar los procesos para construir y respetar una norma.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• El docente brinda un cono a cada estudiante y se desplazan por diversas partes del campo.• A la voz de cambio se ubicará en el cono más cercano.• Después cada estudiante construirá una norma de movimiento hacia el cono más cercano.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Un estudiante verbaliza las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• El estudiante que generó la norma argumenta las razones del movimiento.• ¿Por qué es importante la argumentación en la comunicación entre personas?

ACTIVIDAD 4: ASERTIVIDAD

NOMBRE	El bote
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes comentan sobre la frase “ni sumisión ni agresividad, si el equilibrio es la asertividad”.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a expresar intenciones, pensamiento e ideas de forma directa con honestidad y de forma oportuna.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes se distribuyen por todo el espacio deportivo escuchando una música y luego esta se detiene y forman una pareja.• Cuando se han formado las parejas, entre ellos se comentan sus cualidades.• Los estudiantes se separan y a la voz de mando del docente vuelven a formar otras parejas, ahora le comentarán aquella conducta que le hayan observado como inadecuada y le recomiendan mejorar.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes verbalizan las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• ¿Por qué es importante ser asertivo en la comunicación interpersonal

ACTIVIDAD 5: IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DE EMOCIONES

NOMBRE	Estrella equilibrada
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes reflexionan y comentan sobre el siguiente lema: “cada derecho implica una responsabilidad”.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a interpretar las intenciones comunicativas.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes forman un círculo y el docente le asigna un número a cada uno, de esta manera 1,2,1, 2....• Los estudiantes se agarran de las manos hasta que el círculo quede tenso. A continuación, y sin soltarse, a los estudiantes que les ha tocado el 1 dan un paso hacia adelante, mientras que los otros estudiantes asignados con el 2 lo dan hacia atrás.• Esta actividad hay que realizarlo despacio, para poder encontrar el equilibrio y sin accidentes.• Una vez encontrado el equilibrio, solo hay que dejar pasar un poco de tiempo para que los estudiantes se den cuenta de cómo funciona este equilibrio.• Los estudiantes invierten el proceso a la voz de mando con cada número dictado por el docente.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes verbalizan las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• ¿Por qué es importante aprender a interpretar las intenciones en la comunicación interpersonal?

ACTIVIDAD 6: INTERPRETACIÓN DE INTENCIONES

NOMBRE	Teatrín de emociones
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Comentan la frase “es mucho más difícil juzgarse a sí mismo que juzgar a los demás”. (El principito).
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a identificar y manejar emociones personales.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• Se forman dos grupos de estudiantes y se les comunica una situación a representar, deben ser de contenido emocional, por ejemplo, una pelea entre estudiantes o desorden en la fila del supermercado.• Cada uno de los grupos debe realizar la representación usando mímicas y sin objetos.• El otro grupo debe tratar de identificar qué situación ha sido representada.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes verbalizan las dificultades para el juego y cómo ha sido resuelto.• Los estudiantes realizan un debate sobre la situación representada y cómo debe ser resuelta.• ¿Por qué es necesario aprender a identificar y manejar nuestras emociones?

ACTIVIDAD 7: ESCUCHA ACTIVA

NOMBRE	Teléfono estropeado
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Un estudiante lee la siguiente frase “Saber escuchar es más que oír las palabras de los otros”.• Sus compañeros comentan sus impresiones sobre la frase, sobre la diferencia entre escuchar y oír.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a escuchar con atención a mis compañeros. Estas actividades ayudaran a estimular la escucha activa.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• El docente orienta a ejecutar estiramientos de brazos, piernas.• Luego los orienta para que se organicen en dos columnas homogéneas y se traslada al final de ellas donde les da una palabra o frase al estudiante quien tendrá que trasmitirlo a lo largo de la columna hasta llegar al primero de sus compañeros quien tendrá que verbalizar el último mensaje.• El juego finaliza comprobando si el mensaje llegó intacto o con modificaciones.• Se puede empezar diciendo una palabra e ir aumentando la dificultad, por ejemplo: el primer estudiante de cada columna tiene un plumón en la mano. El último estudiante utilizando los dedos de sus manos hace un dibujo sencillo en la espalda de la penúltimo integrante cada uno de los siguientes recibe el mensaje en su espalda el que deberá reproducirlo sobre la espalda de la persona que está delante de él. Cuando la primero de la columna recibe el dibujo en la espalda, lo reproduce con el plumón sobre una hoja de papel y lo muestra al equipo quienes dará conformidad de la representación.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes hablan de las dificultades encontradas para el juego y como han sido resuelta.• ¿Cómo se comunicaron para organizarse?• ¿Por qué es importante escuchar atentamente en la comunicación que tenemos con nuestros compañeros?• ¿Por qué importante hablar con claridad y escuchar aquello que nos dicen?

ACTIVIDAD 8: ESCUCHA ACTIVA

NOMBRE	Adivina adivinador.
PROCESO DIDÁCTICO	ACTIVIDADES:
GENERACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none">• Un estudiante lee el siguiente lema “la buena comunicación nace de una escucha activa”, luego sus compañeros cometan sobre la frase
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a analizar y escuchar con atención las actitudes necesarias de mis compañeros para tener una buena comunicación y ayuda.
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none">• El docente les dirá que formaran 4 grupos.• Sobre la mesa tendremos un dibujo o fotografía con gran cantidad de detalles.• Los estudiantes con los números 2, 3 y 4 saldrán fuera. El estudiante con el número 1 de cada grupo se acercará a ver la imagen durante 30 segundos.• Luego ingresa el estudiante número 2, quien recibe el mensaje del 1 sobre aquello que ha visto. De esta forma se sucede al estudiante número 3 hasta llegar al estudiante número 4 quien le explica a todo el grupo describiendo la imagen en voz alta para verificar la descripción se le muestra la imagen original.
EVALUACIÓN	<p>Se procede a comentar la actividad con las siguientes preguntas guía:</p> <ul style="list-style-type: none">¿Qué ha pasado con la información?¿Cómo se ha ido distorsionando?¿La comunicación es un proceso infalible?¿Cómo podemos mejorar la transmisión de información y comunicarnos efectivamente?

ANEXO 6: VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional: Mg. María Ydalia Román Urupeque.

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con el desarrollo de las competencias ciudadanas me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

OBJETIVO: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

1.1. Años de experiencia en la Educación: 26 años

1.2. Cargo que ha ocupado: docente

1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: Colegio Militar Elías Aguirre.

1.4. Especialidad: Filosofía y Educación Religiosa.

1.5. Grado académico alcanzado: Magister

2. Test de autoevaluación del experto:

2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo= 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2.2. Evalúe la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación.		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	X		
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.		X	
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio. Su intuición.	X	X	

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR EL EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	María Ydella Román Urupeque.
---------------------------------	------------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe LA PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: competencias ciudadanas

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una **X** en la columna correspondiente. Las categorías son:

MA	BA	A	PA	I
Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES:

N°	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Representación gráfica del Programa.	X				
3	Secciones que comprende.	X				
4	Nombre de estas secciones.		X			
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.		X			
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.	X				
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.	X				

2.2. CONTENIDO

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.		X			
3	Programaciones de capacitación con profesionales.	X				
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.		X			
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.	X				
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.	X				
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.		X			
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.		X			
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.	X				
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.	X				
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura	X				
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados		X			
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.	X				
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	X				
18	La propuesta está insertada en la investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	X				

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.		X			
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de Investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de Investigación.	X				
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EXPERTO: María Ydalia Román Urupetue

DNI: 16488304



DIRECCIÓN ELECTRÓNICA: pocharoman_09@hotmail.com

TELÉFONO: 950 969 590

Gracias por su valiosa colaboración.

VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional: Dr. Ernesto Elías Ventura Bravo.

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con el desarrollo de las competencias ciudadanas me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

OBJETIVO: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

- 1.1. Años de experiencia en la Educación: 09 AÑOS
- 1.2. Cargo que ha ocupado: DOCENTE
- 1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: COLEGIO ROYAL ELÍAS "FAP"
- 1.4. Especialidad: IDIOMAS EXTRANJEROS
- 1.5. Grado académico alcanzado: DOCTOR EN EDUCACIÓN

2. Test de autoevaluación del experto:

- 2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo= 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 2.2. Evalúe la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	X		
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.	X		
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio.		X	
Su intuición.		X	

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR EL EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	Dr. Ernesto Elias Ventura Bravo.
---------------------------------	----------------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe LA PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: competencias ciudadanas

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son:

MA Muy adecuado	BA Bastante adecuado	A Adecuado	PA Poco adecuado	I Inadecuado
-----------------------	----------------------------	---------------	------------------------	-----------------

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES:

N°	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa	X				
2	Representación gráfica del Programa.	X				
3	Secciones que comprende	X				
4	Nombre de estas secciones.	X				
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.		X			
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.		X			
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.		X			

2.2. CONTENIDO

Nº	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.	X				
3	Programaciones de capacitación con profesionales.			X		
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.	X				
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.		X			
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.		X			
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.	X				
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.	X				
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.		X			
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.	X				
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura		X			
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados		X			
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.		X			
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	X				
18	La propuesta está insertada en la Investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos técnicos	X				

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.	X				
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de investigación.		X			
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EXPERTO: Ventura Bravo Ernesto Elías

DNI: 45921770

DIRECCIÓN ELECTRÓNICA: eventura@cased.edu.pe



TELÉFONO: 957861193

Gracias por su valiosa colaboración.

VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

I. DATOS GENERALES Y AUTOEVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

Respetado profesional: Mg. Víctor Hugo Huertas Esteves

De acuerdo a la investigación que estoy realizando, relacionada con el desarrollo de las competencias ciudadanas me resultará de gran utilidad toda la información que al respecto me pudiera brindar, en calidad de experto en la materia.

OBJETIVO: Valorar su grado de experiencia en la temática referida.

En consecuencia, solicito muy respetuosamente, responda a las siguientes interrogantes:

1. Datos generales del experto encuestado:

- 1.1. Años de experiencia en la Educación: 22 años
1.2. Cargo que ha ocupado: Docente, SAO, nivel Asistente y Subdirector
1.3. Institución Educativa donde labora actualmente: Escuela Militar C.M. Asunción
1.4. Especialidad: Licenciada en Educación: Física y Matemática
1.5. Grado académico alcanzado: Magister

2. Test de autoevaluación del experto:

- 2.1. Señale su nivel de dominio acerca de la esfera sobre la cual se consultará, marcando con una cruz o aspa sobre la siguiente escala (Dominio mínimo = 1 y dominio máximo = 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- 2.2. Evalúe la influencia de las siguientes fuentes de argumentación en los criterios valorativos aportados por usted:

Fuentes de argumentación	Grado de influencia en las fuentes de argumentación		
	Alto	Medio	Bajo
Análisis teóricos realizados por Ud.	X		
Su propia experiencia.	X		
Trabajos de autores nacionales.	X		
Trabajos de autores extranjeros.		X	
Conocimiento del estado del problema en su trabajo propio.	X		
Su intuición.			X

II. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR EL EXPERTO

Nombres y apellidos del experto	Mg. Víctor Hugo Huertas Esteves
---------------------------------	---------------------------------

Se ha elaborado un instrumento para que se evalúe LA PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Por las particularidades del indicado Trabajo de Investigación es necesario someter a su valoración, en calidad de experto; aspectos relacionados con la variable de estudio: competencias ciudadanas

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una **X** en la columna correspondiente. Las categorías son:

MA	BA	A	PA	I
Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

2.1. ASPECTOS GENERALES:

Nº	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Representación gráfica del Programa.		X			
3	Secciones que comprende.	X				
4	Nombre de estas secciones.	X				
5	Elementos componentes de cada una de sus secciones.		X			
6	Relaciones de jerarquización de cada una de sus secciones.	X				
7	Interrelaciones entre los componentes estructurales de estudio.		X			

2.2. CONTENIDO

N°	Aspecto a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Nombre del Programa.	X				
2	Las estrategias están bien elaboradas para el modelo.	X				
3	Programaciones de capacitación con profesionales.					
4	Coherencia entre el título y la propuesta de modelo	X				
5	Existe relación entre las estrategias programadas y el tema.	X				
6	Guarda relación el Programa con el objetivo general.	X				
7	El objetivo general guarda relación con los objetivos específicos.	X				
8	Relaciones de los objetivos específicos con las actividades a trabajar.		X			
9	Las estrategias guardan relación con el modelo.	X				
10	El organigrama estructural guarda relación con el modelo.	X				
11	Los principios guardan relación con el objetivo.	X				
12	El tema tiene relación con la propuesta del Modelo.	X				
13	La fundamentación tiene sustento para la propuesta de modelo.		X			
14	El modelo contiene viabilidad en su estructura		X			
15	El monitoreo y la evaluación del modelo son adecuados		X			
16	Los contenidos del modelo tienen impacto académico y social.	X				
17	La propuesta tiene sostenibilidad en el tiempo y en el espacio		X			
18	La propuesta está insertada en la Investigación.	X				
19	La propuesta del modelo cumple con los requisitos.	X				
20	La propuesta del modelo contiene fundamentos técnicos		X			

2.3. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

N	Aspectos a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia.	X				
2	Actualidad: La propuesta del modelo tiene relación con el conocimiento científico del tema de Investigación.	X				
3	Congruencia interna de los diversos elementos propios del estudio de Investigación.		X			
4	El aporte de validación de la propuesta favorecerá el propósito de la tesis para su aplicación.	X				

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EXPERTO: *Victor Hugo Huertas Esteres*

DNI: *16348597.*



DIRECCIÓN ELECTRÓNICA *huertasesteres@gmail.com*

TELÉFONO *942135792*

Gracias por su valiosa colaboración.

ANEXO 7: AUTORIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN



GOBIERNO REGIONAL LAMBAYEQUE
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN LAMBAYEQUE
"COLEGIO MILITAR ELÍAS AGUIRRE"



"Año de la Universalización de la Salud"

AUTORIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

EL SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA COLEGIO MILITAR ELÍAS AGUIRRE DEL DISTRITO DE PIMENTEL, PROVINCIA DE CHICLAYO, DEPARTAMENTO DE LAMBAYEQUE, QUE SUSCRIBE:

Que, el Bach. **JUAN FRANCISCO MECHÁN CHÁVEZ**; Identificado con DNI **44043951**, alumno del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo- filial Chiclayo, con fecha 17 de noviembre de 2020 ha solicitado la autorización para desarrollar un proyecto de tesis titulada **Metodología Lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas a través del Área de Educación Física en los cadetes del Colegio Militar Elías Aguirre.**

Se expide la presente **autorización** para que se desarrolle la investigación con los fines académicos especificados.

Pimentel, 23 de noviembre de 2020


Mg. Victor Hugo Huertas Estrella
EFE (a) DEL OPTO. ACADÉMICO
I.E.P.M. "ELIAS AGUIRRE"



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, Mechan Chavez Juan Francisco, egresado de la Escuela de Posgrado del Programa académico de Maestría en Gestión Pública de la Universidad César Vallejo filial Chiclayo, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:


Metodología lúdica para el desarrollo de las competencias ciudadanas en el área de Educación Física en el Colegio Militar Elías Aguirre – Pimentel.

Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 16 de enero del 2021

Mechan Chavez Juan Francisco	
DNI: 44043951	Firma 
ORCID: 0000-0001-7005-2891	