

Estrategias lúdicas para potencializar competencias específicas de los estudiantes de administración de empresas

Claritza Marlés Betancourt*

*Ms.C. En Administración Universidad del Valle, Esp. En Gerencia de Mercadeo Universidad de Santander

Recibido 18 de Enero de 2011; aceptado 31 de Enero de 2011

Resumen

El propósito de este artículo es presentar una reflexión acerca de los resultados de una investigación sobre el interrogante ¿Qué estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias específicas de los estudiantes de Administración de Empresas en los componentes curriculares de Administración- Organizaciones y Mercadeo? para potencializar el desarrollo de competencias de los administradores de empresas mediante la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La presente investigación es de carácter descriptivo e interpretativo con enfoque cualitativo, utilizándose como técnica de recolección el análisis documental y como técnica de análisis la triangulación de datos. A partir de los referentes y la información recolectada se pudo determinar que los ambientes y actividades lúdicas, permiten contribuir al desarrollo de habilidades y competencias, mejorando los procesos de aprendizaje, elevando la productividad del estudiante y del docente en un entorno gratificante motivo por el cual el proyecto a partir de la identificación de las competencias específicas en los componentes curriculares de Administración- Organizaciones y Mercadeo, diseñando estrategias lúdicas que contribuyan al desarrollo de estas competencias en la formación académica del futuro administrador de Empresas.

Palabras claves: Educación, Calidad Competencias, Lúdica.

Abstract

Is the purpose of this article to present a reflection Preposition the partial results of an investigation on the query What a strategies ludicas they contribute to the development of specific competitions, of the students of Administration in the curricular components of Administration - Organizations and Marketing? to contribute the development of the administrators' competitions by means of the implementation of strategies lúdicas in the teaching process and learning.

The present investigation is of descriptive and interpretive character with qualitative focus, using you as gathering technique the documental analysis and as analysis technique the triangulation of data. Starting from the relating ones and the gathered information you could determine that the atmospheres and activities lúdicas, allow to contribute to the development of abilities and competitions, improving the learning processes, elevating the student's productivity and of the educational one in a pleasant environment, I motivate for the one which the project starting from the identification of the specific competitions in the curricular components of Administration - Organizations and Marketing, designing strategies lúdicas that contribute to the development of these competitions in the academic formation of the administrating future of Companies.

Keywords: Education, Quality, Competency, Playful.

Introducción

El propósito de este artículo es presentar los avances alcanzados de la investigación sobre el interrogante: ¿Qué estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias específicas de los estudiantes de Administración de Empresas en los componentes curriculares de Administración- Organizaciones, Mercadeo? formulado con el fin de fortalecer y potencializar en los estudiantes el desarrollo de competencias coherentes con los componentes curriculares planteados.

En consecuencia, se muestra un avance de la pesquisa documental y revisión bibliográfica del proyecto "Desarrollo de Estrategias Lúdicas que Potencialicen las Competencias Específicas en Administración - Organización y Mercadeo de

los Administradores de Empresas de la Universidad de la Amazonia, en el cual se fundamenta lúdica como una herramienta para el fortalecimiento y cualificación de los recesos de enseñanza con la creación del Laboratorio de Lúdica Uniamazonia.

Una de las tareas más importantes para las instituciones de educación superior en los procesos de acreditación de calidad que involucra el mejoramiento continuo de los currículos y programas de estudio, es formar profesionales altamente calificados, competentes y competitivos; para lo cual se debe lograr que desempeñen un rol activo en el proceso formativo, con el fin de que desarrollen habilidades y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente; para ello se

Autor para correspondencia: c_marles@hotmail.com

deben crear estrategias de enseñanza que motiven al estudiante en su proceso de aprendizaje, desarrollando estudiantes creativos, constructivos, con habilidades relevantes en su formación profesional.

Por tal motivo, según con Bonilla (1998) y Jiménez (2000) se propone la implementación de estrategias lúdicas como un proceso inherente al desarrollo en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana, motivo por el cual se pretende generar este espacio para la reflexión y el aprendizaje en el Programa de Administración de Empresas.

La estructura, este escrito consta de seis partes. En la primera, se presenta la problematización y los referentes teóricos asumidos frente a la categoría de análisis: La lúdica en el proceso educativo; en el segundo aspecto, se realiza la descripción detallada de la ruta metodológica y epistemológica, en la cual se plantea que esta investigación es de carácter descriptivo e interpretativo con enfoque cualitativo. En el tercer apartado se abordan los resultados sobre el interrogante formulado.

Problematización

Se parte de la premisa que el desarrollo de competencias de los administradores de empresas puede dinamizarse y potencializarse con la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, es importante recordar que las competencias desarrolladas por los Administradores de empresas durante su proceso de formación, se evalúan anualmente mediante los Exámenes de Calidad en la Educación Superior ECAES, la cuales se han convertido en un insumo más en los procesos de autoevaluación de los programas académicos de las instituciones de educación superior, generando indicadores de calidad de la formación de profesionales, identifica tendencias, dominios, conocimientos en los saberes propios de la disciplina, y en algunos casos puntuales, los resultados de la prueba han confirmado la necesidad de reforzar un área o componente curricular.

La selección de los componentes objeto de estudio, los cuales fueron definidos por ASCOLFA y la Unión temporal PROCAD, como el 55% de la prueba, se realiza a partir del análisis de los resultados históricos obtenidos por los estudiantes en la prueba y a la importancia de

estos componentes en la estructura curricular del programa académico de Administración de Empresas de la Universidad de la Amazonia. Estos componentes se definen de la siguiente forma: *Componente Administración y Organizaciones*: Esta área soporta el fenómeno organizacional como campo de la acción profesional en la medida en que se apropie de todo el acervo de conocimientos relevantes propios del saber administrativo universalmente aceptado; asegura poder adoptar decisiones según parámetros de efectividad, eficiencia y eficacia organizacional, en la medida en que se ejerce la profesión de la administración; *Componente de Mercadeo*: Los conceptos básicos de mercadeo facultan al egresado de administración para desarrollar todo el proceso de planeación de esta área del conocimiento, así como su organización, dirección y control, en el ámbito local con una proyección global.

En el análisis de los ECAES realizado por Ascolfa, se plantea a nivel general que la prueba busca comprobar el grado de desarrollo de las competencias, proporcionan información para la comparación entre programas, instituciones y metodologías, mostrando su evolución en el tiempo. Pero es de resaltar que es necesario trascender de la simple observación de los resultados aislados cada año, y analizar cada componente para identificar cambios necesarios en aspectos curriculares, pedagógicos, administrativos y en todos los campos que puedan afectar el desarrollo de los programas y la formación de los estudiantes.

Los estudiantes de Administración de Empresas de la Universidad de la Amazonia, en el año inmediatamente anterior y en concordancia con los resultados históricos, obtenidos desde el 2004 en la prueba, el 61.5% de los estudiantes se ubicaron en el nivel medio respecto al componente de Administración y Organizaciones y el 28.2% en el nivel bajo, con tan solo un 10.3% de estudiantes se ubicaron en el nivel alto de este componente; evidenciando que el 89.7% de los estudiantes del programa no alcanzan el nivel alto y superior de este componente encontrándose por debajo de la media nacional. Igualmente en el componente de mercadeo, el 63.2% se ubicaron en el nivel medio y el 21.3% en el nivel bajo, nuevamente un 84.5% de estudiante col un rendimiento medi-bajo y tan solo un 21% de estudiantes con rendimiento alto; evidenciando la necesidad de reforzar estos componentes.

Referentes teóricos

Lúdica en el proceso educativo: Son múltiples las definiciones del concepto de lúdica entre las cuales se asume "lúdica" como el proceso de enseñanza aprendizaje que implica juego, produce placer® Al respecto Nhkan Huizinga (1986) identifica la lúdica como característica fundamental de los seres humanos, y desarrolla una explicación del juego como fenómeno cultural en sus distintos ámbitos de "lenguaje, competición, derecho, poesía, filosofía y arte; en consecuencia define el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente.

Caillouis (1986), también retoma el juego como actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica cuyas características son de carácter lúdico, con autonomía de los objetivos, y presencia de las reglas, sin desconocer la libre elección, y el desarrollo de un mundo simulado e irreal, teniendo como objetivo final: la victoria. En este sentido al hablar de lúdica, se asocia comúnmente al juego como factor espontaneo de educación que implica procesos didácticos en sí mismo.

Si la Lúdica se desarrolla adecuadamente, el juego funciona como *una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes.* En coherencia, el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Kolb (1984) propone la teoría de aprendizaje vivencial, que se fundamenta en la importancia del papel que juega la experiencia propia, vivida en primera persona, en el proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso por medio del cual creamos conocimiento, a través de nuestra capacidad de

reflexionar y de atribuir un sentido lógico a nuestras experiencias.

En definitiva Ortega (1990), plantea que la riqueza de las estrategias desarrolladas mediante el juego propicia una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades es un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya, 2001).

En relación a lo anterior se asumen dos tipos de actividades lúdicas: las actividades lúdicas libres, favorecen la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones; permite actuar con plena libertad e independencia; y las actividades lúdicas dirigidas que ayudan a variar las situaciones formativas, incrementan el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, Siendo estas las actividades que se emplearan en el proyecto.

Relación entre lúdica y competencias

En concordancia con la relación entre lúdica y competencias a desarrollar se plantea la competencia ligada al dominio o comprensión genuina de conceptos y habilidades del campo profesional y a la capacidad de aplicar ese saber a nuevas situaciones en la vida laboral. Acerca del concepto de competencia, es necesario mencionar algunas definiciones generalmente aceptadas hoy en día, como "capacidades que todo ser humano necesita para resolver, de manera eficaz y autónoma, las situaciones de la vida Wattiez (2007), "las competencias son mucho más que un saber hacer en contexto, pues van más allá del plano de la actuación e implican compromiso, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio, manejo de una fundamentación conceptual y comprensión (Tobón, *et. al.* 2006). "complejas capacidades integradas, en diversos grados, que la educación debe formar en los individuos para que puedan desempeñarse como sujetos responsables en diferentes contextos de la vida social y personal, sabiendo ver, hacer, actuar y disfrutar convenientemente, evaluando alternativas, eligiendo las estrategias adecuadas y haciéndose cargo de las decisiones tomadas Cullen (1996).

En consecuencia las competencias las define el Proyecto Tuning para América Latina como "una red conceptual amplia, que hace referencia a una formación integral de ciudadano, por medio de

nuevos enfoques, como el aprendizaje significativo, en diversas áreas: cognoscitiva (saber), psicomotora (saber hacer, aptitudes), afectiva (saber ser, actitudes y valores). En este sentido, la competencia no se puede reducir al simple desempeño laboral, tampoco a la sola apropiación de conocimientos para saber hacer, sino que abarca todo un conjunto de capacidades, que se desarrollan a través de procesos que conducen a la persona responsable a ser competente para realizar múltiples acciones (sociales, cognitivas, culturales, afectivas, laborales, productivas), por las cuales proyecta y evidencia su capacidad de resolver un problema dado, dentro de un contexto específico y cambiante" (Documento de Buenos Aires; 2005, citado en Beneitone, Esquetini, González, Marty, Siufi y Wagenaar; 2007: 36). Así, la formación integral se va desarrollando poco a poco, por niveles de complejidad, en los diferentes tipos de competencia: básicas o fundamentales, genéricas o comunes, específicas o especializadas y laborales.

Un aspecto a valorar en la formación basada en competencias es un proceso en construcción que ha venido tomando fuerza en diferentes latitudes desde principios de la década de los noventa, producto de las políticas de modernización, internacionalización de la economía, competitividad empresarial y neoliberalismo, que demandan un recurso humano competente que impacte en indicadores de efectividad, eficiencia y eficacia. En Colombia las competencias se han venido implementando con un marcado énfasis en los posibles beneficios derivados de su aplicación para el mejoramiento de la calidad.

La formación integral del estudiante se complementa con las estrategias curriculares, estas estrategias son ejes transversales del currículo que centran su atención en el desarrollo de determinadas competencias de especial importancia, y declaran lineamientos y tareas concretas a desarrollar por todas las disciplinas para la consecución de los objetivos que persiguen; las estrategias curriculares posibilitan el desarrollo de estas competencias sin necesidad de incluir asignaturas específicas en el currículo.

Como lo anota el Proyecto Tuning para América Latina, la enseñanza por el enfoque de competencias tiene ciertas ventajas a los procesos educativos, tales como: Identificar perfiles profesionales y académicos de las titulaciones y

programas de estudio; Desarrollar un nuevo paradigma de educación, primordialmente centrada en el estudiante y la necesidad de encauzarse hacia la gestión del conocimiento; Responder a las demandas crecientes de una sociedad de aprendizaje permanente y de una mayor flexibilidad en la organización del aprendizaje; Estimular acuerdos para la definición de un lenguaje común, que facilite el intercambio y el diálogo entre los diferentes grupos interesados.

El Proyecto Tuning Colombia busca el intercambio de información conjunta que le permita mejorar en la calidad de educación, abriendo las puertas a un libre conocimiento en los programas administrativos de las diferentes universidades que formaron parte de la investigación, como también de los diferentes programas de pregrado en las universidades colombianas; esta investigación colectiva de debate y reflexión sobre la educación superior, se realiza en el país por, ASCOLFA-UMNG y la Universidad Norte de barranquilla, convocando 103 universidades para la investigación, de esta muestra el capítulo centro participo con las cinco instituciones de educación superior afiliadas que son: Universidad de la Amazonia, Universidad del Tolima, Universidad Surcolombiana, Universidad Cooperativa de Colombia y la Universidad de Ibagué – Coruniversitatia, solo una institución no logro participar como se puede reflejar en los resultados de las encuestas aplicadas.

Las competencias específicas de los administradores de empresas

Según Proyecto Tuning están específicamente relacionadas con el conocimiento concreto de un área temática, y se conocen también como destrezas y competencias relacionadas con las disciplinas académicas y son las que confieren identidad y consistencia a cualquier programa. La estructura y definición de las competencias para el proyecto se basa en la misma investigación que se llevó a cabo para América Latina a finales de 2004, definiendo 20 competencias específicas.

De acuerdo a lo planteado por Peña, Marles, Hermosa (2010) para los estudiantes de la Universidad de la Amazonia, las competencias específicas más relevantes son: Importancia en Administrar y desarrollar el talento humano en la organización, importancia en Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos, Importancia

en Ejercer el liderazgo para el logro y consecución de metas en la organización, Importancia en interpretar la información contable y la información financiera para la toma de decisiones gerenciales y Importancia en Formular planes de marketing . Grupo de interés de los empleadores de la Universidad de la Amazonia definen un ranking de la importancia de las competencias específicas así: Importancia en Administrar y desarrollar el talento humano en la organización, Importancia en Desarrollar un planteamiento estratégico, táctico y operativo, Importancia en Tomar decisiones de inversión, financiamiento y gestión de recursos financieros en la empresa, e Importancia en Ejercer el liderazgo para el logro y consecución de metas en la organización y Importancia en Desarrollar, implementar y gestionar sistemas de control administrativo. de acuerdo al análisis realizado por Peña, Marles, Hermosa (2010), respecto a los resultados obtenidos por los diferentes grupos de interés en la Universidad de la Amazonia, capítulo centro y país, en las competencias específicas, a continuación se relaciona una tabla en la que se ha clasificado las competencias por componente curricular del Plan estudios de Administración de Empresas, de acuerdo a las dimensiones de dichas competencias que fueron planteadas en la investigación en referencia.

Metodología

La presente investigación es de carácter descriptivo e interpretativo con enfoque cualitativo en la medida que se trabajó fundamentalmente con datos de naturaleza cualitativa, las técnicas utilizadas en la recolección de los datos fue la revisión documental y la técnica de análisis utilizada es la triangulación de datos.

✓*El análisis y la síntesis:* Se utilizó en el estudio de la bibliografía y la construcción de los referentes teóricos del proyecto.

✓*Estudio de documentación:* Se analizaron los documentos referentes a la enseñanza y aprendizaje a través de la lúdica, las competencias de los administradores y los programas de administración en Colombia.

✓*El fichaje bibliográfico:* la aplicación de guías para la revisión documental, se orientó a la revisión bibliográfica de los referentes teóricos y conceptuales acerca del objeto de estudio en construcción.

✓*Implementación de la propuesta:* en la cual se

desarrollaron las guías de los talleres lúdicos en los componentes objetos de estudio y sus correspondientes pruebas piloto.

✓*Pruebas de salida:* para el desarrollo de la propuesta se utilizará como instrumento el cuestionario semi-estructurado, el cual se aplicó a los estudiantes para recopilar información relacionada con la aplicación de lúdicas.

Resultados en el desarrollo de la investigación

Respecto a la pregunta planteada en la investigación: ¿Qué estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias específicas de los estudiantes de Administración de Empresas en los componentes curriculares de Administración- Organizaciones, Mercadeo? y en respuesta a los primeros dos objetivos específicos, se ha identificado las competencias específicas que deben desarrollar los estudiantes de Administración en los componentes objeto de estudio, y adicionalmente se ha propuesto la implementación del Laboratorio de Lúdica Uniamazonia, el cual nace de los proyectos de investigación direccionadas por el Grupo GEMA (Grupo de Estudios de Futuro en el Mundo Amazónico), en la línea de investigación de Administración y educación, el cual será una unidad de Apoyo de la Facultad de Ciencias Contables, Económicas y Administrativas, direccionada por el Programa de Administración de Empresas, desarrollando su misión en los componentes curriculares de este programa. (www.investigadoresgema.com). Para tal fin, el laboratorio cuenta con su Manual de funcionamiento con la estructura administrativa, direccionamiento estratégico, responsabilidades, procesos definidos para el desarrollo de programas lúdicos que permitan mejorar la relación de interrelaciones entre los docentes y estudiantes, los cuales fortalecerán el desarrollo de nuevos ejercicios lúdicos en los diferentes componentes curriculares del programa, y de los docentes titulares de las respectivas áreas de Administración y Organizaciones, Economía, Mercadeo, y Gestión Empresarial; quienes constituyen los principales grupos de interés que se pueda beneficiar en el desarrollo de la academia.

Uno de los aspectos relevantes del proyecto es la Imagen corporativa, para lo que se ha diseñado el logotipo que representa un juego didáctico constituido por un rompecabezas cuyas caras están divididas en cuadrados de un mismo color que se pueden cambiar de posición, debido a su

complejidad y que desarrolla la creatividad y estimula el aprendizaje; el logotipo para el laboratorio de lúdica Uniamazonia, es un cubo desarmado, el cual ha sido diseñado con los colores amarillo (inteligencia, innovación, energía), rojo (liderazgo, fortaleza), azul (confianza; conocimiento), verde (armonía, naturaleza) y púrpura (creatividad, sabiduría).

En cumplimiento de su objetivo general, la presente investigación se desarrollan guías lúdicas, las cuales parten de los conceptos teóricos y las competencias específicas a potencializar; en este orden de ideas para el Componente de Administración-Organizaciones se formularon las lúdicas *Estrategia Competitiva, Corporación Aeroplanos de la Amazonia, Línea de ensamble*, y dos para el Componente de Mercadeo, *Nuevo Producto, El Precio en el Mercado* los cuales fueron aplicados a los estudiantes de II, III, IV y VII Semestre del Programa de Administración de Empresas. Como resultado de la aplicación de las estrategias lúdicas, y de la evaluación realizada al terminar cada ejercicio, se puede concluir que estas estrategias favorecen la participación activa de los estudiantes en torno a la construcción de sus conocimientos, permite comprender la información a la que acceden, ofreciéndoles la oportunidad de crear; y con una adecuada orientación del docente, los estudiantes pueden evidenciar que no solo se trata de conceptos teóricos sino que dependiendo de la capacidad para analizar, puede convertirse en algo tangible.

Los estudiantes encuestados consideran que además de los componentes objeto de estudio, las áreas en las que se deben aplicar este tipo de estrategias de enseñanza son, en primer lugar Producción, seguida de Finanzas y Emprendimiento, esto demuestra la aceptación de los talleres lúdicos en la población estudiantil del Programa de Administración de Empresas, debido a que en su totalidad consideran que contribuirán al mejoramiento de su desempeño académico, porque favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz y a la necesidad imperiosa de desarrollar el área de producción especialmente.

Del instrumento aplicado, es importante resaltar que el 100% de los estudiantes encuestados consideran que los talleres lúdicos fortalecen los procesos de aprendizaje y mejoran la comprensión de conocimientos, permitiendo el desarrollo de competencias específicas y el alcance de los objetivos planteados para cada

lúdica. En concordancia con lo anterior y como se observa en la gráfica el 93% de los estudiantes consideran que los talleres lúdicos aplicados en los cursos, contribuyen de manera significativa a la apropiación de conocimientos teóricos, determinando que contribuyen al desarrollo de las siguientes competencias genéricas: 49% la Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica, el segundo lugar con un 15% la Capacidad Creativa; el tercer lugar con un 14% la Capacidad de abstracción, análisis y síntesis; en cuarto lugar la Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas con un 12% y el quinto lugar la Capacidad de trabajo en equipo con un 10%.

Conclusiones y recomendaciones

El laboratorio de lúdica es una necesidad a satisfacer en el programa de Administración de Empresas, para desarrollar y difundir más ampliamente el uso de este tipo de estrategias que generan espacios de simulación y nuevas formas de abordar conocimientos por parte de los docentes con el beneficio de realizar su clase y transmitir conocimientos de una forma más didáctica y creativa para sus estudiantes.

En razón a lo anterior se sugiere crear el Laboratorio de Lúdica como unidad de apoyo del programa, con organización académico administrativa que preste servicios a docentes y estudiantes de diferentes componentes de formación profesional del Administrador de Empresas de la Universidad de la Amazonia, y dotarlo con la infraestructura física e implementos didácticos requeridos para el desarrollo de cada uno de los talleres lúdicos plasmados en este documento y las futuras construcciones en otras áreas relevantes del plan de estudios del Programa de Administración de Empresas.

Ampliar las áreas de aplicación de talleres lúdicos, atendiendo las necesidades planteadas por los estudiantes, en el área de producción principalmente, debido a la carencia de espacios que permitan aplicar de una forma práctica todos los conceptos teóricos expuestos en esta área. Y sensibilizar a los docentes de las áreas seleccionadas por los estudiantes como las prioritarias (Producción, emprendimiento y finanzas, etc.) que contribuyen a los componentes esenciales del programa de administración de empresas que se proyecten a través de esta

estrategia de aprendizaje" lúdicas".

Literatura Citada

Bautista Vallejo, J.m. Y Moya Maya, A. (2001): Estrategias Didácticas Para Dar Respuesta A La Diversidad: Adaptaciones Curriculares Individualizadas. Sevilla, Padilla.

Beneitone, Esquetini, González, Marty, Siufi, & Wagenaar. (2007). Reflexiones Y Perspectivas De La Educación Superior En América Latina. Informe Final -proyecto Tuning- América Latina 2004-2007. Bilbao, España: Universidad De Deusto Y Universidad De Groninger.

Castrillon, Jaime Y Cabeza, Leonor, Directores Grupo De Investigación, Proyecto Tuning Colombia

Hermosa Dennyse Y Marles Claritza .proyectos De Investigación Inscritos En La Vicerrectoría De Investigaciones De La Universidad De La Amazonia 2010.

Herrera, Beatriz, Coordinadora Grupo De Investigación Proyecto Tuning

Huizinga, Jhoan (1998). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza.

Jiménez. C. (2000) Hacia La Construcción Del Concepto De Lúdica. Ensayo, Colombia. Disponible En: [Http://www.ludicacolombia.com/ensayos.html](http://www.ludicacolombia.com/ensayos.html)

Lúdica, Cuerpo Y Creatividad "la Nueva Pedagogía Para El Siglo Xxi", Carlos Alberto Jiménez Vélez, Raimundo Ángel Dinello, Jesús Alberto Motta Marroquín. Editorial Magisterio Colección Aula Alegre.

Morin, E. (2002a).referentes Internacionales Sobre Los Niveles De La Educación Superior Y Su Conexión Con La Formación Para El Trabajo. Documento Preparado Para El Ministerio De Educación Nacional. Bogotá, 21 De Agosto De

2007.

Ortega, R. (1999). Jugar Y Aprender. Sevilla: Editorial Diada.

Ortiz, A. (2009). Didáctica Lúdica: Jugando También Se Aprende. Monografía Disponible En: [Http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-Ludica.shtml](http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-Ludica.shtml)

Peña, Marles, Hermosa, "las Competencias De Los Administradores Del Sur Del País, A La Luz Del Proyecto Tuning". 2010.

Salinas G. Orlando, Zapata D, Álvaro, Marco De Referencia, Exámenes De Calidad En La Educación Superior. Ascolfa 2009.

Tobón, S. (2002). Modelo Pedagógico Basado En Competencias. Medellín: Corporación Lasallista. Tobón, S. (2005).

Tobón, S. (2006a).formación Basada En Competencias. Pensamiento Complejo, Diseño Curricular Y Didáctica, 2 Ed. Bogotá: Ecoe Ediciones. Las Competencias En La Educación Superior. Políticas De Calidad. Bogotá: Ecoe.

Tobón, Rial, Carretero Y García (2006). Competencias, Calidad Y Educación Superior. 1ª. Ed. Bogotá, Colombia: Alma Mater Magisterio

Tuning Educational Structures In Europe. Informe Final Fase Uno. Bilbao: Universidad De Deusto. Levy-leboyer, C. (1997).

Universidad De Deusto, Universidad De Groningen (2007). "reflexiones Y Perspectivas De La Educación Superior En América Latina. Informe Final - Proyecto Tuning - América Latina 2004-2007".

Vigotsky, L. S. (1991). Dinámica Del Desarrollo Mental En El Escolar En Relación Con La Enseñanza. En: Psicología Pedagógica. Moscú: Pedagogika.