

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA HACIA UN APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 3º1 DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NACIONAL MAX SEIDEL DEL MUNICIPIO  
DE SAN ANDRÉS DE TUMACO**

**TARCILA CIFUENTES ALEGRÍA  
SEGUNDA JUSTINA QUIÑONES ORTÍZ  
MIRIAM SELECIA RAMOS RAMOS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO - FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD  
SAN ANDRES DE TUMACO  
2009**

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA HACIA UN APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 3º1 DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NACIONAL MAX SEIDEL DEL MUNICIPIO  
DE SAN ANDRÉS DE TUMACO**

**TARCILA CIFUENTES ALEGRÍA  
SEGUNDA JUSTINA QUIÑONES ORTÍZ  
MIRIAM SELECIA RAMOS RAMOS**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de  
Especialista en Pedagogía de la Creatividad**

**Asesora  
AYDA MORALES GARCÍA  
Doctora**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO - FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD  
SAN ANDRES DE TUMACO  
2009**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Art. 1º Acuerdo No. 324 de octubre de 1996 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

**Nota de Aceptación:**

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**San Andrés de Tumaco, febrero de 2009**

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos dejar constancia de un profundo agradecimiento a:

Dios por guiarnos por el camino hacia la consecución de este sueño, hoy hecho realidad.

A la Universidad de Nariño, por abrirnos sus puertas y brindarnos la oportunidad de tener acceso al conocimiento.

A los profesores porque con su oportuna orientación fue posible culminar con éxito este trabajo.

A los Mags. Aída Morales y Hernán Cabrera, asesores de este trabajo por su constante acompañamiento en el sendero de la investigación.

A la Comunidad Educativa de la I.E. Liceo Nacional Max Seidel de Tumaco, especialmente al Sr. Rector Armando González y al Coordinador Académico Humberto Cortés, que siempre estuvieron pendientes y a nuestra disposición.

A los profesores, padres de familia y estudiantes del grado tercero uno, por su valiosa colaboración y participación activa en la fundamentación del presente proyecto, porque sin ellos no hubiera sido posible realizarlo.

A todas y cada una de las personas y entidades que de una u otra forma colaboraron en la realización de este trabajo.

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la oportunidad y la fortaleza para asumir este nuevo reto y lograr así, cumplir mi sueño.

A mis padres, Luis Cifuentes y Eudoxia Alegría por ser el apoyo moral que siempre he necesitado para alcanzar mis metas.

A mi esposo, Tito Orlando, por el apoyo y acompañamiento incondicional que espero no me falte nunca.

A mis hijos Edwin, Lorena y Yudy, les dedico este ascenso a un nuevo peldaño en mi vida, por darme la fortaleza para seguir luchando por este ideal.

A mis hermanos y hermanas, especialmente a Luis Fernando, por su apoyo permanente e incondicional.

A mi primo, Manuel Antonio, por ser el ejemplo que me mueve a imitar su capacidad de trabajo y su espíritu emprendedor.

A mis compañeros de grupo, por lo que me permitieron aprender de ellas: a Nelly Yolanda Viveros.

Los amo,

**TARCILA**

## **DEDICATORIA**

A Dios, porque sin El, no habría sido posible la culminación de este proyecto.

A mis familiares: hermanos, sobrinos y a mis hijos, Andrews Benjamín y Maryuri, quienes con su ayuda y colaboración, siempre están ahí, cuando los necesito.

A una persona especial que cada vez que podía, me iluminaba para seguir adelante, y hoy no está conmigo, en cuerpo, pero su espíritu me sigue acompañando.

A todos aquellos, que de una u otra manera, me dieron su apoyo incondicional.

Con amor,

**JUSTINA**

## **DEDICATORIA**

Después de un arduo trabajo y sacrificio, con profundo cariño quiero dedicar este gran esfuerzo a todas aquellas personas que me brindaron su apoyo para culminar este triunfo:

A Dios, porque con su infinito amor supo guiar mis pasos por el camino del éxito.

A mi esposo José Robinson, por su apoyo incondicional y por impulsarme para que ascendiera un escalón más en la trayectoria de mi vida.

A mi hijo Edwin Fernando, por el tiempo que me brindó para alcanzar esta meta, como otra etapa de mi vida.

A mi nuera Nidia, por su apoyo incondicional.

Y a ese pequeño ser, que llena mi vida de ilusiones, mi nieta Karol Valentina, gracias por ser mi inspiración y un motivo más de mi existencia.

## **SALECIA**



## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	1
1. MARCO GENERAL	4
1.1. TEMA	4
1.2. TITULO	4
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.3.1 Descripción del problema	4
1.4. OBJETIVOS	5
1.4.1. Objetivo general	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. JUSTIFICACIÓN	6
2. MARCO REFERENCIAL	8
2.1. ANTECEDENTES	8
2.2. MARCO TEÓRICO	8
2.2.1. Lúdica	9
2.2.2. La lúdica y la creatividad	10
2.2.3. Lúdica y pedagogía	13
2.2.4. La lúdica en el aprendizaje	15
2.2.5. La lúdica como estrategia pedagógica	17
2.2.6. La ronda	18
2.2.7. Aprendizaje significativo	18
2.2.8. Proceso de pensamiento y de acción	20
2.2.9. Contenidos temáticos	20
2.2.10. Competencias	20
2.2.11. Estándares básicos esenciales de las Ciencias Sociales para tercer grado	22
2.3. MARCO CONCEPTUAL	23
2.4. MARCO CONTEXTUAL	25
2.4.1. La Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel	25
2.5. MARCO LEGAL	26
2.6. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS O GLOSARIO	28
3. DISEÑO METODOLÓGICO	31
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN Y ENFOQUE	31
3.1.1. Tipo de investigación	31
3.1.2. Enfoque: Crítico Social	31
3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	32
3.2.1. Técnicas e instrumentos de recolección de información	32
3.2.2. Población y muestra	33
3.3. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	34
3.3.1. Cuadro de categorías de análisis y preguntas orientadoras	34
3.3.2. Categorías	36
3.3.3. Preguntas orientadoras de comprensión de la situación en la enseñanza de las Ciencias Sociales y las evidencias del proceso actual	36
3.3.4. Categoría 2. Aproximación al conocimiento Científico Social	40
3.5. APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS	42
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	63
4.1. ANÁLISIS CATEGORÍA UNO	63
4.2. ANÁLISIS CATEGORÍA DOS	64
4.3. ANÁLISIS CATEGORÍA TRES	65

5. CONCLUSIONES	66
6. RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	70

## LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Planta física de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel	25
Figura 2. Padres de familia del grado 3º1	42
Figura 3. Los estudiantes pasean por la playa	46
Figura 4. Los niños disfrutan en el arco del Morro	47
Figura 5. Los niños dramatizan aspectos de las diversas regiones naturales	49
Figura 6. Los niños disfrutan de la ronda de las partes del cuerpo	51
Figura 7. Los docentes del área de Ciencias Sociales y el grupo investigador, revisan el Plan de estudios	52
Figura 8. Conversatorio con docentes de primaria	54

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Guía de observación directa	71
Anexo B. Entrevista a estudiantes	72
Anexo C. Entrevista a docentes	73

## RESUMEN

El trabajo de investigación “la lúdica como estrategia pedagógica hacia un aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales del grado 3<sup>º</sup>1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel del municipio de San Andrés de Tumaco”, es una experiencia investigativa de un grupo de estudiantes que fundamentadas en los hallazgos encontrados, desarrollan un proceso de intervención que permiten afianzar las fortalezas de la Institución Educativa y proporcionar posibles alternativas ante las falencias del proceso educativo y del aprendizaje de los estudiantes.

La implementación de instrumentos de recolección de datos propios de la investigación cualitativa, permitió evidenciar la forma como se realizan las prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Sociales, y el estado en que se encuentra el aprendizaje significativo de los estudiantes de grado 3<sup>º</sup>1. Con la información recolectada se realizó el análisis pertinente para obtener respuestas a los planteamientos argumentativos de este trabajo, para posteriormente confrontar la realidad educativa de los estudiantes de grado 3<sup>º</sup>, la teoría consultada al respecto y los requerimientos estipulados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Entre los hallazgos más relevantes se encuentra la necesidad de fortalecer estrategias didácticas y metodologías lúdicas de enseñanza en el área de Ciencias Sociales para generar un aprendizaje significativo y pertinente en el estudiante. Se sugiere a la institución abrir espacios para la lúdica, la reflexión y además brindar oportunidades para una mayor fundamentación teórica de los docentes respecto a procesos de pensamiento y acción, desde la básica primaria, y una mayor atención y contextualización del currículo respecto a estándares, logros y competencias, tendientes al aprendizaje lúdico motivador de las Ciencias Sociales.

De igual manera, el diseño de estrategias de acompañamiento lúdico en la práctica de las Ciencias Sociales, con dinamismo y entusiasmo, fomenta en la comunidad educativa el interés y la motivación por promover nuevas formas de acercarse al conocimiento de las Ciencias Sociales como lo es desde procesos lúdicos que conllevan aprendizajes significativos. Los docentes deben tratar los problemas sociales que se vienen generando, en el mundo, en el país y en la localidad, en forma creativa y amena desde sus asignaturas, mediante acciones donde se comprometan a los estudiantes, padres de familia y comunidad en general y se mire hacia el futuro pensando en las nuevas generaciones.

## ABSTRACT

The investigation work the recreational like pedagogic strategy toward a significant learning of the Social Sciences of the degree 3<sup>o</sup>1 of the Educational Institution National Lice Max Seidel of the municipality of San Andrés of Tumaco, it is an investigative experience of a group of students that based in the opposing discoveries, they develop an intervention process that you/they allow to secure the strengths of the Educational Institution and to provide possible alternatives before the weaknesses of the educational process and of the learning of the students.

The implementation of instruments of gathering of data characteristic of the qualitative investigation, allowed to evidence the form like they are carried out the pedagogic practices in the teaching process - learning of the area of Social Sciences, and the state in that he/she is the significant learning of the degree students 3<sup>o</sup>1. With the gathered information he/she was carried out the pertinent analysis to obtain answers to the argumentative positions of this work, it stops later on to confront the educational reality of the degree students 3<sup>o</sup>, the theory consulted in this respect and the requirements specified by the Ministry of National Education (MEN).

Among the most excellent discoveries he/she is the necessity to strengthen didactic strategies and methodologies teaching recreational in the area of Social Sciences to generate a significant and pertinent learning in the student. It is suggested to the institution to open spaces for the recreational, the reflection and also to offer opportunities for a bigger theoretical foundation of the educational ones regarding thought processes and action, from the basic one primary, and a bigger attention and contextment of the curriculum regarding standard, achievements and competitions, tendientes to the learning motivational recreational of the Social Sciences.

In a same way, the design of strategies of accompaniment recreational in the practice of the Social Sciences, with dynamism and enthusiasm, foments in the educational community the interest and the motivation to promote new forms of coming closer to the knowledge of the Social Sciences as it is it from processes recreational that bear significant learning's. The educational ones should treat the social problems that one comes generating, in the world, in the country and in the town, in creative and interesting form from their subjects, by means of actions where they commit to the students, family parents and community in general and it is looked toward the future thinking of the new generations.

## INTRODUCCIÓN

Considerando el actual momento en el acontecer del municipio de Tumaco, dentro del proceso de desarrollo y en pro de la Calidad Educativa, a fin de prepararse para las exigencias del siglo XXI, La Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, ha iniciado la optimización de sus procesos. El gobierno colombiano dio la pauta a través de un nuevo modelo educativo: La Política de Revolución Educativa, y la Ley 115 de 2004, las cuales se acogen por parte de la Comunidad Educativa de la Institución; se adecuan, se adaptan y se hacen vida, para lograr sus fines y objetivos.

De ahí que en sus áreas fundamentales y obligatorias del Plan de Estudios, el área de Ciencias Sociales sea considerada como instrumento de vida y espacio de acción para el desarrollo de estrategias y de estilos de vida sostenibles porque el objetivo final del área es preparar a los estudiantes para la ciudadanía democrática. En este escenario es donde este proyecto cobra importancia, con tal propósito se plantea la lúdica como estrategia pedagógica hacia un aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales en el cual se fijan mecanismos participativos y permanentes de toda la Comunidad Educativa.

Por lo tanto, el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación Básica implica desarrollar en los estudiantes la capacidad para interpretar las relaciones sociedad -naturaleza en una dimensión histórica y política para el conocimiento, para conocer su comunidad y situarse en contextos de mejor escala geográfica e insertarse de manera afectiva en la sociedad.

Por ello se hace necesario ser parte en los procesos de formación de las pedagogías lúdicas, que conlleven a propiciar en la práctica las competencias indispensables para que los y las estudiantes se ubiquen en el presente, comprendan el pasado y perciban las tendencias de los cambios futuros, preparándose para asumir la función social conscientes de su protagonismo y de su capacidad para influir en el futuro.

Por lo tanto, se hace necesario comprender que la lúdica es una forma de estar en la vida, sentida desde la subjetividad y la emocionalidad de los niños y niñas, nutrida por el placer y el disfrute, fortalecida desde los saberes previos.

La lúdica debe ser vista no como una representación sino como apertura mental que da paso a la seguridad en sí mismo y con los demás, al callar, al manifestar o al expresar imaginarios culturales, creando y recreando formas, haciendo preguntas sobre sí mismo, sobre las organizaciones sociales a las que pertenece, reconociendo diversos aspectos de las organizaciones sociales, utilizando diferentes formas de expresión como las rondas, los juegos de roles, para sentir el acercamiento al conociendo de las ciencias sociales.

Los beneficios de este proyecto para el educando son múltiples, le permitirán que aprenda jugando, se motive al trabajo dinámico, se acerque al conocimiento de manera creativa, reflexione, tome decisiones adecuadas, sea auténtico, valore su entorno, participe de proyectos comunitarios sobre lo que sucede en la sociedad, y tenga igualdad de condiciones y oportunidades para ser utilizadas mediante un proceso de concertación sobre el contexto educativo, familiar y social, hacia el logro de mejores aprendizajes, de manera lúdica, por parte de la Comunidad Educativa de la Institución Liceo Nacional Max Seidel, donde se realizó el proyecto y en los niveles de logros personales de los estudiantes de grado 3<sup>º</sup> en particular.

La investigación se ha organizado en cuatro capítulos:

En el capítulo uno, se analizan los aspectos más importantes de la problemática de aprendizaje del área de Ciencias Sociales para entender de qué manera pueden estar incidiendo en la calidad de los procesos educativos que adelanta la escuela y por ende la comunidad educativa. En consecuencia, se aborda la descripción y formulación del problema, hasta definir los objetivos, general y específicos, que fueron los que marcaron la pauta para realizar el trabajo.

En el capítulo dos, se encuentran los marcos que sirvieron de referencia para contextualizar y definir la investigación, en él se abordan las principales teorías y bases conceptuales que permitieron definir y comprender el problema de investigación, tales como la conceptualización sobre la lúdica como estrategias pedagógica, creatividad, pedagogía y aprendizaje y demás características de los contextos o escenarios donde se desarrolla el trabajo, en sus aspectos geográfico, económico, social, cultural, entre otros.



En el capítulo tercero, se encuentra la metodología y estrategias metodológicas desde la IAP, los instrumentos y las técnicas que permitieron la recolección de la información. También aporta las bases metodológicas sobre las cuales se sustenta el estudio, se organiza el trabajo de campo y la aplicación de las estrategias pedagógicas.

El capítulo cuarto, aborda el análisis e interpretación de los resultados. Donde se observa una estrecha articulación de los datos y los fundamentos teóricos, que permitió especificar el plan de acción que busca que los estudiantes de la Institución Educativa grado 3º1, determinen cómo la lúdica influye significativamente en el aprendizaje de las Ciencias Sociales y así en conjunto busquen y planteen alternativas de solución.

Posteriormente, presenta la determinación de las conclusiones, que como principales hallazgos de la investigación, se encuentran en estrecha relación con los objetivos específicos y muestran la forma como la comunidad participó en el estudio y en qué estado quedó el aprendizaje significativo de los estudiantes de grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, después de la aplicación de la propuesta.

Cierran el estudio, las recomendaciones a tener en cuenta por parte de padres de familia, docentes, estudiantes y comunidad en general interesados en seguir adelante con este proceso y en adquirir las mejores estrategias para lograr un verdadero aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales.

Finalmente se encuentra la bibliografía y los anexos que apoyaron la realización y el desarrollo del trabajo.

## 1. MARCO GENERAL

### 1.1 TEMA

**LÚDICA Y PEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

### 1.2 TÍTULO

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA HACIA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 3º1 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO NACIONAL MAX SEIDEL DEL MUNICIPIO DE SAN ANDRÉS DE TUMACO.

### 1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo la lúdica fortalece significativamente el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel?

**1.3.1 Descripción del problema.** Esta problemática ubica en la necesidad de comprender qué contiene la dimensión lúdica que pueda fortalecer el aprendizaje de los campos de conocimiento de las Ciencias Sociales en niños, niñas del grado 3º1 de Básica Primaria y por otra parte se toma en consideración las características propias del conocimiento científico social, adaptada en los lineamientos curriculares de Ciencias Sociales; para establecer que al terminar el tercer grado de Básica primaria, estos niños y niñas cumplen con los estándares básicos de competencia en esta área del conocimiento. De ahí que hay que establecer cuáles son los saberes esenciales para volverlos significativos a través de estrategias lúdicas que conlleven a la expresión constante de la acción humana, generando apertura mental desde sus imaginarios ideológicos, culturales, sentidos de distintas formas que permiten crear y recrear, disfrutar y gozar el conocimiento

Esta necesidad surge del análisis diagnóstico de la realidad actual en cuanto a la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales, encontrando que:

- a. Los docentes han centrado la atención en la terminación del programa establecido por el Ministerio de Educación Nacional, preocupados por fortalecer la memorización de contenidos por lo tanto, aunque ésa sea la realidad legal, es necesario superar ese límite conceptualmente y vivificarlo en la vida cotidiana.
- b. Los maestros no aplican procesos pedagógicos lúdicos que conlleven a la construcción de conocimientos.
- c. Pedagogías centradas en modelos conductistas
- d. La memorización de fechas y eventos que impiden que la mayoría de los y las estudiantes adquieran un conocimiento relevante, crítico y reflexivo.
- e. El frecuente olvido de los movimientos sociales en los cuales está inmerso el estudiante y que no se toman como referentes críticos, para darle sentido al conocimiento transformador.
- f. La desmotivación de los estudiantes, ante la aplicación de métodos conductistas, generando el fracaso escolar.
- g. Las clases magistrales.

Estas situaciones ameritan ser analizadas para su posterior replanteamiento, si se quieren obtener las condiciones necesarias para un aprendizaje significativo, que mejore los niveles de calidad y eficiencia en la educación que llevará a los estudiantes en formación y a la sociedad en construcción, a alcanzar los propósitos que el proyecto educativo liceísta, tiene definidos para la comunidad tumaqueña.

En segundo lugar permitirá reconocer la importancia de formar grupos multidisciplinarios para la investigación, conocer las aplicaciones de la investigación social así como comprometer la participación activa de los estudiantes, no sólo en el aula de clases, sino en la comunidad. Esto puede tomarse como otra de las maneras de profundizar, por más tiempo y con mayor detalle respecto al tema, porque estudiar a profundidad significa ir más allá de aprender.

#### **1.4 OBJETIVOS**

**1.4.1 Objetivo general.** Determinar cómo la lúdica fortalece significativamente el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel.

**1.4.2 Objetivos específicos.**

- Conocer la situación actual respecto de la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las competencias en Ciencias Sociales.
- Reconocer los estándares básicos para niños y niñas del grado 3º1.
- Desarrollar estrategias pedagógicas lúdicas hacia la comprensión y el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales.

**1.5. JUSTIFICACIÓN**

Ante los efectos de la globalización, como “Nuevo Orden Mundial”, sumada a la Reforma del Estado que se emprende a nivel nacional, la educación debe asumir un papel importante en la construcción de la nueva realidad, pertinente a los cambios y a los reajustes y en forma muy destacada el incentivo a la participación democrática, debido a que “se requiere un ciudadano capaz de participar responsablemente en los proyectos de desarrollo local y regional”. Esto impone como exigencia que la enseñanza de las Ciencias Sociales, ofrezca nuevos modelos de análisis para abordar la realidad, desde actividades escolares que contribuyan a la oferta de una mejor calidad de vida. Es decir que parta de la idea de participación que involucre de manera decisoria al educando en forma individual y colectiva con los problemas de su entorno inmediato y se gesten acciones de significativo valor en la transformación de la realidad.

De allí que enseñar Ciencias Sociales en la Educación Básica implica desarrollar en los estudiantes la capacidad para interpretar las relaciones sociedad - naturaleza en una dimensión histórica y política, para conocer su comunidad y situarse en contextos de mayor escala geográfica, e insertarse de manera efectiva en la sociedad.

En consecuencia, esta investigación forma parte de las estrategias necesarias de implementar si se quiere proporcionar en la **práctica** las competencias indispensables para que el educando se ubique en el presente, comprenda el pasado y perciba las tendencias de los cambios futuros preparándose para asumir la función social, consciente de su protagonismo y de su capacidad para influir en el futuro.

Teóricamente, se sustenta en los lineamientos curriculares del área de ciencias sociales que conceden especial importancia a los métodos y estrategias que dotan a los docentes de herramientas para “contribuir al análisis del proceso histórico, en la formación del pensamiento crítico para dar respuesta a los interrogantes que plantea la cotidianidad, propiciar la conformación y desarrollo de valores necesarios para el fortalecimiento de la identidad regional y de la identidad nacional”<sup>1</sup>.

**Metodológicamente**, la importancia de abordar las estrategias pedagógicas lúdicas en el aprendizaje en Ciencias Sociales radica en que la lúdica es una expresión de la subjetividad y la emocionalidad de los niños y las niñas, en tanto que esta se relaciona con el placer y la alegría, lo cual llevará al desarrollo y formación de una conciencia crítica situada en los procesos sociales, igualmente se parte de las motivaciones, de las necesidades e intereses de los niños y niñas, teniendo en cuenta su entorno inmediato, propiciado por experiencias que fortalezcan su propio aprendizaje.

Por lo tanto, se tiene en cuenta la incidencia de la globalización en la vida mundial, ya que ha trastocado la formación del ciudadano, lo que demanda prestar atención al mejoramiento de la calidad, entre otros aspectos, por la gran producción de conocimientos y de avances tecnológicos, los cuales se caracterizan porque rápidamente son obsoletos.

Como los cambios son cada vez más violentos y acelerados, hay necesidad de enseñar las Ciencias Sociales desde posturas abiertas, flexibles, dinámicas, reacomodables y desarrolladas mediante planificaciones a corto plazo, de manera de ir abordando el conocimiento en la medida en que se va produciendo, porque la compleja situación socio-histórica, está caracterizada por la turbulencia y la falibilidad, por lo tanto, requiere la estrecha vinculación con la vida cotidiana.

---

<sup>1</sup> MEN. Lineamientos curriculares del Área de Ciencias Sociales, junio 1997.

Lo anterior, implica reducir la artificialidad de la enseñanza para desarrollar actividades estrechamente relacionadas con la problemática social, facilitando que el educando transfiera los conceptos a situaciones de la vida real. De tal manera, que como los acontecimientos son cada vez más complejos, y cambiantes e impredecibles, el docente debe ser actualizado teórica y metodológicamente para entender la época de cambios que se está viviendo. Eso significa dar un salto del docente dador de clase por un docente investigador.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1. ANTECEDENTES

En el sector regional, existen algunas investigaciones cualitativas, realizadas como trabajos de grado, que tienen como tema la lúdica en el aprendizaje, pero no exactamente, sobre las ciencias sociales, entre otras:

“El juego como estrategia metodológica para la enseñanza del esquema aditivo simple en el nivel Preescolar y en los grados 1º y 2º de enseñanza Básica Primaria”<sup>2</sup>. La cual aporta elementos didáctico – pedagógicos para el aprendizaje de las matemáticas. De la misma autora, también se encontró: “Prácticas Educativas lúdicas con sectores educativos de Alto Riesgo”, que plantea la forma en que los sectores deprimidos y de escasos recursos, reciben atención pedagógica con base en la lúdica, así como la recuperación de niños con alguna deficiencia emocional o intelectual.

De igual manera, se encontró: “Investigación en el Aula. Aprendizaje y Calidad de la Educación, una propuesta lúdica.”<sup>3</sup>, la cual presenta la forma lúdica como pueden gestarse en el aula aprendizajes verdaderamente significativos.

Así mismo, la investigación “Acceso al concepto de fracciones”<sup>4</sup>, es una experiencia presentada por especialistas en dificultades del aprendizaje, que muestra la manera fácil y amena en que pueden desarrollarse destrezas matemáticas en estudiantes de básica primaria, y del mismo autor, se encontró: “La Lúdica en la Resolución de problemas aditivos simples”, que es la compilación de experiencias de estudiantes; la investigación “Proceso de construcción de la lecto-escritura a través de la lúdica en la granja Jesús de la Buena Esperanza”, experiencia de estudiantes, que en contextos rurales muestra la gran utilidad que brinda la lúdica en el aprendizaje. De igual

---

<sup>2</sup> CASTAÑEDA BERNAL, Elsa. “El juego como estrategia metodológica para la enseñanza del esquema aditivo simple en el nivel Preescolar y en los grados 1º y 2º de enseñanza Básica Primaria 2000

<sup>3</sup> QUICENO, Humberto. “Investigación en el Aula. Aprendizaje y Calidad de la Educación, una propuesta lúdica. Jamir Editores. Pasto. 2006”<sup>3</sup>

<sup>4</sup> BATISTA, Enrique. “Acceso al concepto de fracciones. Experiencia presentada por especialistas en dificultades del aprendizaje.

manera, se encontró la investigación: “Construcción de la lecto-escritura con base en la lúdica en niños limitados auditivos”, experiencia de estudiantes. Como puede observarse, todas estas investigaciones abordan la utilidad de la lúdica en el aprendizaje de las áreas del conocimiento, pero ninguna sobre las Ciencias Sociales.

En San Andrés de Tumaco, la enseñanza de las Ciencias Sociales, ha venido promoviendo el uso de la creatividad en el desarrollo de actividades relacionadas con el análisis crítico de hechos y eventos sociales, al igual que la inclusión de procesos metodológicos lúdicos, la creatividad en las prácticas de docentes, las cuales tienen un objetivo claro: su institucionalización operativa en el sistema educativo para que en cada aula y en cada Institución y Centro educativo, entre de modo explícito y consciente, se aplique y se desarrolle, sin olvidos, ni supresiones, sin represión, ni prohibición, de modo que se instaure un estilo permanente de pensamiento e intervención para crear, inventar e innovar en toda acción educativa, por parte de los profesores y los alumnos; Sin embargo, de estas acciones son pocos los registros que en la actualidad existen.

De otra parte, aunque ya existe mucha información al respecto, no todos los maestros e instituciones de Tumaco, conocen dichos planteamientos, y se encuentra un gran número que aún no ha oído hablar de ello y por lo tanto, no lo ha llevado a la práctica o que habiéndolo escuchado, aún no son conscientes de la importancia que contienen. Por tal razón, existen muy pocos trabajos investigativos. Tampoco los hay de otro tipo, como documentales, escritos, conferencias, etc., que hayan ahondado en las distintas formas de volver creativas y significativas las clases de ciencias sociales.

En la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, solo hay un diagnóstico del área y del desempeño de los estudiantes, pero no una investigación seria al respecto. Esta es una de las áreas, de las cuales hay menos información disponible en el municipio, dado que las universidades no la han hecho objeto de estudio en la localidad.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

Para el desarrollo de la investigación, se hizo necesario realizar la revisión teórica sobre las principales teorías y enfoques que sirven de sustento al estudio, desde las categorías y supuestos.



**2.2.1 Lúdica.** La lúdica es una expresión de la subjetividad y la emocionalidad del sujeto, produce en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar, no es algo que se pueda aprender en un curso, es el resultado de una constante: “hace relación a las representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológicos, culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer, alegría en las cuales los sujetos que las producen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del “Yo”.

Entre las experiencias fundamentales establecidas por el sujeto con la realidad, a través de la lúdica, se destacan la experiencia lógica, la experiencia estética, la experiencia moral y social. En este contexto existen diferencias de contenido entre las formas esenciales de expresar el sujeto las relaciones con la naturaleza física, la sociedad y las relaciones humanas. Es claro que la lúdica no es una práctica cognoscitiva; en este sentido no responde a una actitud racional o reflexiva del pensamiento; contrariamente a ello la práctica lúdica es una expresión de la subjetividad y la emocionalidad del sujeto, de lo contrario no se caracterizaría en relación con la recreación, el placer o la alegría. La lúdica, se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo”<sup>5</sup>.

Muy pocas veces se indaga sobre este concepto. “Lúdico (a) es un adjetivo relativo al juego, cuyos orígenes evocan la antigua Roma, pues la cultura popular presentaba un ritmo de vida con manifestaciones exageradas en cuanto al ocio, sexo, bebidas, juegos, etc. Es decir no se tomaba nada en serio. En la actualidad existe un paradigma que comienza a ser debatido y analizado: Para el niño todo o casi todo es juego”<sup>6</sup>.

**2.2.2 La lúdica y la creatividad.** “Una de las formas de expresión de la lúdica, es la creatividad. La creatividad no es un fenómeno moderno, es al contrario muy antiguo; pues ha acompañado al ser humano en su continua

---

<sup>5</sup>DÍAZ MEJÍA. Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogotá. 2007.

<sup>6</sup> NIÑO ALBÁN, Idelfonso. Ludotecas y Ludotecarios. Citado en la revista El educador frente al cambio. Edición No. 33. Septiembre de 1998.

exploración y búsqueda. La hemos sentido y quizás la hallamos comprendido y alguna que otra vez la hemos podido aplicar en la educación, en la empresa, sitio de trabajo, o quehacer diario, pero lo cierto es que tratar la creatividad como un proceso importante para la evolución individual y de todos, es muy reciente. Crear significaba ser capaz de hacer un arte, o una generalidad y ahora crear en un sentido más profundo del término, es un perpetuo renacer, un inventario permanente que hay que dejar atrás para continuar fluyendo: estrenar miradas, revisar creencias, actualizar paradigmas, inventar el mañana. El objetivo único de la creatividad no es solamente solucionar problemas por relevantes y retadores que éstos puedan ser, es ante todo tener la posibilidad de realizarnos plenamente como ser humano en las diversas facetas de nuestra existencia.

La creatividad es un valor, es una forma de vida con una amalgama de perspectivas que nos permite estar en la vanguardia en los cambios que tenemos que generar cotidianamente. Desmontar de nuestras vidas todas las estructuras de educación, de la política, de la sociedad, de la cultura, de la religión y personales es un proceso desafiante, pero desde la luz del conocimiento del hombre interior todo es posible y se encuentra a nuestro alcance. Este es un despertar del espíritu y de los recursos ocultos que duermen en nuestro interior.

Se puede definir la creatividad como “un océano de ideas desbordando un continente de términos“. En éste acercamiento conceptual, la creatividad es magnificada en un proceso inverso (océano de ideas que invade) al de ceñirnos a lo que el hombre siempre ha hecho (Valla de palabras que limita)”<sup>7</sup>.

“La creatividad está ligada directamente a: originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido de progreso, éxito y prestigio y nuevos caminos emocionales y tal vez arriesgados, audacia, riqueza de actitudes orientadas a descubrir y a comprender, talento para ver las cosas con nuevos ojos. Capacidad de desestructurar mentalmente la realidad, y estructurarla en formas diferentes y originales. Esta definición funcional nos traslada al campo del cambio agradable, donde las barreras creadas por la tradición seca y rígida han velado nuevamente nuestras inquietudes para guardarlas. El cambio no conlleva obligación pero si libertad, en donde nuestra mente se esparce en un multifacético espacio lleno de probabilidades

---

<sup>7</sup> ALDANA DE CONDE, J. La lúdica y la creatividad. Trillas. Bogotá. 1996

El cambio siempre ha jalonado al mundo y ha sido el motor del avance tecnológico y humano. En este proceso de la creatividad es importante saber que éste, es un resultado de pasos anteriores y que no es espontáneo sino consecuencial. A este respecto Grinberg, (1996), citado en Huertas y Bocca (1996), nos indica que el acto creativo es el resultado de un proceso durante el cual el individuo debe pasar inevitablemente por estados de desorganización temporal y ruptura de estructuras establecidas para reintegrarse de una manera diferente. Para saber desestructurar tenemos que comprender teórica y prácticamente muy bien la estructura. Esta ruptura es beneficiosa ya que manifiesta nuestra capacidad creadora de adaptación y es aquí en éste punto donde la humanidad ha evolucionado dando paso a la innovación con un enorme componente de asimilación de nuevos retos y simultáneamente de solución de problemas inminentes. Von Oech (1987), expresa que “creatividad es educación en el sentido más complejo y es la clave para solucionar los problemas más apremiantes de la humanidad.”<sup>8</sup>

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede argumentar que el niño se encuentra en el juego; el conflicto presentado por el uso de reglas, producto de lo que la escuela y la familia ha dicho, actúan como legitimador de dicho proceso; estas reglas en últimas se convierten en deseos, y van en contra de la idea verdadera del juego que es, el reino de la espontaneidad y la libertad. Trayendo las palabras de Vigotsky: "El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad".

Es decir, el juego debe servir para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

La fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal, lo ficticio es sinónimo en cierta medida de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los niños. El espacio de la

---

<sup>8</sup> UNIVERSIDAD DE PAMPLONA – Centro de Educación Virtual y a Distancia Lúdica y Aprendizaje. 2000.

creatividad, es el espacio de la libertad, del sin sentido y éste sólo se construye a través de experiencias lúdicas que tiene el niño en sus primeras relaciones con procesos y objetos, es decir en su relación con el yo y con el mundo físico de los objetos para entenderlo y transformarlo.

El niño aísla fantasía y realidad, pero este proceso lo vive con mucha profundidad y seriedad, sus experiencias significativas son muy pocas, debido a la edad y al desarrollo de sus estadios evolutivos, lo que hacen que su producción creativa no sea de alto nivel, como en la que se produce en aquellos adultos que logran penetrar y entender los mundos mágicos de la imaginación creadora, es decir, aquellos que como los poetas todavía tienen ligado al mundo de la realidad, el cordón umbilical del mundo mágico de los niños.

Por lo tanto, para ser creadores, es necesario abordar el mundo mágico del niño, para poderlo potenciar dentro de lógicas combinatorias y transformativas que nos permitan vivir el mundo de la creación y del juego. La creación desde ésta última perspectiva no es producto de un sólo plano del pensamiento racional, sino que el acto creativo es producto de una actividad mental en que operan los dos mundos. (Mundo de la objetividad y mundo de la fantasía).

En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los juegos computarizados y de Nintendo, en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

**2.2.3. Lúdica y pedagogía.** El término lúdica proviene del latín ludo que significa juego. Juego a su vez proviene del latín locus cuyos sinónimos son retozar, divertirse y recrearse. Pensadores como Webster, Montessori, Frôebel y Decroly, sostienen que el juego es principio fundamental de la educación.

La lúdica es una dimensión humana intersubjetiva de la comunicación afectiva que propicia la libertad, la creatividad y la relación intersubjetiva ejerce la autenticidad y el reconocimiento de la identidad cultural desde el ambiente social ético placentero.

La pedagogía nos ofrece a diario cambios que han venido revolucionando el papel del docente en el aula. Estos cambios suceden debido al momento crucial por el cual pasa la sociedad. Cada día, gracias a la tecnología, son más fáciles las modalidades como se adquieren conceptos y experiencias por parte de los estudiantes. El mundo globalizado está al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación. El conocimiento se volvió una mercancía, una baratija. (Pero aún mantiene un elevado precio que imposibilita su democratización auténtica). Se le puede encontrar, más que comprar, con relativa facilidad en la tienda de videos, la televisión, la radio, la prensa, la calle, Internet, el teléfono, etc. Es por eso que quizá nuestros estudiantes de manera involuntaria e inconsciente se les hace, en algunas ocasiones, más tedioso asistir a la escuela.

Por lo tanto, la escuela debe renovarse, porque si no lo hace, desaparecerá. Y aunque se podrían diseñar muchas estrategias para evitar el naufragio de la escuela, la opción por la actividad lúdica es la más conveniente. “El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia”<sup>9</sup>.

Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativas donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la

---

<sup>9</sup> EFRAIN GUTIERREZ ZAMBRANO, Lúdica y Pedagogía. 2006

educación que reflexionan en torno a los interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es la actividad lúdica.

“El juego, así como también el lenguaje, aparecen como constantes antropológicas en todas las culturas y en todas las épocas. No se puede pensar en un pueblo donde el juego no haya sido instrumento importante para transmitir sus valores. El juego es causa de la risa, por cierto, única en el ser humano. En los mitos y ritos de las comunidades siempre hallamos las normas lúdicas unidas a aquellos elevados conceptos de trascendencia y espiritualidad. Los niños encuentran diversión en el juego. Pero la diversión ha de entenderse como liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas. En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego. Pero aún más: no sólo en esta actividad se presenta la metáfora de la realidad y al igual que en la **poiesis** (creación en griego), las cosas materiales, los objetos, las personas adquieren propiedades que sólo en el mundo conceptual son admitidas. Al continuar profundizar en la experiencia lúdica salta a la vista que el juego goza de un lugar privilegiado en la escala del mundo infantil. Pero sería un error pensar que para el niño el juego sólo tiene un sentido de diversión o pasatiempo. En esta actividad el futuro ciudadano descubre la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos y sentirse apreciado por el grupo social. En el juego se conoce al caballero se suele decir. Además, es en el juego donde el niño explora y prepara su propio cuerpo, valga decir, lo educa. "La educación del cuerpo es la construcción misma de la persona, la construcción de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia, la oportunidad de relacionarse con el mundo"<sup>10</sup>.

El uso pedagógico de la lúdica, permite el desarrollo de valores claves como la identidad, la autoafirmación cultural y la autodeterminación que van siendo trastocados por otros de menor validez, a través de los medios masivos de comunicación y quienes inducen y exacerban al consumismo, ocasionando el desplazamiento de los juegos tradicionales y dando paso a juegos simbólicos de guerra y destrucción.

---

<sup>10</sup> NIÑO ALBÁN, Idelfonso. Ludotecas y Ludotecarios. Citado en la revista El educador frente al cambio. Edición No. 33. Septiembre de 1998.

**2.2.4. La lúdica en el aprendizaje.** “Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han señalado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que eso está muy lejos de la realidad, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y se expresa en los aspectos culturales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones artísticas, tales como el teatro, la música, la plástica y la pintura.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. En la enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, se encuentra que no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, concientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje. Encontramos entonces 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

Para **John Dewey**, "toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia". Dewey considera que el aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en las personas y en sus entornos, y que no sólo va al interior del cuerpo y del alma del que aprende, sino que utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales.

En esta metodología, el aprendizaje parte de la propia experiencia mediante ejercicios de exploración y pensamiento guiado. El material sobre el que se trabaja es usualmente la experiencia real de los propios participantes. David Kolb en su propuesta concluye:

1. El aprendizaje empieza con una experiencia concreta.
2. El individuo piensa sobre esa experiencia y recopila información.
3. El individuo que aprende empieza a hacer generalizaciones y a internalizar lo ocurrido en la experiencia.

Este modelo se complementa con los siguientes pasos:

- Experiencia o vivencia
- Publicación
- Proceso
- Generalización



- Aplicación”<sup>11</sup>

“La lúdica está muy ligada al inicio del estudio científico de los Grupos y este a su vez está muy estrechamente vinculado con Kurt Lewin, creador de la Teoría de Campo y pionero en la Dinámica de Grupos. Las dinámicas son comprendidas como reuniones de personas a las que se invita a participar en torno a un tema determinado. La importancia de los estudios de Kurt Lewin se fundamenta en haber demostrado que el comportamiento individual, no debe entenderse tanto como resultado de su propia voluntad individual, sino más bien como resultado de la relación dinámica que cada individuo mantiene con la situación social más cercana, básicamente, con el grupo y a su vez, que el comportamiento del grupo no se explica por la acción de cada uno de sus componentes, sino por el conjunto de las interacciones que se producen entre los elementos de la situación social en que tienen lugar.

Dentro de los procesos de aprendizaje a través de la lúdica, en el estricto concepto, se conoce a las dinámicas como Dinámicas de Grupo y deberían evolucionar de "Dinámicas para Grupos" hacia "Dinámicas de Equipo". Las dinámicas son actividades lúdicas con variados objetivos dentro de procesos de aprendizaje y procesos de sensibilización al cambio con un gran impacto en la educación, así como en los nuevos enfoques de enseñanzas en escolares y grupos juveniles.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio que dice *"la letra con sangre entra"*.

Si la mayor parte de nuestra vida estuviera marcada por experiencias de aprendizaje de este tipo en los que el acto lúdico fuera el medio de

---

<sup>11</sup> CAJIAO RESTREPO, Francisco. La Piel del Alma. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 1996 p.21



aprendizaje, este mismo acto de aprender sería un premio gozoso y por lo tanto, ni siquiera sería necesaria la nota o calificación del maestro, siendo éste el instrumento verdadero y positivo para nuestra formación”<sup>12</sup>.

**2.2.5 La lúdica como estrategia pedagógica.** “El constructivismo, fundamento del aprendizaje significativo: Un enfoque que sostiene que el individuo - tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea.

La Organización Internacional para los derechos del niño (IPA) hace un llamado de atención a la reflexión sobre la doble dimensión de las actividades lúdicas, social y educativa. El derecho al juego está reconocido en el séptimo principio de la declaración de los Derechos del Niño adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de Noviembre de 1955 y en la que se considera la recreación de los pequeños es tan importante como los derechos a la salud y la educación por tanto el proceso es pertinente, pues a través del juego se ponen en práctica la interacción social para comprender las diferentes respuestas emocionales y sentimientos individuales y colectivos, además de convertirse en un poderoso estímulo de las virtudes de la convivencia social entre la comunidad educativa.

Dada la problemática descrita en estos momentos difíciles por los cuales atraviesa la mayoría de las sociedades del mundo, es necesario rescatar o promover en nuestros niños en la edad escolar los valores que surgen del juego bien orientado, que contenga altas dosis de desarrollo pedagógico, aprendizaje, sociabilidad, crecimiento histórico, desarrollo cultural y sobre todo sensibilidad. Otro punto digno de resaltar es que el juego constituye un factor determinante en la integridad de los humanos, cuando se encuentran ligados al amor, potencia la creatividad humana, vincula lo cognitivo potenciando la inteligencia, encontrando el docente en el juego, instrumentos pedagógicos útiles para la colaboración entre las actividades”<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> VELÁSQUEZ, Enrique. Jugar: Vivir, crear lugares. Memorias del Segundo Congreso del Juego y del Juguete celebrado en Cali, noviembre 7-8-9 1996.

<sup>13</sup> AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN. Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. 2º ed. Trillas México. 1983.

“Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas”<sup>14</sup>.

**2.2.6 La ronda.** “Juego musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes, es considerado como la base lúdica de cada cultura, su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento. Cabe anotar que la ronda comprende la expresión corporal y desencadena en actividades de participación colectiva. Es llamativa, bella, armónica en su contexto, espontánea en la realización o aplicación”<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> AGUDELO, María Alicia. Ideas de los grandes pensadores de pedagogía, 2000

<sup>15</sup> FUNLIBRE

**2.2.7 Aprendizaje significativo.** “Vigotsky y Ausubel plantean que en el Aprendizaje Significativo, las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe, o ideas previas. Los nuevos conocimientos se vinculan así, de manera estable con las anteriores. Para que esto sea posible, es necesario que se presenten, de manera simultánea, por lo menos las siguientes condiciones:

1. El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo. Es decir, debe permitir ser aprendido de manera significativa.
2. El estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados previamente formados, de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior.
3. El alumno debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo; debe mostrar una disposición para relacionar el nuevo material de aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee.
4. Otro factor importante a tener en cuenta para que un aprendizaje sea significativo, es el ambiente educativo: La escuela más allá de ser un sitio en donde se ven cosas que quieren los alumnos, es el ámbito en el que se viven experiencias y no cualquier clase de experiencias.

David Ausubel ha profundizado en una interesante perspectiva de aplicación en el aula. Junto con Joseph Novak, el creador de los "mapas conceptuales" como recurso de aprendizaje, han trabajado en lo que representa, una lucida bajada al aula de los planteamientos psicológicos, desarrollando la noción de aprendizaje significativo en el que se privilegia la comprensión. El aprendizaje significativo ha sido destacado desde esta postura, en contraposición al memorístico y por repetición, característico de los enfoques conductistas en educación”<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> VARGAS, Juan Carlos. Teorías del Aprendizaje. Kapeluz. España. 2007. 149 p.

Ausubel propone el análisis de la situación de asimilación de los conocimientos a través de reconocer los saberes previos. Toma como punto de partida los conceptos de la vida cotidiana de los niños, para estudiar el proceso de enseñanza – aprendizaje de conceptos sociales y científicos. Señala que enseñanza y aprendizaje son relativamente independientes, es decir constituyen continuos en interacciones. No siempre el mismo tipo de enseñanza lleva necesariamente al mismo aprendizaje. Se puede proponer una metodología de enseñanza que tienda a la recepción por parte del alumno; expositiva, por investigación o por descubrimiento, entre otras. Y puede resultar de ellas aprendizajes memorísticos o significativos.

Para Ausubel un aprendizaje es significativo cuando logra "...relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe." Para aclarar esta posición diremos que cuando el docente presenta nueva información al o la estudiante, esta adquiere real significado cuando el alumno puede relacionarla con conocimientos anteriores, cuando puede incluirse en la estructura de conocimiento que ya posee. Para esto, una de las condiciones que debe reunir el material es que posea significado en sí mismo. Que sus partes estén coherentemente integradas, más allá de una mera relación asociativa.

En cuanto al alumno, debe estar predispuesto, contar con un estilo motivacional intrínseco, y poseer una estructura cognitiva, la suficiente cantidad de ideas o conceptos inclusores, es decir aquellos que le permitan hacer el "puente cognitivo". La postura ausubeliana es similar e incluye al proceso de acomodación del concepto piagetano: los conceptos nuevos que contenga la información presentada por el docente, modificará, la estructura cognitiva del alumno.

**2.2.8 Procesos de Pensamiento y Acción.** "De acuerdo con los Lineamientos Curriculares en el área de Ciencias Sociales establecidos en la Ley General 115 de 1994, cuando un niño o una niña, se enfrenta a un fenómeno o un problema nuevo, lo hace desde su perspectiva: desde el sistema de conocimientos que ha podido construir hasta el momento. En otras palabras, gracias a un conjunto de conocimientos relacionados entre sí mediante una cierta lógica, el niño, al igual que la persona adulta, aborda lo nuevo desde el punto de vista que este conocimiento le determina. Esta perspectiva posibilita, entre otras cosas, una cierta cantidad de expectativas acerca de lo nuevo. El niño, la niña (y la persona adulta también) actúa sobre

---

lo nuevo orientado por estas expectativas: lanza hipótesis, asume que si hace esto o lo otro obtendrá tal o cual resultado, o se observarán otros cambios en un determinado tiempo. Estas expectativas pueden corresponder o no, con lo que en realidad sucede. Si lo observado y lo que se esperaba observar concuerdan, el sistema de conocimientos se encuentra "en equilibrio" con los procesos del Mundo de la Vida. En caso contrario, se presenta un desequilibrio que el sujeto que conoce intentará eliminar tan pronto como lo registre. Los procesos de pensamiento y de acción se encuentran como el eje transversal de los estándares y son todas aquellas actividades que los estudiantes deben efectuar<sup>17</sup>.

En un entorno cada vez más complejo, competitivo y cambiante formar en ciencias sociales significa contribuir a la formación de ciudadanos y ciudadanas capaces de razonar, debatir, producir, convivir y desarrollar al máximo su potencial creativo. Por lo cual se le debe promover una educación crítica, ética, tolerante con la diversidad y comprometida con la sociedad; una educación con lazos de solidaridad, sentidos de pertinencia y responsabilidad frente a lo público y a lo nacional, las políticas nacionales de educación dirigidas por el Ministerio de Educación Nacional, buscan condiciones para que los estudiantes sepan qué son las ciencias sociales y también para que puedan comprenderlas, comunicar y compartir sus experiencias y sus hallazgos, actuar con ellas en la vida real y hacer aportes a la construcción y al mejoramiento de su comunidad.

**2.2.9 Contenidos Temáticos.** “El papel de los contenidos temáticos se ve reflejado en los estándares básicos de la calidad, en los cuales se hace mayor énfasis en las competencias, sin que con el se pretenda excluir los contenidos temáticos.

No hay competencias totalmente independientes de los contenidos de un ámbito del saber-qué, dónde y para qué de ese saber, pues cada competencia requiere conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y disposiciones específicas para su desarrollo y dominio todo eso, en su conjunto, es lo que permite valorar si la persona es realmente competente en un ámbito determinado<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Bogotá D.C, Junio de 1998. p. 11-13

<sup>18</sup> COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, formar en ciencias El Desafío serie guías N°7. Op. cit, p. 8

**2.2.10 Competencias.** “Para el Ministerio Educativo Nacional, competencias es el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, metacognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad o de cierto tipo de tareas en contextos nuevos y retadores.

Es importante recordar que no hay competencias totalmente independientes de los contenidos temáticos de un ámbito: del saber- qué, saber-cómo, del saber-por qué o del saber-para-qué. Para cada competencia se requiere conocimientos, habilidades, destrezas, comprensiones y disposiciones específicas del dominio que se trata; sin los cuales no puede decirse que el estudiante es realmente competente en contextos diferentes”<sup>19</sup>

“La construcción de competencias por grados y por asignatura es un reto que se debe abordar no tanto desde la asignatura particular y aislada sino desde un criterio de transversalidad, buscando ejes problémicos para trabajar las áreas de manera integrada. Además son un conjunto de capacidades complejas que les permiten a los hombres y las mujeres desempeñarse con pertinencias en los distintos ámbitos que hacen la vida humana. Las competencias están unidas al desarrollo humano entendido como un proceso de aprendizaje significativo de su aplicación para mejorar su calidad de vida.

Las competencias se dividen en tres partes: la primera de ellas es el SABER la cual se refiere a todos los conocimientos que los estudiantes adquieren, es decir lo cognitivo, la segunda parte, es SABER HACER en esta se describe lo procedimental, manejo de instrumentos y materiales es decir aplicar en el diario vivir los conocimientos, y SABER SER es lo actitudinal, valores, el desarrollo de compromisos personales y sociales tanto consigo mismo, como con los demás y la naturaleza”<sup>20</sup>

**2.2.11 Estándares básicos esenciales de las Ciencias Sociales para tercer grado.** “Al terminar tercer grado...

---

<sup>19</sup> MONTAÑA GALÁN, Marco y CONTRERAS HERNÁNDEZ, Mauricio. Logros y Competencias Básicas por Grados. Ediciones SEM. Bogotá, D. C, Febrero 2004 p. 31

<sup>20</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Formar en ciencias El Desafío serie guías N° 7. Op. cit., p. 9

- Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.
- Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de mí un ser único.
- Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.
- Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.
- Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).
- Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermelo como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).
- Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.
- Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.
- Reconozco conflictos que se generan cuando no se respetan mis rasgos particulares o los de otras personas.
- Relaciones con la historia y las culturas ...manejo conocimientos ...me aproximo al conocimiento como científico-a social

Para lograrlo...

- Hago preguntas sobre mí y sobre las organizaciones sociales a las que pertenezco (familia, curso, colegio, barrio...).
- Reconozco diversos aspectos míos y de las organizaciones sociales a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.

- Uso diversas fuentes para obtener la información que necesito (entrevistas a mis familiares y profesores, fotografías, textos escolares y otros).
- Organizo la información utilizando cuadros, gráficas...
- Establezco relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.
- Utilizo diversas formas de expresión (oral, escrita, gráfica) para comunicar los resultados de mi investigación.
- Doy crédito a las diferentes fuentes de la información obtenida (cuento a quién entrevisté, qué libros miré, qué fotos comparé...)”<sup>21</sup>.

### 2.3 MARCO CONCEPTUAL

Diversos autores plantean que la enseñanza de las Ciencias Sociales, debe adecuarse al proceso psicoevolutivo del niño; posición que el grupo comparte y en consecuencia aquí se consideran los diversos estadios por lo que atraviesa su proceso evolutivo en las diversas dimensiones del ser humano.

De igual manera, se plantea que en el tercer grado se debe posibilitar el desarrollo de la capacidad de conocer, comprender y valorar lo distante y lejano, el mundo que no experimenta y conoce, basados en los procesos de razonamiento y abstracción, razón por la cual se han abordado, términos, conceptos y autores que así lo explican. Por lo tanto, la tarea del grupo consiste en la adopción y adaptación de los contenidos relevantes para el desarrollo y sustento de este estudio y la posterior implementación de la propuesta de la lúdica como estrategia pedagógica.

De igual manera, se tiene en cuenta que en esta edad que abarca la Educación Primaria persiste en el niño el pensamiento egocéntrico: el planteamiento del aprendizaje de lo social, apenas aflora y colabora en la socialización del individuo, por eso en estas edades hay que prestar especial atención al proceso de asimilación de los conceptos básicos del hecho social: como son el espacio y el tiempo. Es uno de los aprendizajes más complejos

---

<sup>21</sup> Ibid., pag. 29



para niños de 6 a 12 años. De ahí que el docente debe recurrir a su mayor creatividad, para poder generar el aprendizaje significativo.

Una motivación muy importante en estas edades es el interés y curiosidad por conocer la vida y actuación de grandes personajes, héroes infantiles, deportivos, musicales, etc...También se interesan por descubrir el origen de las cosas, fenómenos, acontecimientos (causalidad). Por eso el grupo investigador, se vincula el conocimiento que proporcionan los medios de comunicación a la enseñanza-aprendizaje de lo social y se propone enseñar al niño a valorarlo de forma crítica. Los medios de comunicación son fuentes de información permanente. Pueden colaborar al proceso educativo o interferirlo.

De igual manera, el grupo investigador comparte con los autores investigados y con los lineamientos del área, que la enseñanza de las Ciencias Sociales en primaria proporciona medios intelectuales y actitudes para conocer el medio en sus aspectos físicos, económicos, demográficos, históricos y culturales. El conocimiento de esta realidad colabora a que el alumno: aprenda a vivir y desenvolverse, aprenda a pensar por sí mismo, aprenda a tomar conciencia de su responsabilidad de actuar sobre el contexto, conozca y comprenda su realidad, se identifique con los otros grupos sociales de pertenencia y referencia, valore y respete a otros grupos sociales distintos al suyo, (pluralismo social), rechace cualquier tipo de marginación o discriminación (sexual, étnica, religiosa, socio-económica...), adquiera clara conciencia de vivir en un mundo sometido a vertiginosos procesos de cambio y transformación, descubra la complejidad de los fenómenos sociales y sus múltiples causas, conozca y valore críticamente el pasado histórico, cultural, etc., aprenda a confrontar sus puntos de vista, opiniones, costumbres... desde la base del diálogo, debate, negociación y aceptación de los acuerdos tomados por mayorías, etc. Por lo tanto la propuesta utiliza un proceso lúdico como estrategia pedagógica, que apunta a un verdadero aprendizaje significativo.

Lo anterior quiere decir que aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación o un "modelo mental" del mismo. La construcción del conocimiento supone un proceso de "elaboración" en el sentido que el estudiante selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes medios, el maestro facilitador entre otros, estableciendo relaciones entre los mismos.

“En esta selección y organización de la información y en el establecimiento

de las relaciones hay un elemento que ocupa un lugar privilegiado: el conocimiento previo pertinente que posee el alumno en el momento de iniciar el aprendizaje. El alumno viene con conocimientos previos, consistentes en una serie de conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos, adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas, que utiliza como instrumento de lectura e interpretación y que determinan qué informaciones seleccionará, cómo las organizará y qué tipos de relaciones establecerá entre ellas”<sup>22</sup>

## 2.4. MARCO CONTEXTUAL

**2.4.1 La Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel.** Está ubicada de frente a la carretera, en la Isla del Morro, limita por el lado izquierdo con la Urbanización Prado mar y a la derecha con viviendas aledañas al Puente del viaducto al Morro, por la parte de atrás limita con el Océano Pacífico (ver figura 1)

Figura 1. Planta física de la Institución Educativa Liceo nacional Max Seidel



La idea de fundar una escuela técnica en pedagogía surge en el año de 1908, en el gobierno del Doctor Juan Evangelista Cruz, en el presupuesto de 1909 se asignó una partida para tal fin, pero no fue aprobada, debido a que en ese año se elimina el departamento de Tumaco, que volvió a incorporarse

<sup>22</sup> BETH, E.W. y PIAGET, J. Epistemología Matemática y Psicología: relaciones entre la lógica formal y el pensamiento real. Editorial Crítica. Grijalbo. Barcelona. 1980.

al departamento de Nariño. Ya como municipio, un grupo de Concejales aprobó una partida y se compraron todos los materiales para construir el edificio de la escuela Normal Anexa de varones, en terrenos donados por el municipio; por un acuerdo especial el gobierno alemán postuló al profesor Max Seidel como su primer rector y el municipio procedió a firmar el contrato respectivo.

El 5 de noviembre de 1909, llegó a Tumaco el Profesor Max Seidel y el 6 empezó a actuar como el rector del Instituto. Desde ese día hasta el 10 de Diciembre se ocupó el señor Seidel de las divisiones del edificio, y empezó a dar forma al programa de enseñanza.

El Liceo Nacional Max Seidel durante sus primeras décadas se llamó Liceo Tumaco. En el año de 1948 mediante la Ley 114 de diciembre 22, se nacionaliza el Liceo Tumaco y en reconocimiento a los miembros fundadores, adquiere la nueva razón Social llamándose Liceo Nacional Max Seidel y con la colaboración del Representante a la Cámara Doctor Luís Avelino Pérez, mediante la Resolución No. 1519 del 7 de Abril de 1960 se aprueba el Plan de estudios. Desde su fundación en el año 1911 hasta la fecha ha pasado por numerosas etapas de construcción.

## **2.5 MARCO LEGAL**

La presente investigación tiene como referentes legales las diferentes disposiciones de ley que actualmente rigen el proceso educativo colombiano, partiendo de lo estipulado en la Constitución Política de Colombia y la Ley General de Educación, así como también los diferentes decretos y Resoluciones vigentes, descritos a continuación:

- **Constitución Política de Colombia:** Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

- **Ley General de Educación:** Teniendo en cuenta la ley 115 de Febrero 8 de 1994 o Ley General de educación es la base sobre la cual se fundamenta el ejercicio educativo, se extrajo la siguiente reglamentación debido a su utilidad en la presente investigación.

**Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales.** Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia
3. Educación artística
4. Educación ética y en valores humanos
5. Educación física, recreación y deportes
6. Educación religiosa
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros
8. Matemáticas
9. Tecnología e informática.

**PARÁGRAFO:** La educación religiosa se ofrecerá en todos los establecimientos educativos, observando la garantía constitucional según la cual, en los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibirla.

**- Decreto 1860 del 3 de Agosto de 1994:** CAPITULO III: EL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL. Artículo 14º: Contenido del Proyecto Educativo Institucional.

**Artículo 38. PLAN DE ESTUDIOS:** El plan de estudios debe relacionar las diferentes áreas con las asignaturas y con los proyectos pedagógicos y contener al menos los siguientes aspectos:

1. La identificación de los contenidos, temas y problemas de cada asignatura y proyecto pedagógico, así como el señalamiento de las diferentes actividades pedagógicas.
2. La distribución del tiempo y las secuencias del proceso educativo, señalando el, período lectivo y el período en el que se ejecutarán las diferentes actividades.
3. La metodología aplicable a cada una de las asignaturas y proyectos pedagógicos, señalando el uso del material didáctico, de textos escolares,

laboratorios, ayudas audiovisuales, la informática educativa o cualquier otro medio o técnica que oriente o soporte la acción pedagógica.

1. Los logros para cada grado, o conjunto de grados, según los indicadores definidos en el proyecto educativo institucional.

4. Los criterios de evaluación y administración del plan.

**CAPITULO II: DE LOS LINEAMIENTOS GENERALES DE LOS PROCESOS CURRICULARES:** Artículo 3: Concepto de lineamientos curriculares: Constituyen orientaciones para que las instituciones educativas del país ejerzan la autonomía para adelantar el trabajo permanente en torno a los procesos curriculares y al mejoramiento de la calidad de la educación.

Artículo 4º: Autonomía curricular: Es la capacidad para tomar decisiones ejercida como una vivencia, un compromiso y una responsabilidad de la Comunidad Educativa organizada en los términos de la ley y de sus normas reglamentarias.

**CAPITULO III: INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES:** Artículo 8: Concepto: Es necesario que la comunidad educativa se apropie del tema de indicadores de logro, que construya solamente un sentido para esa expresión que explicita su forma de pensar acerca del desarrollo humano, evaluación y del papel de la educación para que se comprometa en la búsqueda y aprendizaje permanente al respecto.

Artículo 9: Alcance de los indicadores de logros curriculares: Indicadores de logros por conjunto de grados, los cuales deben ser alcanzados a nivel nacional, por todos los educandos del país. Los Indicadores de logros específicos, son los que se proponen en el P.E.I en todo el proceso formativo del educando. Estos logros permiten a la institución educativa prever autonomía, acción formativa e identidad a su proyecto educativo como dinámica al currículo”<sup>23</sup>

## **2.6 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS O GLOSARIO**

---

<sup>23</sup> LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. 115 DE FEBRERO 8 DE 1994. Editorial Unión Ltda, Bogotá. 2006. p.116

Son los términos afines a la temática de estudio, con un sentido específico y que con mayor frecuencia se usan en el desarrollo de la investigación:

**ACUERDOS:** solución aceptada por consenso general.

**APRENDIZAJE:** proceso por el cual se adquiere, se modifica una antigua, o se extingue alguna conducta, como resultado siempre de experiencias o prácticas.

**APRENDIZAJE AUTONOMO:** descubrir la complejidad de los fenómenos sociales y su multicausalidad, Conocer y valorar críticamente el pasado histórico, cultural, etc.

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorreguladores, capaces de aprender a aprender, reflexionar la forma en que se aprende y actuar en consecuencia autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

**COMUNIDAD:** grupo de personas con comportamientos y expectativas similares.

**CONCIENTIZAR:** sensibilizarse ante la realidad de las cosas

**CONFLICTO:** desacuerdo, problema, falta de diálogo.

**CONOCER EL MEDIO:** captación de sus aspectos físicos, económicos, demográficos, históricos y culturales.

**CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD:** aprender a vivir y desenvolverse, a pensar por sí mismo y tomar conciencia de su responsabilidad de actuar sobre la realidad.

**CONOCIMIENTOS PREVIOS:** Bases de conocimiento del cual se parte, hechos, conceptos y principios que tiene un individuo organizados en forma de esquema mental jerárquico.

**CONVIVENCIA PACÍFICA:** resultado de una construcción cultural

**CREATIVIDAD:** valor o forma de vida que permite estar atentos a los cambios que se tienen que generar cotidianamente.

**DESARROLLO COGNITIVO:** proceso de aprendizaje y adaptación en la psicoevolución del niño.

**ENRAIZAR:** tomar y sentir profunda pertenencia de los sucesos.

**ESPACIO:** lugar experimentado por los (sentidos), que se percibe por el cuerpo y el movimiento, o mediado por la historia, que puede ser cercano y lejano

**FORMACIÓN CIUDADANA:** realización de acciones que capacitan a

**IMPREGNAR:** empaparse de algo.

**INTERACCIÓN SOCIAL:** interrelación con el medio y sus procesos. En la infancia funcionan mucho los mecanismos psicológicos de imitación y refuerzo para acercarse a los otros.

**LEGADO:** herencia cultural de generación en generación.

**LUDICA:** dimensión humana que propicia la libertad, la creatividad y la distensión a través del juego, como forma de comunicación afectiva.

**MANUAL DE CONVIVENCIA:** conjunto de normas establecidas para el buen funcionamiento de las instituciones.

**MINIMIZAR:** resumir, sintetizar, reducir.

**MOTIVACIÓN:** lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender.

**NOCIONES SOCIALES:** hacen relación a los fenómenos de la vida en sociedad y a la realidad en la que se desenvuelve la vida del individuo.

**PLURALISMO SOCIAL:** valoración y respeto a otros grupos sociales distintos al suyo

**PREMISAS:** prioridades, punto de partida.

**PROCESO CONSTRUCTIVO INTERNO:** partir de los conocimientos previos y ver si están correcta o incorrectamente asimilados.

**SENSIBILIZAR:** apropiarse de..., hacer o tomar conciencia de...

**SOLIDARIDAD:** capacidad de actuación en procura del bien común y la ayuda mutua.



TIEMPO: nociones temporales por medio de la acción, capacidad para interpretar y comprender los acontecimientos del pasado o del presente, pero que suceden en un espacio no cercano.

TOLERANCIA: actitud, comportamiento que permite aceptar a los demás.

VISIÓN: pensar, proyectarse hacia el futuro.

VIVENCIA: capacidad para compartir con los demás, experimentar algo.



### 3. DISEÑO METODOLOGICO

#### 3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN Y ENFOQUE

**3.1.1 Tipo de investigación.** De Paradigma Cualitativo que hace referencia a la indagación de fenómenos sociales cotidianos planteados a partir de la experiencia lúdica, comprender el sentido y significado de la acción humana; así mismo, trata de ubicar la práctica personal y social desde la ronda, reporteritos en acción como juego de roles, a partir de un proceso histórico para orientar la práctica actual

**3.1.2 Enfoque: Crítico Social.** Del cambio de nivel de conciencia no reflexiva, al de la autorreflexión y de la autodeterminación. Este Enfoque permite desarrollar un análisis participativo, donde los actores implicados se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento de la realidad sobre el objeto de estudio.

Con el fin de detectar esas demandas reales relacionadas con el objeto de estudio y concretarlas en propuestas de acción ajustadas a necesidades sentidas, se desarrolla este proceso de investigación que apunta a la transformación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales mediante el trabajo lúdico participativo con los estudiantes y docentes con sensibilidades o intereses comunes, lo cual facilita una acción participativa hacia la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica en estudiantes del grado 3º1 de la Institución educativa Liceo Nacional Max Seidel. Es una propuesta pedagógica didáctica que rompe con el esquema tradicional de enseñar las Ciencias Sociales y busca, producir significados nuevos despertando la iniciativa propia y la creatividad del estudiante.

El presente proyecto de investigación, toma como punto de partida para su estudio la corriente Crítico - Social que se fundamenta en el argumento del filósofo alemán Habermas que muestra las diferentes formas de razonamiento que sirven a las diversas clases de intereses los cuales llevan a crear o a construir el saber. Según Habermas "el conocimiento de la realidad se construye progresivamente en un proceso participativo en el cual los actores implicados "tienen la palabra", y de este modo se crean las condiciones que facilitan espacios de reflexión, programación y acción social relacionados con los problemas que plantea el objeto de estudio.

Así el aprendizaje de las Ciencias Sociales a partir de estrategias lúdicas depende de:

- La crítica ideológica en donde se realiza una crítica de las relaciones sociales de aprendizaje, enseñanza y vivencias, se incluyen las pedagogías lúdicas como aportadoras a la exigencia de la comprensión del conocimiento.
- Pensar y sentir la lúdica como forma de estar en la vida.

### **3.2. METODO DE INVESTIGACIÓN**

La Investigación Cualitativa, se apoya en la IAP, (Investigación, Acción, Participación), para permitir la reflexión, conjugando armónicamente la investigación y la acción, el pensar y el hacer, porque se parte de un problema real dentro de la institución. El enfoque IAP, trata de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad y no a través de la medición de algunos de sus elementos; se busca menos la generalización y se acerca a la fenomenología y al interaccionismo simbólico. Para la Investigación Acción Participación, (IAP), el conocimiento de la realidad, es en sí mismo un proceso de cambio a través de la transformación de la problemática (en este caso las dificultades de la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales) que presentan los sujetos de estudio (estudiantes de grado 3º1 de la IE Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel).

La Investigación Acción Participativa, orienta y asesora a la Comunidad Educativa para lograr fortalecer el Aprendizaje Significativo de las Ciencias Sociales en los niños y niñas, a través de la aplicación de estrategias lúdicas. Para ello, se hace necesario poner en marcha una serie de actividades planeadas y organizadas que conlleven a la obtención de los resultados deseados en la propuesta.

Para la realización de esta investigación se tendrá en cuenta aplicar una metodología activa, participativa que permita profundizar en todos y cada uno de los aspectos necesarios para conocer de manera más objetiva la realidad; haciendo uso de la ronda, reporteritos en acción y juego de roles.

**3.2.1 Técnicas e instrumentos de recolección de información.** Para recoger la información básica, se acudirá tanto a fuentes primarias como secundarias.

- **Fuentes Primarias:** Se realizarán: Observación directa, (ver anexo A), y **entrevistas**, las cuales se aplicarán tanto a los estudiantes (ver anexo B), como a los docentes (ver anexo C), así como conversatorios con la población sujeto de estudio.

- **Fuentes Secundarias:** Se consultará en libros de pedagogía, y de metodología de la investigación, en algunos trabajos de grado, enciclopedias, libros afines a la temática, disposiciones y reglamentaciones vigentes del Ministerio de Educación y en Internet.

**3.2.2 Población y muestra.** La Población sujeto de este estudio, son los estudiantes del grado 3<sup>º</sup> de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, son en total 49 estudiantes distribuidos así: 40 varones y 9 mujeres; de los cuales 22 estudiantes viven con sus padres, 21 viven con madres cabeza de familia y 6 viven con abuelos y tíos.

Los 22 estudiantes, son de 8 años de edad; los 21 están de 9 y 10 años y los 6 estudiantes restantes están entre 13 y 14 años. Los padres de familia de los estudiantes tienen una edad promedio entre los 30 y 45 años de edad. Padres e hijos, pertenecen en su mayoría a la etnia negra, son familias de bajos recursos económicos, dedicados a la pesca, la agricultura, a trabajos domésticos y una gran mayoría pertenecientes a trabajos informales.

### 3.3 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

#### 3.3.1 Cuadro de categorías de análisis y preguntas orientadoras

OBJETIVO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	INDICADORES	PREGUNTAS ORIENTADORAS	FUENTES	TÉCNICAS
1. Conocer la situación actual respecto de la lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las Ciencias Sociales.	Aproximación a la realidad actual pedagógica respecto de la enseñanza.	Se reconoce la lúdica como motivo de aprendizaje.	Establecer la acción lúdica de los procesos metodológicos.	- Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje?  - ¿Qué materiales se utilizan en los procesos?  - ¿Cómo participan los estudiantes?	Niños y niñas de tercer grado.  Plan de Estudio	-Entrevistas
2. Reconocer los estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales para niños y niñas del grado tercero.	Aproximaciones al conocimiento científico social.	- Relación con la historia y la cultura.  - Relaciones espaciales y ambientales  - Relaciones ético-políticas.	- Reconocerse y respetar distintos puntos de vista. - Comparar y reconocer los aportes valiosos de otros. - Reconocer la diversidad étnica de la comunidad, ciudad. - Cuidar el entorno que le rodea. - Valorar aspectos de organizaciones sociales y políticas	- ¿Qué contienen los estándares Básicos de competencias en Ciencias Sociales?	Plan de Estudios	Bibliografía

			del entorno que promueva el desarrollo individual y comunitario.			
3. desarrollar estrategias pedagógicas lúdicas hacia la comprensión y el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales con niños y niñas del grado tercero de Básica Primaria.	- Estrategias pedagógicas lúdicas.	-1. EXPRESIÓN LÚDICA - Juego de roles. Reporteritos en acción, dramatizados - Juegos de la región: rondas - Experiencia de la expresión social.  2. EXPERIENCIA DE LA EXPRESIÓN SOCIAL.  3. EXPERIENCIA DE LA SUBJETIVIDAD Y LAS EMOCIONES	- De los compromisos sociales y personales a partir del carácter social de la lúdica.  - aplicar la pedagogía lúdica para volver los saberes esenciales de las Ciencias Sociales en significativos.	- ¿Cómo aprender significativamente?	- Niñas y niñas del tercer grado  - Plan de estudios.	- Talleres y juegos.

### 3.3.2 Categorías

CATEGORIAS DE ANÁLISIS	PREGUNTAS ORIENTADORAS
1. Estándares básicos esenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué elementos contiene el Plan de Estudios de Ciencias Sociales?</li> <li>- ¿Cuáles son los contenidos esenciales del currículo de Ciencias Sociales?</li> <li>- ¿Cómo motivar las clases de Ciencias Sociales a partir de procesos lúdicos?</li> <li>- ¿Cómo participan los estudiantes?</li> </ul>
2. Estrategias pedagógicas lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje?</li> <li>-¿Qué materiales se utilizan en los procesos?</li> <li>- Cómo participan los estudiantes?</li> </ul>
3. Actividades y acciones lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué juegos de la región conoce?</li> <li>-¿Qué sentido y significado tienen?</li> <li>- ¿Para qué sirven?</li> <li>-¿Cómo utilizar los juegos y rondas en la clase de ciencias sociales?</li> </ul>

### 3.3.3 Preguntas orientadoras de comprensión de la situación actual en la enseñanza de las Ciencias Sociales y las evidencias del proceso.

**CATEGORÍA 1. Aproximación a la realidad actual de la pedagogía respecto de la enseñanza de las Ciencias Sociales.** Aplicadas las entrevistas a los niños y niñas de tercer grado, se recogen las siguientes evidencias:

#### **Pregunta No. 1. ¿Qué elementos contiene el Plan de Estudios de Ciencias Sociales?**

Se realizó la revisión del documento y se entrevistó al Coordinador académico, docentes y estudiantes, se encontró que el Plan de estudios del área contiene aspectos académicos y pedagógicos, pero no lúdicos. Es un Plan de estudios que no corresponde a las realidades de la Comunidad en general. Lo significativo, no es terminar un programa sin haberlo sentido, vivenciado e interiorizado. Con frecuencia los profesores se esfuerzan en transmitir conceptos, datos y teorías para ser comprendidos y estudiados, más que para que sean tratados comprensiva y significativamente, constructiva y creativamente por los propios estudiantes. Este objetivo de información reproductiva desvirtúa radicalmente las

posibilidades y exigencias básicas de desarrollo intelectual, lógico, crítico, creativo, afectivo y efectivo de la enseñanza.

**Pregunta No. 2. ¿Cuáles son los contenidos esenciales del currículo de Ciencias Sociales?**

Se entrevistó a estudiantes, docentes, al coordinador y se analizó detenidamente el documento de Plan de Estudios del área de Ciencias Sociales. Encontrando contenidos de tres tipos:

1. Cognitivos e informativos: hechos, conceptos y principios.
2. Instrumentales y aptitudinales: aptitudes y procedimientos.
3. Socio-actitudinales: valores y normas, datos de información, conceptos y definiciones, teorías y sistemas que los explican y sustentan, métodos y técnicas para aprender, capacidades, intelectivas y creativas que desarrollan. Instrumentos y técnicas que corresponden a la ciencia y la tecnología del tema. Normas de comportamiento efectivas y adecuadas. Valores clarificados; pero no se encontraron estrategias pedagógicas lúdicas.

**Pregunta No. 3. ¿Cómo motivan las clases de Ciencias Sociales?**

Se entrevistó a docentes, al coordinador académico y a los estudiantes, también se realizó observación de clases; encontrando que son clases poco motivantes, no existen estrategias pedagógicas lúdicas que fortalezcan el aprendizaje, los niños son receptores pasivos. El quehacer docente, sigue centrado en los contenidos, reproduciéndolos al pie de la letra, según las viejas recetas y fórmulas de la enseñanza, a veces, en total ausencia de procesos y actividades de desarrollo cognitivo y creativo, afectivo y efectivo, para que las clases se hagan significativas, comprensivas y motivadoras para alumnos y profesores.

**Pregunta No. 4. ¿Cómo participan los estudiantes?**

A través de la observación de clases, de la entrevista a estudiantes, a docentes y al coordinador académico, se encontró pasividad y poca participación de estudiantes. Porque el mayor esfuerzo y tiempo se dedica a la información del contenido, queda muy poco espacio para analizar o crear, indagar o descubrir, interrogar o resolver problemas reales, imaginar, innovar o inventar y soñar. Permanecen muy atentos, en algunos casos se duermen, otros se levantan y

molestan al compañero más cercano y la máxima participación consiste en levantar la mano para responder alguna pregunta, cuando se la saben.

**Pregunta No. 5. ¿Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje?**

A través de: Entrevistas a estudiantes, docentes, al coordinador y observación directa de clases; se encontró que son clases magistrales, sin ningún tipo de estrategias lúdicas, donde se sanciona severamente el juego en la clase. A veces, cuando son clases en bloque (dos horas) y los niños se quejan de cansancio, sobre todo en las manos, porque el maestro dicta o escribe en el tablero interminablemente, lo lúdico consiste en hacer flexiones, estiramiento, “piso caliente” una especie de trote en el puesto y nada más.

**Pregunta No. 6. ¿Qué materiales se utilizan en las clases?**

Se realizaron entrevistas a: estudiantes, docentes, al coordinador académico y observación directa de clases; se encontró que son clases que utilizan el material tradicional como mapas, marcador, tablero, un libro guía del maestro y unas pocas carteleras que están decoloradas y maltratadas, por el tiempo, también hay un viejo mapamundi, que se encuentra muy deteriorado. Y nada más.

**Pregunta No. 7. ¿Qué juegos de la región conoce?**

Se entrevistó a docentes, estudiantes, al coordinador; se observaron a los niños durante el recreo. Hay gran variedad de juegos y rondas que los niños inventan o que les transmiten. Algunos prevalecen desde hace varias décadas. Son juegos de diversos tipos, canciones, rondas, casi todos los niños se las saben y las que no, los mismos niños las van enseñando a sus compañeros y a los de otros cursos.

**Pregunta No. 8. ¿Qué sentido y significado tienen?**

Se entrevistó a docentes, estudiantes, al coordinador; se observaron a los niños durante el recreo. Se encontró que los juegos y rondas se refieren a las actividades cotidianas propias de la cultura, a historias de lo sucedido en el pueblo, viejas leyendas, rememoran sucesos que han hecho historia, son juegos y danzas que reflejan el diario vivir dentro de la cultura, etc.



### **Pregunta No. 9. ¿Para qué sirven?**

Se entrevistó a docentes, estudiantes, al coordinador; se observaron a los niños en sus juegos. Se encontró que los juegos y rondas en la forma como los usan los estudiantes, sirven para distraerse, para recrearse, etc. pero si se aplican como estrategia lúdica se convierten en una acción vivificadora de aprendizaje.

### **Pregunta No. 10. ¿Cómo utilizar los juegos y rondas en la clase de Ciencias Sociales?**

Se entrevistó a docentes, estudiantes, al coordinador y se observó a los niños en sus juegos; todos coincidieron en expresar que sirven para introducir ciertos temas, para motivación de clases, para explicar comparativamente contenidos, para amenizar, para motivar, para ampliar la comprensión de los saberes esenciales de las Ciencias Sociales. A través de los juegos, es posible hacer realidad lo que dicen los estándares de Ciencias Sociales que parten de la concepción de que formar en este campo es lograr la comprensión de conocimientos propios de la historia, la geografía, la economía y la antropología, entre otras, y entender el por qué y el para qué de estos conocimientos; es comprender el estar en el mundo de la vida. Con ayuda de los juegos, se les facilita a los profesores orientar su proyecto pedagógico, de tal forma que sus estudiantes se acerquen al conocimiento de las ciencias sociales considerando que no es algo final y acabado sino un proceso en construcción. Permiten también que el estudiante comience a mirarse a sí mismo como sujeto histórico y, desde ese punto de vista, asumir todas las responsabilidades y el rigor que le competen como científico social, en proceso de formación.

Para facilitar su comprensión, los estándares, se presentan por grupos de grados y en forma de tablas organizadas en dos partes. En la parte superior aparecen los estándares que hacen referencia a lo que se espera que todos los estudiantes puedan hacer y saber hacer al finalizar cada conjunto de grados. La segunda parte de la tabla corresponde a tres grandes columnas, que indican las acciones de pensamiento y producción concretas que los estudiantes deben llegar a realizar. En estas columnas se conectan los conocimientos propios de las ciencias sociales, según el caso, que permiten comprender sus aportes a la comprensión del mundo en que vivimos y del cual somos parte fundamental.

### 3.3.4 Categoría 2. Aproximación al conocimiento Científico Social

AL TERMINAR TERCER GRADO...

**Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.**

PARA LOGRARLO...

<p><b>...Me aproximo al conocimiento Como científico-a social</b></p>	<p><b>Manejo conocimientos Relaciones con la historia y las culturas</b></p>
<p>Hago preguntas sobre mí y sobre las organizaciones sociales a las que pertenezco (familia, curso, colegio, barrio...).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco diversos aspectos míos y de las organizaciones sociales a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.</li> <li>• Uso diversas fuentes para obtener la información que necesito (entrevistas a mis familiares y profesores, fotografías, textos escolares y otros).</li> <li>• Organizo la información utilizando cuadros, gráficas...</li> <li>• Establezco relaciones entre la información obtenida en diferentes fuentes y propongo respuestas a mis preguntas.</li> <li>• Utilizo diversas formas de expresión (oral, escrita, gráfica) para comunicar los resultados de mi investigación.</li> <li>• Doy crédito a las diferentes fuentes de la información obtenida (cuento a quién entrevisté, qué libros miré, qué fotos comparé...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales, que hacen de mí un ser único.</li> <li>• Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.</li> <li>• Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.</li> <li>• Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).</li> <li>• Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermme como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).</li> <li>• Reconozco características básicas de la Diversidad étnica y cultural en Colombia.</li> <li>• Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</li> <li>• Reconozco conflictos que se generan cuando no se respetan mis rasgos particulares o los de otras personas.</li> </ul>

**Reconozco la interacción entre el ser Humano y el paisaje en diferentes contextos e identifico las acciones económicas y las consecuencias que resultan de esta relación.**

**Me identifico como un ser humano único,  
miembro de diversas organizaciones sociales  
y políticas necesarias para el bienestar y el  
Desarrollo personal y comunitario; reconozco que  
las normas son acuerdos básicos que  
buscan la Convivencia Pacífica  
en la diversidad.**

<b>Propios de las Ciencias Sociales</b>		<b>Desarrollo compromisos personales y sociales</b>
<b>Relaciones espaciales y ambientales</b>	<b>Relaciones ético-políticas</b>	
<p>Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, izquierda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establezco relaciones entre los espacios físicos que ocupo (salón de clase, colegio, municipio...) y sus representaciones (mapas, planos, maquetas...).</li> <li>• Reconozco diversas formas de representación de la Tierra.</li> <li>• Reconozco y describo las características físicas de las principales formas del paisaje.</li> <li>• Identifico y describo las características de un paisaje natural y de un paisaje cultural.</li> <li>• Establezco relaciones entre los accidentes geográficos y su representación gráfica.</li> <li>• Establezco relaciones entre paisajes naturales y paisajes culturales.</li> <li>• Identifico formas de medir el tiempo (horas, días, años...) y las relaciono con las actividades de las personas.</li> <li>• Comparo actividades económicas que se llevan a cabo en diferentes entornos.</li> <li>• Establezco relaciones entre el clima y las actividades económicas de las personas.</li> <li>• Reconozco, describo y comparo las actividades económicas de algunas personas en mi entorno y el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y describo características y funciones básicas de organizaciones sociales y políticas de mi entorno (familia, colegio, barrio, vereda, Corregimiento, resguardo, territorios afrocolombianos, municipio...).</li> <li>• Identifico situaciones cotidianas que indican cumplimiento o incumplimiento en las funciones de algunas organizaciones sociales y políticas de mi entorno.</li> <li>• Comparo las formas de organización propias de los grupos pequeños (familia, salón de clase, colegio...) con las de los grupos más grandes (resguardo, territorios afrocolombianos, municipio...).</li> <li>• Identifico factores que generan cooperación y conflicto en las Organizaciones sociales y políticas de mi entorno y explico por qué lo hacen.</li> <li>• Identifico mis derechos y deberes y los de otras personas en las comunidades a las que pertenezco.</li> <li>• Identifico normas que rigen algunas comunidades a las que pertenezco y explico su utilidad.</li> <li>• Reconozco algunas normas que han sido construidas socialmente y distingo aquellas en cuya construcción y modificación puedo participar (normas del hogar, manual de convivencia escolar, Código de</li> </ul>	<p>Reconozco y respeto diferentes Puntos de vista.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparo mis aportes con los de mis compañeros y compañeras e incorporo en mis conocimientos y juicios elementos valiosos aportados por otros.</li> <li>• Respeto mis rasgos individuales y los de otras personas (género, etnia, religión...).</li> <li>• Reconozco situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a los rasgos individuales de las personas (religión, etnia, género, discapacidad...) y propongo formas de cambiarlas.</li> <li>• Reconozco la diversidad étnica y cultural de mi comunidad, mi ciudad...</li> <li>• Participo en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a la mía.</li> <li>• Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos sociales y políticos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...).</li> <li>• Cuido mi cuerpo y mis relaciones con los demás.</li> <li>• Cuido el entorno que me rodea y manejo responsablemente las basuras.</li> <li>• Uso responsablemente los recursos (papel, agua, alimentos...).</li> </ul>

efecto de su trabajo en la comunidad. • Identifico los principales recursos naturales (renovables y no renovables). • Reconozco factores de tipo económico que generan bienestar o conflicto en la vida social. • Reconozco que los recursos naturales son finitos y exigen un uso responsable.	Tránsito...).	• Valoro aspectos de las organizaciones sociales y políticas de mi entorno que promueven el desarrollo individual y comunitario.
--	---------------	--

### 3.5 CATEGORÍA 3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS

Al aplicar el juego de la ronda, se lo orienta a dimensionar las realidades del conocimiento social, como son las relaciones, la historia y la cultura, ambientales espaciales y ético – políticas.

Teniendo en cuenta que estos son los saberes esenciales de este campo del conocimiento; la ronda vivencia, mundos creados por niños y niñas, por cuenta lúdica del juego, dándole la posibilidad de cantar y contar sus propias experiencias, principios de aplicación del juego, conocimiento de la actividad, relación del juego y los ejes del conocimiento de las Ciencias Sociales. Con lo anterior, se pretende mostrar que el juego es una expresión de la cultura que conlleva al fortalecimiento de las competencias básicas de las Ciencias Sociales teniendo en cuenta que se lo pueda expresar como un fenómeno de vital importancia para el desarrollo de los niños y niñas tanto en su parte individual como social; de allí que dentro de este proceso se desarrollen elementos como la participación, teniendo en cuenta el placer y la obtención del goce. Con el objeto de transformar la situación encontrada, se aplicaron las siguientes estrategias:

➤ **Sensibilización a padres de familia:** El grupo investigador, se reunió con los padres de familia del grado 3<sup>º</sup>1, para contarles lo que iba a suceder y animarlos a apoyar a sus hijos y participar de las estrategias pedagógicas lúdicas que en adelante, se implementarían. Hubo una gran asistencia (ver figura 2).

**Figura 2. Padres de familia del grado 3º**



Se les explicó que se trata de buscar nuevas estrategias para el aprendizaje, teniendo en cuenta que se está en una etapa de mucha desmotivación, pereza por el aprendizaje y por ende bajo rendimiento y que si no se detenía a tiempo, buscando nuevas alternativas, crecían con pereza y con malos hábitos de estudio. La idea fue muy bien acogida por todos especialmente por el rector, quien brindó su apoyo incondicional para sacar adelante el proyecto.

Se empezó con el saludo de entrada a los participantes, para lo cual sirvió de motivación el canto dialogado: “Buenas tardes compañeros, cómo están?”. Posteriormente, se hizo la presentación, del tema. Es de resaltar el esfuerzo y el entusiasmo del grupo investigador, que se transmitió a los padres de familia. Luego, se explicó lo acordado, a los padres de familia, los cuales se motivaron y decidieron participar activamente en todas las actividades. Se habló de la importancia del juego para el aprendizaje, casi no lo podían creer, que jugando se aprendiera, muchos expresaron que incluso lo prohibían a sus hijos, porque creían que jugando no se aprende.

A los padres, se les explicó que a partir de este momento, las clases serían activas y dinámicas, con base en estrategias lúdicas o sea por medio de juegos.

➤ **Taller No. 1. LA ACTUALIDAD REGIONAL, NACIONAL E INTERNACIONAL: “Muerte del niño Luis Santiago”**

**Estándar:** Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas étnias y culturas con un legado que genera identidad nacional

**Propósito:** Interpretar la realidad social nacional.

Argumentar, sobre lo que sucede en el país a raíz de la muerte del niño

Luis Santiago y las actitudes de los actores.

Proponer acciones concretas, en repudio de tal acción, así como reflexionar sobre las acciones del individuo en comunidad.

**Indicador de desempeño:** el niño desarrolla su libre expresión y su creatividad al diseñar estrategias de acción.

**Proceso: “Reporteros en acción”. Juegos de roles  
Construyo mis conocimientos.**

**Preguntas:**

¿Qué le pareció la acción del padre del niño?

¿Por qué cree que este señor actuó así?

¿Cómo crees que se debe castigar?

¿Cómo te sentiste al escuchar esta noticia?

¿Qué mensajes darías a los padres de familia?

**Competencias:** Cada grupo de estudiantes elabora un televisor didáctico, elaboración de guiones escritos del texto para ser presentado ante el público, a través de la noticia como estrategia didáctica.

Actitudinales: Ante el ambiente de desorden, pereza, apatía, miedo a hablar en público y total desinterés de los estudiantes, que no mostraban deseos de abordar ninguna actividad pedagógica; se planeó hacer un cambio en la forma de desarrollar las clases. Se los organizó en dos grupos explicándoles que estas temáticas se trabajarían realizando una actividad muy dinámica, llamada **Juego de Roles, “Reporteros en Acción”:**

Aptitudinales: Días antes de empezar la actividad, cada grupo elaboró un TV didáctico, micrófono, cámaras y guiones en madera, y se los decoró con pinceles, dándoles una apariencia real. El reportaje consistió en la presentación de la noticia de la muerte del niño Luis Santiago, ellos sacaron a uno de cada grupo para que hiciera de presentador y de entrevistador, otro hacía la filmación con la cámara, luego se procedió a entrevistar a docentes, padres de familia, sobre lo que opinaban de lo que había ocurrido en Colombia y que estremeció al mundo.

**Actividad:** Para la realización de la actividad, los mismos niños elaboraron un plan, detallando los actores, de acuerdo a sus cualidades y las principales actividades a desarrollar, se permitió que ellos mismos se eligieran, quedando distribuidos de la siguiente manera:

### **1. Preparar un grupo de estudiantes:**

Valencia Luna Andrés Felipe  
Villota Villareal Jimmy Alejandro

Periodista – presentador: Lafaux Castillo Junior Orlando  
Angulo Garcés Laura

### **2. Elección del problema o noticia a publicar**

Noticia regional: “Muerte del Niño Luís Santiago”.

Preguntas:

### **3. Periodistas que hacen las veces, para llevar el guión.**

Angulo Guzmán Iván Darío  
Castillo Castillo Kevin Duván  
Banguera Caicedo Diana Paola

### **4. Grupo de reporteros auxiliares tras de cámaras.**

Vanegas Rayos Hernando  
Reina Urbano José Andrés – La noticia deportiva  
Burgos Garcés Laura – La noticia – Cultural – Farándula  
Micolta Arboleda Yarley Fabian  
Cortes Vidal Laura Camila  
Responden las preguntas.

### **5. Respuestas más frecuentes dadas a reporteritos en acción:**



1. Mis padres dicen que el señor está loco, que necesita tratamiento médico en psiquiatría.
2. De pronto tuvo traumas en la infancia.
3. Es un ser egoísta y malo.
4. Provocó un caos a toda la familia.
5. Con la enfermedad que tiene este señor, muestra todo lo que es.
6. Que se hagan leyes con cadenas perpetuas para que lo dejen que se muera en la cárcel.
7. Debe estar en un manicomio.
8. Mi Dios tiene que castigarlo por lo que hizo con su propio hijo.
9. Ni a su propio hijo, ni a otro ser humano, no tiene que quitarle la vida.
10. El es un engendro del demonio.

**Evaluación:** La actividad permitió conocer puntos de vista de la comunidad educativa, frente a la violencia intrafamiliar, sobre el flagelo del secuestro, trabajo sobre valores y análisis crítico frente al hecho. Al terminar este trabajo los estudiantes, se mostraron satisfechos y muy complacidos, la actitud inicial había desaparecido, frente a las clases expresaron: “las clases fueron chéveres, bonitas, quisiéramos que todas las clases nos dieran así, con juegos”.

El grupo investigador, observó que los niños habían perdido el miedo se les vio entusiasmo, satisfacción, estaban contentos y mostraban interés; lo cual permite decir que a través de esta propuesta lúdica el niño desarrolla su libre expresión y la creatividad, al diseñar estrategias de acción. El haber involucrado en el reportaje a los adultos, permitió conocer otros aspectos que a los niños, quizás no se les hubieran ocurrido, de igual manera, se sintieron felices de ver vinculados a sus padres en las actividades escolares.

➤ **Taller No. 2: “CONOZCAMOS NUESTRO ENTORNO” - FORMAS DE RELIEVE, ORIENTACIÓN**

**Estándar:** Reconozco la interacción entre el ser humano y el paisaje en diferentes contextos e identifico las acciones económicas y las consecuencias que resultan de esta relación.

**Propósito:** Interpretar: las diferentes variaciones del terreno o formas del relieve

**Argumentar:** la forma que tiene cada forma de relieve que le brindan al

Hombre.

**Proponer:** Formas de interactuar con el paisaje, sin hacerle daño.



**Indicador de desempeño:** Conoce el entorno natural, fortalece sus conocimientos de geografía y fomenta el trabajo en grupo, a través de la interacción, entre padres e hijos.

**Estrategia lúdica:** Vivencia de la realidad de nuestras formas heterogéneas del relieve a través de juegos lúdicos.

**Actividades:** A través de la salida al campo, se hace visita a las playas del Morro (arco natural) los estudiantes fortalecen sus conocimientos y fomentan el trabajo en grupo interactuando entre ellos y los padres. Para trabajar las temáticas, referentes al relieve y a la orientación en el terreno, se organizó a los estudiantes en grupos y se invitó a padres de familia y docentes a una salida de campo, hacia el Morro. Para esta salida de campo el rector de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, lugar donde se desarrolló la investigación, prestó el bus para el traslado de los estudiantes y padres de familia. Durante el recorrido que se hizo, hasta llegar al Morro. Una vez en la playa, se dejó que los estudiantes libremente, pasearan observando detenidamente las variaciones del terreno y todos los elementos que se presentaban (ver figura 3)

**Figura 3. Los estudiantes pasean por la playa**



Posteriormente, se los organizó en grupos de 6, se procedió a pintar dos murales, encaminados a mostrar lo que ellos observaron durante el recorrido, para lo cual colorearon, pintaron, recortaron y pegaron diversas figuras de animales, peces, árboles, variadas especies de mar, etc. En el transcurso de la elaboración de los murales, se entrevistó a padres de familia, lo cual contestaban que a través de las distintas actividades que se estaban realizando podían integrarse, tal es el caso de la pintura, ya que estaban ayudando a sus hijos a plasmar lo observado en el

mural, de igual manera, dijeron que la actividad les ayudaba a fortalecer sus conocimientos, interactuando con el medio.

Después de la elaboración del mural, se procedió con juegos de ronda: “La tortuguita”, “Mi tía Mónica”, “Chapacajón”, entre otras, lo cual permitió el libre esparcimiento, era de admirar a los padres corriendo y jugando con sus hijos, recordando las rondas de su tiempo. Aquí se aprovechó para compartir el refrigerio con los padres y estudiantes. Posteriormente, se retomó la actividad y se procedió a identificar los lugares y puntos claves de la isla del Morro a través de la orientación, identificándolos con la ayuda de los puntos cardinales, por ejemplo: qué queda al Norte, al Sur, etc. También se pudo afianzar la enseñanza de las formas del relieve, porque allí la observación es directa, se pueden fácilmente identificar montañas, cordilleras, llanuras, depresiones, mesetas, etc., los cuales fueron elaborados con la arena de la playa.

**Evaluación:** Los niños demostraron lo aprendido, manipulando cada forma de relieve con tierra, al terminar la clase, los niños construyeron mensajes, entre otros: “la naturaleza es fuente de vida, cuidala”, “los árboles son seres vivos y sienten al igual que yo”. Se sintieron felices de haber podido distinguir estas formas del relieve. Al terminar la actividad, los niños nadaron y disfrutaron de la playa (ver figura 4)

**Figura 4. Los niños disfrutaban en el arco del Morro**



**Estándar:** Reconozco la interacción entre el ser humano y el paisaje, en diferentes contextos e identifico las acciones económicas y las consecuencias de esta relación.

**Propósito:**

- Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.
- Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.
- Reconozco conflictos que viven las diferentes regiones de Colombia.

**Indicador de desempeño:** el niño se divierte, aprende desarrollando sus habilidades y compartiendo con sus compañeros.

**Actividades:** Para trabajar las regiones naturales de Colombia, se realizaron las siguientes actividades:

Canto: el pollito Rossi  
Videoforo: Colombia Viva  
Juego: Alcance la estrella  
Rompecabezas didáctico  
Dramatizado

El canto: El pollito Rossi, permitió conocer un poco las costumbres culturales. El canto permitió comparar las costumbres en la mesa y en los demás espacios. Sirve para dramatizar un poco, lo que deben saber el hombre y los animales

**El Videoforo**, se hizo a partir del vídeo “Colombia viva”, donde los niños observaron, tomaron notas y diferenciaron aspectos de cada región natural.

El video presentó cada una de las cinco grandes regiones de Colombia: Pacífica, Caribe, Andina, Orinoquia, Amazonia, en sus aspectos más importantes, geografía, paisaje, un poco de historia, departamentos que la componen, principales características socioeconómicas, cultura, folclor, actividades productivas, fábricas, platos típicos, bailes, turismo, etc. Los niños debían tomar atenta nota de cada región, se dejó libremente la escogencia de la región, pero el grupo se aseguró que todas las regiones fueran seleccionadas.

Luego el grupo investigador, propone que jugando y cantando, se exponga lo que se recogió, lanzaba preguntas y el que hubiera tomado notas acerca de esa región, se ponía de pie y exponía lo que sabía, así:

- Hable del paisaje y geografía de la región Caribe
- Tipo de vivienda de la región Pacífica.
- Trabajos que desempeñan en la región andina
- Productos agrícolas de la Amazonia
- Aspectos que consideres importantes de la región Pacífica
- Medios de transporte utilizados para ir a la Orinoquia
- Qué problemas visualizaste en la región Pacífica, etc.

Después cada participante fue haciendo sus intervenciones, fue agradable constatar que los niños habían tomado notas de muchos aspectos y de cada una de las regiones.

**Dramatizado:** Al día siguiente, se realizó el dramatizado, que permitía la presentación de las características de cada región natural. Con la representación de cada región natural, el niño se divierte y aprende dramatizando lo que vieron en el video, cada grupo presentó sus diversidades, como vestuario, instrumentos musicales, alimentos, características sociales, identificando la región que le correspondió (ver figura 5).

**Figura 5. Los niños dramatizan aspectos de las diversas regiones naturales**



En los dramatizados, los niños mostraron interés y gran entrega para representar de la mejor manera, la región que le correspondió, como los productos, bailes típicos, mapas y maquetas.

Otra actividad asociada al tema, fue el juego **alcance una estrella**. La actividad se realizó de la siguiente forma: en un tablero, se pegaron las estrellas que contenían preguntas acerca de todo lo trabajado frente a las regiones naturales. De cada grupo se sacaba un representante que iba a competir por el grupo, ganaba quien respondiera más preguntas y que se hacía acreedor a una estrella: cada niño alcanzaba una estrella y contestaba la pregunta que se encontraba detrás, el que mayor número de preguntas respondió fue Orlando. Este juego sirvió para afianzar las características diferentes como: relieve, clima, flora, fauna, etc.

La actividad del **rompecabezas**, acerca de las regiones naturales, consistió en que el mapa de Colombia, fue dividido en departamentos, de manera que se podía armar y desarmar. La dinámica consistió en que los estudiantes divididos en grupos, debían armar la región que se le pidiera y el que menos tiempo utilizara, sería el ganador, además debía colocársele su respectiva capital. El grupo número uno fue el ganador, ya que fue el más rápido que lo armó.

**Evaluación:** el desarrollo de las actividades lúdicas permitió enfatizar en el aprendizaje de los estudiantes sobre su identidad como colombianos, sobre su país en el pasado, el presente y el futuro y sobre la riqueza de la diversidad cultural y la pluralidad de ideas de la que hacen parte y en la que pueden y deben participar. Más adelante se verá cómo muchas acciones planteadas en los estándares se orientan a la comparación entre las ideas, formas de organización y maneras de ver el mundo.

#### ➤ **Taller No. 4. RONDAS Y JUEGOS DE LA REGIÓN**

**ESTÁNDAR:** me identifico como ser humano, único miembro de diversas organizaciones sociales y políticas, necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario.

**Propósito:** Aplicar la ronda como estrategia pedagógica lúdica a la comprensión del ser humano, único miembro de diversas organizaciones sociales y políticas, necesarios para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario.

**Argumentar:** los significados de los distintos juegos

**Proponer:** la recolección de los juegos que más circulan en la región



Con los niños, se trabajaron diversos juegos y rondas propios de la región, para ser utilizados en las clases. Una de las que más disfrutaron fue la ronda de identificación de las partes del cuerpo. Esta ronda consiste en llevar el ritmo, mientras se señalan las partes del cuerpo, para ello se necesita la dirección de un coordinador, que es quien da la orden a seguir y vigila para identificar al que pierde el ritmo y colocarle penitencia, los más grandecitos fueron los más interesados y atentos a seguir el ritmo que plantea el juego (ver figura 6)

**Figura 6. Los niños disfrutaron de la ronda de las partes del cuerpo**



También se desarrollaron actividades lúdicas imitando algunos animales, como camina una jirafa, un mono, etc. el juego del enano, el cual consiste en que todos los que participan deben caminar como un enano. Para finalizar se realizó la ronda: “ratón, ratón”, en la cual se integraron niños y grupo investigador.

El estándar se fortalece en los juegos de imitación de animales, los pequeños fueron los más diestros y aventajados, hicieron la delicia de grandes y chicos. El grupo investigador, se dejó contagiar del entusiasmo de estos menores y participó activamente en los distintos juegos, hacían las delicias de ellas, rieron y gozaron como si fueran menores de edad.

Al terminar los juegos, los niños se despidieron alegremente, se mostraron felices y dijeron que con mayor frecuencia se debían realizar actividades de este tipo, al preguntarles quiénes se vincularían a las jornadas lúdicas, todos querían ser los

primeros en anotarse. Desde ese día se tomó la decisión de que las clases se abordarían iniciando con una dinámica, ya sea en juego o en ronda.

➤ **Taller No. 5. REVISIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**

**Propósito:** Identificar los elementos del Plan de Estudios.

**Competencias:** Interpretar los estándares en cada uno de sus componentes.

**Interpretar:** cada uno de los elementos del Plan de Estudiantes

**Argumentar:** la aplicabilidad de cada estándar

**Proponer:** la adopción y adaptación al Plan de Estudios

**Actividad:** El grupo investigador, se reunió con los Docentes del área de Ciencias Sociales para darles a conocer, los resultados de la implementación del proyecto de lúdica. Se les hizo conocer los cambios obtenidos en la motivación, estímulos y rendimiento académico de los niños con los cuales se hizo el trabajo sobre lúdica, se resaltó que lo interesante no es este hecho, sino que con ayuda de los estudiantes, se va a resolver un problema que afecta a toda la comunidad educativa.

Se les explicó que la propuesta de trabajo con lúdica debería ser incorporada al Plan de estudios de Ciencias Sociales, en la parte de metodología. Los demás docentes estuvieron de acuerdo y opinaron que es muy importante aplicar esta experiencia en el área de Ciencias Sociales para enseñarles a los estudiantes los contenidos de manera agradable, sin que tengan que aburrirse en la monotonía y rutina a la que venían acostumbrados. Además se comprometieron a trabajar junto con el equipo de investigadoras en la revisión y actualización del Plan de estudios. (ver figura 7)

**Figura 7. Los docentes del área de Ciencias Sociales y el grupo investigador, revisan el Plan de estudios**



Posteriormente, se realizó la revisión del documento y se entrevistó al Coordinador Académico, encontrando que el Plan de estudios del área de Ciencias Sociales contiene aspectos relacionados con:

- **FINES Y OBJETIVOS:** teniendo en cuenta el Componente teleológico del PEI (Misión, Visión, objetivos, valores, filosofía)
- **PLAN DEL AREA:** Que comprende los componentes de:
  1. **Estructura conceptual:** habla de los diferentes conceptos relacionados con el área y la forma como son abordados en la institución, tales como concepto de hombre, cultura, sociedad, principios, perfiles, ciencia, entre otros. Pero más se ve como letra muerta, ya que en la práctica, no se ven las estrategias concretas para que los estudiantes entiendan lo que los compromete.
  2. **Estándares:** contempla los que plantea la Ley para el tercer grado de Básica Primaria.
  3. **Metodología y modelo pedagógico:** aborda el constructivismo como modelo pedagógico ideal, aunque se ve que no se asume tal como se planea, sino que en muchos casos se sigue haciendo la práctica pedagógica, según el modelo tradicional. No se menciona para nada, el trabajo lúdico.
  4. **Evaluación:** Plantea que se hace la evaluación, según el Decreto No. 230 y la Resolución No. 3055, pero se ve que falta el tipo de instrumentos y técnicas a



través de los cuales, se van a valorar la calidad de los conocimientos y aprendizajes que los estudiantes van adquiriendo. Sin embargo, no se encontró en ninguno de sus componentes la forma en que se trabaja la lúdica.

#### ➤ **Taller. No. 6. CONVERSATORIO CON DOCENTES DE PRIMARIA**

**Propósito:** descubrir la importancia del juego en la actividad pedagógica

En el conversatorio que se realizó con los docentes se desarrolló la temática “importancia del juego en la actividad pedagógica”, la coordinación estuvo a cargo del equipo investigador quien diseñó el taller y la participación fue de cada docente con la ayuda de un documento guía.

En el taller se hizo la reflexión acerca de cómo las diferentes áreas se valen del juego para su motivación y generación de nuevos aprendizajes. Luego de un conversatorio en parejas, donde se compartieron experiencias positivas que habían tenido a partir del juego, se hizo la plenaria en la cual se presentaron las conclusiones. Para matizar el taller con actividades lúdicas, las conclusiones fueron presentadas de manera creativa y fue a partir de juegos, acrósticos y crucigramas como se recogieron los aportes y las producciones de los docentes.

Se mostró mucho interés y apoyo de parte de los docentes, se nombró la persona encargada de elaborar un acta para que el proceso no se perdiera y así tener referentes para la próxima reunión (ver figura 8)

**Figura 8. Conversatorio con docentes de primaria**



Durante el desarrollo se pudo notar, que se despejaron muchas dudas, aprendieron algunas estrategias valorando así la importancia que tiene el juego en el desarrollo cognitivo del niño. Fue un aprendizaje mutuo de las experiencias compartidas, expresando sus agradecimientos porque era un problema sentido en la comunidad, y que ellos no sabían cómo abordar nuevas estrategias metodológicas para poder llegar a los niños por medio de la lúdica, para así poder sensibilizar a los padres de familia que la enseñanza por medio del juego no es una pérdida de tiempo sino que ayuda al aprendizaje del niño y fortalece las relaciones interpersonales y familiares. De igual manera, se compartieron estrategias específicas para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales, desde la lúdica, entre otros aspectos se consideró que:

- El conocimiento de las Ciencias Sociales, es un saber útil y necesario: Una de las razones que explican el escaso interés hacia las ciencias sociales entre los estudiantes, está en la creencia de estos, que el saber que proporcionan estas materias, es un conocimiento “muerto”, poco útil para responder a las demandas del mundo de hoy. Los estudiantes tienen bastante claro que la geografía que aprenden conjuga la utilidad cultural con la inutilidad verdaderamente formativa y profesional.
- La historia, la geografía y las demás áreas de las ciencias sociales encierran sin lugar a dudas un valor educativo esencial para todo ciudadano en nuestros días. Debemos apuntar también hacia los aspectos relacionados con la preparación para la vida y su futuro profesional de los estudiantes, con las exigencias del mundo de hoy, pese a los problemas y condicionamientos que este mundo nos plantea.

- Son innumerables los argumentos con los que se puede justificar la trascendencia de una educación en las disciplinas sociales. El aprendizaje de las Ciencias Sociales es importante pues desarrolla una parte esencial de nuestras capacidades, ayuda a madurar a las personas y las hace más hábiles para resolver problemas determinados en la vida cotidiana.

- En referencia a la historia, es notorio que la falsificación de la historia, que se transmite a generaciones enteras, a las que se priva de todo conocimiento veraz de sus raíces, de su origen, de los pasos por los que han llegado a ser lo que son. Solo el conocimiento de la historia nos puede poner a salvo de tanta manipulación y desinformación.

- Las estrategias de observación pueden tener aplicaciones muy variadas y atender a objetos y campos de conocimientos muy diversos, pero en el ámbito de las Ciencias Sociales es la Geografía la disciplina que más precisa de su aplicación.

- El desarrollo de las habilidades para la observación y la lectura del paisaje debe seguir un proceso de aprendizaje progresivo que, partiendo de las realidades concretas que estén a su alcance, y aprovechando la curiosidad y el interés que muestran los alumnos por los aspectos de su medio próximo debe comenzar desde los primeros cursos de Primaria aunque sea en los últimos cursos de la enseñanza obligatoria cuando pueden y deben trabajarse las observaciones con más rigor.

Los mapas y las representaciones gráficas, son medios indispensables para el aprendizaje de la historia y la geografía. La cartografía es un instrumento significativo y útil equivale a hacer de ella un recurso práctico y habitual a la hora de interpretar los mapas que se nos presentan en multitud de ocasiones y situaciones de la vida cotidiana, en gran variedad de formatos y tipos. Las habilidades gráficas y las técnicas propias de la ciencia geográfica junto con su estructura conceptual, son la columna vertebral de esta disciplina, y por tanto su dominio exige un entrenamiento que conlleve a iniciar lo antes posible.

- Puede comenzarse con la lectura de mapas simplificados, con una simbolización muy específica y reducidos elementos, ya que solo hacia los cinco-seis años los niños comienzan a desarrollar la capacidad para tratar cierta información de tipo cartográfico.

- De los seis a los nueve años, los niños tienden a detenerse en pequeños detalles en el mapa, obviando los aspectos y las correlaciones de tipo general, lo que dificulta la comprensión e interpretación de los mapas de pequeña escala y, en consecuencia del manejo de los atlas. A los diez-once años de edad ya alcanzan a comprender los mapas a gran escala y en el período hipotético-deductivo pueden ser ya capaces de interpretar correctamente mapas de áreas desconocidas, pero el conocimiento y el dominio de la escala y la orientación resulta problemática hasta los dieciséis años.

### ➤ **Taller: No. 7. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS Y RONDAS DE LA REGIÓN**

**Actividad:** Esta jornada se realizó con el propósito de dar a conocer los juegos para copiarlos de manera, que estuvieran a disposición de la comunidad y así poder contar con una herramienta lúdica para implementarla en la escuela y en los hogares. Se inició con un juego de presentación.

**Propósito:** Conocer los distintos juegos y resolverlo desde la estrategia pedagógica para presentarse y conocerse entre los participantes.

**2. NO ME HAN VISTO:** Esta es una dinámica de presentación que es clave cuando los estudiantes y el docente no se conocen. Se recomienda desarrollarla en espacios donde el profesor crea que los estudiantes se concentren.

**Objetivo:** Propiciar un espacio donde los estudiantes y el profesor se empiecen a conocer.

**Metodología:** Se les pide a todos los participantes que se pongan de pie y se sujeten de las manos. Quien está liderando la actividad, empieza a presentarse cantando de la siguiente manera:

NO ME HAN VISTO NO ME HAN CONOCIDO  
MI NOMBRE ES MARÍA,  
GONZÁLEZ MI APELLIDO.  
YA ME VIERON  
YA ME CONOCIERON  
AHORA LE TOCA A MI COMPAÑERO

Cuando diga ahora le toca a mi compañero señala a un@ de ell@s y este entona la misma canción pero con su nombre.

NO ME HAN VISTO  
NO ME HAN CONOCIDO  
MI NOMBRE ES CAMILO  
BIOJÓ MI APELLIDO  
YA ME VIERON  
YA ME CONOCIERON  
.AHORA LE TOCA A MI COMPAÑERO

Cuando diga ahora le toca a mi compañero señala a otr@ de ell@s y este entona la misma canción pero con su nombre. Continúan de esta manera hasta que todos se presenten.

Durante la jornada hubo integración, socialización, intercambio de ideas, y experiencias entre los niños. Esta actividad contribuyó al enriquecimiento de la cultura y la lúdica, puesto que fue una oportunidad de creación y expresión. Sirvió para el intercambio de los juegos, se leyeron algunos que se habían recogido, tales como:

## 2. MIRÓN, MIRÓN, MIRÓN:

**Objetivo:** Integrar a los estudiantes permitiendo que estos fortalezcan sus relaciones personales. El tema también favorece las relaciones ético-políticas.

Mirón, Mirón, mirón, de donde viene tanta gente.  
Mirón, Mirón, Mirón, de San Pedro y San Vicente.  
Que pase el rey que ha de pasar  
El hijo del conde, se ha de quedar.

¿Dónde quiere ir?- Dónde Pedro o donde Pablo?. La siguiente actividad se puede realizar en cualquier área de clase y dentro o fuera del aula, donde el docente crea que los estudiantes se van a sentir más cómodos.

**Metodología:** Se escogen a dos participantes de los más fuertes, y se les dice que se pongan frente a frente agarrándose de las manos. Se escogen dos nombres para ellos, por ejemplo: el uno es Juan y el otro es Pedro. Los demás hacen una fila

como si fueran un tren, sujetándose por la cintura y empiezan a pasar debajo de los brazos de Juan y Pedro quienes en coro, cantando preguntan:

- **Juan y Pedro:** Mirón, Mirón, Mirón, ¿de dónde viene tan gente?  
Los que pasan por debajo de los brazos de Juan y Pedro responden:

- Mirón, mirón, mirón de San Pedro y San Vicente
- **Juan y Pedro:** Mirón, Mirón, Mirón, este puente se ha caído
- Mirón, mirón, mirón lo vamos a componer.

**Juan y Pedro:** Mirón, Mirón, Mirón, con qué plata y qué dinero?

- Mirón, mirón, mirón con cascarita de huevo
- **Juan y Pedro:** Que pase el rey que ha de pasar, el hijo del conde se ha de quedar, quedar, quedar.

En el momento en que terminan de entonar el coro, Juan y Pedro bajan los brazos y Aprisionan a uno de los participantes y le preguntan al oído:

Para dónde quieres ir? Para donde Juan o para donde Pedro. El elegido debe responder inmediatamente, se sitúa detrás del compañero que escogió sujetándose por la cintura (Juan o Pedro). La dinámica del Mirón, Mirón, se repite asta que todos los participantes hagan parte de uno de los dos grupos liderados por Juan y Pedro.

El elegido debe responder inmediatamente, se sitúa detrás del compañero que escogió sujetándose por la cintura (Juan o Pedro). La dinámica del Mirón, Mirón, se repite hasta que todos los participantes formen parte de uno de los dos grupos liderados por Juan y Pedro.

En ocasiones uno de los líderes es escogido por la mayoría del grupo; cuando se termina el juego, los dos grupos empiezan a medir las fuerzas para ver cuál de los dos, gana. Gana el grupo más fuerte. El estudiante que quede sólo, se hace una autoevaluación y el orientador del proceso, hace las recomendaciones pertinentes.

En este juego los niños y niñas, se integran sanamente, la parte afectiva se refleja mucho, ya que hay demasiado roce interpersonal. Se observa con claridad el respeto por las reglas del juego, ya que son impuestas por ellos mismos.

Por otro lado, sobresale el trabajo en equipo y la formación de valores, tales como: la solidaridad, el respeto, la responsabilidad y el amor.

### 3. TINGO, TINGO, TANGO:

Este es un juego que se propone desarrollarlo cuando el maestro sienta que los estudiantes están desconcentrados o con pereza. Esta se debe desarrollar en espacios donde el profesor crea que los estudiantes van a sentirse bien.

**OBJETIVO:** Recrear a los estudiantes permitiendo desarrollar de una mejor manera las actividades académicas, así se puede relacionar la historia con la cultura.

**METODOLOGÍA:** Se propone que todos los participantes se sienten o se paren según el docente, con las hojas de papel que encuentren en el suelo formen una pelota o simplemente pueden utilizar un lapicero. Luego se pide la participación especial de un voluntario o puede ser el profesor, el cual se ubica en una para y en voz alta y muy fuerte dice lo siguiente en repetidas ocasiones (cuantas veces quiera):

Tingo, Tingo, Tingo. Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo.  
Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo. Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo  
Tingo, Tingo. Tingo, Tingo, Tingo, Tingo. Tingo, Tingo. Tingo, Tingo, Tingo, Tingo,  
Tingo. Tingo. Tingo, Tingo, Tingo, Tingo, Tingo. Tingo. Tingo. Tingo, Tingo.

#### **TANGO**

Mientras el voluntario está entonando el **TINGO, TINGO, TANGO**, los demás están pasándose la pelota de papel o el esfero de manera muy rápida, hacia una misma dirección, de tal manera que cuando el voluntario diga tango, ésta se encuentre en la mano de uno de los participantes, el cual cumple una penitencia y pasa al último lugar para entonar el **TINGO, TINGO**. Esta dinámica termina cuando los estudiantes se sientan satisfechos y el profesor pueda cumplir su objetivo.

#### 4. AGUA DE LIMÓN:

Es importante tratar de realizar esta actividad durante las horas de clase pero fuera del salón, para que los participantes experimenten nuevas experiencias y se sientan más atraídos por la asignatura en la cual está.

**Objetivo:** Permitir que los estudiantes se recreen y creen vínculos que les permitan trabajar en equipos.

**Metodología:** Se invita a los estudiantes a que hagan un círculo, sujetándose de las manos y que girando hacia el mismo lado entonen en coro lo siguiente:

Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.  
Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.  
Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.

**Relaciones ético-políticas:** En cualquier momento mientras están entonando el coro, el docente o el orientador que esté liderando la actividad dicen: Hagan grupos de 3, todos forman los grupos y quien o quienes queden solos cumplen una penitencia. Se continúa dando giros hacia un mismo lado entonando el coro:

Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.  
Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.  
Agua de limón, vamos a jugar el que queda sólo, sólo quedará, hey.

**Identificación de las normas que han sido construidas socialmente:** mientras están entonando el coro, el docente o el orientador vuelve y dice: Hagan grupos de 5. Y aquél que quede solo cumple otra penitencia. Pueden seguir jugando hasta que el grupo de estudiantes se sientan satisfechos. Se sugiere que las penitencias estén relacionadas con las temáticas que propone el manual, es decir que se les pida que hagan en un tiempo muy corto lo que mejor saben hacer, (cantar, bailar, declamar poemas, pintar, actuar, contar chistes, etc.). De igual manera, puede servir como introducción con temas que tengan que ver con las relaciones espaciales y ambientales.



#### 4. EL POLLITO ROSSI

**Objetivo:** Identificar factores que generan cooperación. De igual manera, este juego sirvió para apoyar la temática, Regiones Naturales de Colombia, mostrando la idiosincrasia de cada una. Sirvió además para hablar sobre la historia y la cultura.

#### ESTABA EL POLLITO ROSSI

Estaba el pollito Rossi  
Estaba comiendo arroz  
El arroz estaba caliente  
Y el pollito se quemó.  
La culpa la tienes tú,  
La culpa la tengo yo,  
Por no buscar cuchara,  
Cuchillo y tenedor.  
En la mesa no se juega,  
Ni tampoco se dan gritos,  
No se juega con los platos,  
Ni se suben los coditos.  
Mi mamá se llama arepa,  
Mi papá plátano asao,  
Y yo como soy negrito,  
Me dicen maíz tostao.

La ronda permite mostrar a los niños, actitudes de buenos modales y cooperación, en el sentido de ayudar a los menores que no saben usar los cubiertos.

#### 5. EL CÓLERA

**Objetivos:** Mostrar valores histórico - culturales de las regiones de Colombia.

- Prevenir sobre las enfermedades, especialmente el cólera
- Enseñar normas de aseo e higiene
- Motivación para hablar de las profesiones

**Metodología:**

Los niños se colocan en dos filas, colocadas una frente a la otra, se dejan tres pasos entre ellas. En un extremo, separados del grupo, se colocan dos niños, uno hace de mamá, otro de doctor, todos van actuando, mientras cantan, con ritmo de currulao, o parodiando cualquier canción conocida:

**Dramatizan como si estuvieran comiendo golosamente:**

Hagamos un tapao  
con plátano y pescao  
para que todos los niños  
se acuesten merendaos.

**Todos los niños, se retuercen de dolor, y la mamá se une al grupo, todos dicen:**

Si al amanecer sentimos un fuerte dolor  
vámonos corriendo allá donde el doctor (bis)  
Mamita, mamita vamos ya  
me duele la barriga  
y ganas de ir al baño  
que me dio con fatiga (bis)

**Corren hacia el doctor, y el doctor actúa, dramatizando un examen médico, y luego la puesta del suero, mientras canta:**

Aquí llegó el doctor  
te quitará el dolor  
y poniéndote suero  
te quitará el dolor(bis)  
Pa' mí no es el pescao,  
que da esta enfermedad  
es cualquier alimento  
que esté mal preparao, (bis)

**Los pacientes ponen cara de sorpresa y luego cantan todos:**

Lavémonos bien las manos  
las frutas y las verduras  
y tomando agua hervida  
Encontraremos la cura.

**Evaluación:** La jornada de recolección fue exitosa, posteriormente nos dimos a la tarea de ilustración y organización del material. Este es el trabajo que hoy les presentamos para que sea utilizado cada vez que sea necesario, tanto en las labores escolares como en las de recreación y esparcimiento de la familia

### ➤ **EVALUACIÓN GENERAL**

Para evaluar la aplicación de la propuesta de trabajo lúdico, se realizó preguntas abiertas sobre las temáticas desarrolladas y sobre el trabajo que se hizo; ellos respondieron un grupo de 49 estudiantes, el 100% manifestaron agrado por el entusiasmo, diciendo que estuvo “chévere”, otros niños respondieron que “bonito”, “¿por qué no nos dan todas las clases de Ciencias Sociales así?”

Al preguntarles: ¿Por qué les gustaron las clases así?, ellos respondieron en coro: “porque podemos tocar los objetos”, “podemos pasarnos del puesto, jugar, pintar, mirar, bailar, todo lo que hacemos es divertido”, “ojalá todas las clases sean así”.

## **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Teniendo en cuenta las preguntas orientadoras y la aplicación de la estrategia pedagógica lúdica se obtienen los siguientes datos:

### **4.1 ANÁLISIS CATEGORÍA UNO**

#### **APROXIMACIÓN A LA REALIDAD ACTUAL PEDAGÓGICA RESPECTO DE LA ENSEÑANZA DE LA LÚDICA.**

El diagnóstico realizado respecto de la enseñanza de las Ciencias Sociales con relación a la enseñanza lúdica y aplicada la encuesta, se obtienen las siguientes evidencias, que han sido el soporte del análisis:

- a. Pedagogías centradas en modelos conductistas
- b. Los docentes han centrado la atención en la terminación de los programas establecidos por el Ministerio de Educación Nacional.
- c. Memorización de fechas y eventos que impiden que los y las estudiantes adquieran un conocimiento relevante, crítico y reflexivo.
- d. La desmotivación de los estudiantes, ante la aplicación de métodos conductistas, generando el fracaso escolar.
- e. Clases magistrales.

Esto evidencia que la obligatoriedad del conocimiento sólo puede generarse desde la dirección del docente, carece por completo de procesos lúdicos, que den paso al disfrute y al goce de construir conocimientos, prevaleciendo los premios y castigos.

Igualmente, se evidencia una carente formación del docente en las disciplinas lúdicas creativas, no posee una concepción respecto del juego como un acto permanente de diversión; se separan las doctrinas del conocimiento en feudos, por lo tanto, no da lugar a la intervención metodológica, con propuestas lúdicas.

## **4.2 ANÁLISIS CATEGORÍA DOS**

### **APROXIMACIONES AL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO SOCIAL PARA EL GRADO 3º1, DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES.**

En la revisión documental respecto de los estándares básicos de competencia y la identificación de saberes esenciales, se hizo necesaria la aproximación a la teoría del conocimiento científico social, determinando las acciones concretas de pensamiento y de producción referidas a los campos del conocimiento para el grado 3º de básica primaria. Entendido esto, desde la historia y la cultura, relaciones espaciales y ambientales, relaciones ético – políticas, lo cual ha generado pensar en los siguientes estándares:

- **MANEJO DE CONOCIMIENTOS PROPIOS DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

- En cuanto a las características socioculturales de las comunidades a las que se pertenece.
- Compara las actividades económicas que se llevan a cabo en diferentes entornos.
- Identifica y describe las características y funciones básicas de las organizaciones sociales y políticas del entorno, familia, colegio, aula, barrio, vereda.

- **DESARROLLO DE COMPROMISOS SOCIALES Y PERSONALES**

- Ubicación en el entorno físico
- Establece relaciones entre los espacios
- Reconoce diferentes formas de representación
- Identifica y reconoce su paisaje
- Identifica y describe las características de un paisaje natural y un paisaje cultural.
- Establece relaciones entre el clima y las actividades económicas de las personas
- Identifica los principales recursos naturales

- **APROXIMACIÓN AL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO NATURAL**

- Observa el entorno, hace preguntas y registra sus observaciones

- **MANEJA CONOCIMIENTOS PROPIOS DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

- Describe características de seres vivos y objetos inertes
- Identifica los diferentes estados físicos de la materia, como ejemplo el agua, verificando los cambios de su estado, asocia el clima y otras características del entorno en el que vive.

### **4.3 ANÁLISIS CATEGORÍA TRES**

Desarrollar estrategias pedagógicas lúdicas hacia la comprensión y el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales con niños y niñas del grado 3º1.

Al aplicar la estrategias lúdicas rondas y juego de roles (reporteritos en acción) se evidencia que los niños y niñas descubren la posibilidad de integrar y de relacionar, sentida desde la experiencia de la expresión social y socializada desde la armonía del juego.

El aprendizaje que obtuvieron los niños desde los procesos lúdicos ha tenido consecuencias cognoscitivas preparando a los niños y niñas para el desarrollo de sus habilidades tales como el análisis, la reflexión, el juicio crítico. Esto significa que al utilizar la ronda en la expresión de movimiento que esta genera y en el canto que emite desde sus letras, fortalece las costumbres de la región, crea imágenes complejas, comunica creativamente lo que piensa y comparte soluciones a partir de la imaginación.

Se evidencia igualmente la alegría y la satisfacción en los niños y niñas en la construcción de los conocimientos de las Ciencias Sociales. Esta acción lúdica, de la ronda propia de la cultura regional permite dar paso a la pregunta sobre las organizaciones sociales, contar de la familia, del barrio y el colegio y, en sus estribillos canta y cuenta las vivencias cotidianas.

## 5. CONCLUSIONES

Conocida la realidad del grado 3º1 acerca del aprendizaje de las Ciencias Sociales, en la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel, se puede concluir que:

- El objetivo general propuesto en el trabajo de investigación, se puede decir que se logró en un 80%, porque se observa que a través del desarrollo de las actividades lúdicas hay una mayor integración de los niños a las rondas y juegos, así como el interés que ha despertado en muchos de ellos esta manera de aprender jugando, es novedosa y motivante.
- Entre las causas de la apatía y desmotivación por el área de Ciencias Sociales, está la poca práctica de los docentes frente a la promoción y uso de juegos y rondas afrodescendientes; poca práctica de los estudiantes porque no las han vinculado a actividades lúdicas dirigidas; la falta de docente idóneos para desempeñarse en el área de Ciencias sociales, con actividades pedagógicas motivantes.
- La sensibilización de docentes, padres de familia y estudiantes, sobre la importancia de fomentar las tradiciones lúdicas, fue algo alentador, porque se considera que los docentes y estudiantes tomaron conciencia de la necesidad de utilizar los juegos y rondas de la región, en el aprendizaje de la ciencias Sociales, porque se generó cambios de actitud en ellos manifestando mayor compromiso y continuidad.
- Frente a la promoción del espíritu de sana convivencia, integración, habilidades y destrezas mediante la práctica de los juegos y rondas autóctonas, se considera que este trabajo fue satisfactorio porque las investigadoras tuvieron la oportunidad de recopilar los juegos y las rondas, volver a sentirse niñas, jugando con los niños, revivir en la memoria de muchas personas su época infantil, etc., los docentes disfrutaron los encuentros y se comprometieron a seguir usando la cartilla y propiciar el juego y la recreación dirigida en los niños, para todas las clases.

- Se logró motivar a los docentes y directivos docentes para continuar con las prácticas lúdicas recreativas que favorezcan el rescate de las rondas y juegos, sin embargo, se cree que el problema se solucionó parcialmente porque, aunque se rescataron muchos juegos y rondas tradicionales, aún hacen falta.
- A través de la recopilación se les enseñó a los niños, el valor de la tradición en la cultura y la importancia de la identidad cultural, los padres de familia, aún no se vinculan activamente al juego con sus hijos y algunos docentes, todavía no juegan con los niños.
- Los estudiantes desarrollaron nuevas comprensiones mediante un proceso de construcción activa. Ellos no copian o aceptan pasivamente el contenido curricular; más bien lo procesan activamente relacionándolo con lo que ellos ya saben (o creen que saben) sobre un tema. En lugar de apoyarse en métodos de aprendizaje mecánico se esfuerzan por buscarle sentido a lo que están aprendiendo.
- En algunos miembros de la Comunidad educativa, hubo en el aprendizaje cierto cambio conceptual, sobre todo cuando descubrieron que algunas de sus creencias son incorrectas y necesitan modificarlas, como pensar que el juego es ociosidad y que jugando, no se aprende
- Las actividades de recreación y juego y/o tiempo libre permitieron reconocer que el ser humano es más que un menú de actividades y reglamentos que le dicten, cómo divertirse socialmente. La lúdica es una esencia, una condición para vivir mejor todos los días y no en tiempos específicos. El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo, ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto que conoce dicha función cognoscitiva que está al servicio de la vida, ya que le permite al conocedor organizar su mundo experiencial y vivencial.
- Durante el desarrollo de los talleres, se pudo notar, que se despejaron muchas dudas, aprendieron algunas estrategias valorando así la importancia que tiene el juego en el desarrollo cognitivo del niño. Fue un aprendizaje mutuo de las experiencias compartidas, expresando sus agradecimientos porque era un problema sentido en la comunidad, y que ellos no sabían cómo abordar nuevas estrategias metodológicas para poder llegar a los niños por medio de la lúdica, para así poder sensibilizar a los padres de familia que la enseñanza por medio del juego no es una pérdida de tiempo sino que ayuda al aprendizaje del niño y fortalece las relaciones interpersonales y familiares.



## 6. RECOMENDACIONES

Una vez finalizado el proceso investigativo, también es posible recomendar que:

- Es necesario difundir en toda la institución el uso del juego como estrategia pedagógica, para el desarrollo de todas las áreas del conocimiento.
- En la comunidad existe gran variedad de juegos y rondas, que es necesario seguir recogiendo.
- La sensibilización de docentes, padres de familia y estudiantes, sobre la importancia de fomentar las tradiciones lúdicas, debe hacerse a través de la Junta de Padres de Familia, con los padres de todos los grupos.
- La familia debe practicar estrategias de integración entre todos los miembros frente a la promoción del espíritu de sana convivencia, habilidades y destrezas mediante la práctica de los juegos y rondas autóctonas.
- Los docentes deben incentivar y motivar todas las clases, por medio del juego, porque disfrutaron y comprendieron que es una manera agradable de propiciar un verdadero aprendizaje significativo.
- Toda la comunidad educativa, debe fomentar el valor de la tradición en la cultura y la importancia de la identidad cultural, aprovechándolo en la integración familiar.
- Sensibilizar a los padres de familia que la enseñanza por medio del juego no es una pérdida de tiempo sino que ayuda al aprendizaje del niño y fortalece las relaciones interpersonales y familiares.
- Se debe propiciar que los niños, sigan buscando descubrir e incorporar espontáneamente a través de la acción lúdica, los conocimientos que están en la realidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- BOLIVAR, Carlos. La lúdica como actitud docente. Bogotá. Magisterio, 1998, 126 p.
- CHAMORRO PORTILLA, José y otros. Reflexiones Pedagógicas para el Siglo XXI Tendencias y Corrientes. Pasto. Graficolor, 2001.139 p.
- EDUCREA: la creatividad motor de la renovación esencial de la educación capítulo V
- LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. 115 DE FEBRERO 8 DE 1994. Editorial Unión Ltda, Bogotá. 2006. p.116
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Formar en Ciencias El Desafío serie guías N°7.
- 
- \_\_\_\_\_. Lineamientos Curriculares del área de Ciencias Sociales. Bogotá D.C, Junio de 1998. 112 p.
- MONTAÑA GALÁN, Marco y CONTRERAS HERNÁNDEZ, Mauricio. Logros y Competencias Básicas por Grados. Ediciones SEM. Bogotá, D. C, Febrero 2004 p. 31
- ORTIZ VELA, José Eduardo y QUISPE FUERTES, Humberto y otros. Maestro Legal, Nuevo Marco Legal en Colombia y Defensa de los Derechos de los Educadores. Editorial empresa ciudadana. Bogotá, p. 240.
- TORRES, Alfredo. Metodología de la investigación. 2ª edición. Santafé de Bogotá D.C., 1998. 155 p.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA – Centro de Educación Virtual y a Distancia  
Lúdica y Aprendizaje. 2000.

VARGAS, Juan Carlos. Teorías del Aprendizaje. Kapeluz. España. 2007. 149 p.

## **ANEXOS**

## **Anexo A**

### **Guía de Observación directa**

**Objetivo:** Determinar cómo la lúdica influye significativamente en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel de Tumaco.

#### **Observar:**

- ¿Cómo se desarrollan las clases de ciencias sociales
- ¿Qué tipo de actividades se realizan para motivar las clases
- ¿Qué elementos contiene el currículo de ciencias sociales
- ¿Cuáles son los contenidos esenciales del currículo de Ciencias Sociales
- ¿Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje
- ¿Qué materiales se utilizan en las clases
- ¿Qué juegos de la región practican los estudiantes
- ¿Qué sentido y significado tienen
- ¿Para qué sirven?
- ¿Cómo utilizarlos en el área de ciencias sociales?

## **Anexo B**

### **Entrevista a estudiantes**

**Objetivo:** Determinar cómo la lúdica influye significativamente en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel de Tumaco.

1. ¿Cómo se desarrollan las clases de ciencias sociales?
2. ¿Qué tipo de actividades se realizan para motivar las clases?
3. ¿Qué elementos contiene el currículo de ciencias sociales?
4. ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?
5. ¿Cuáles son los contenidos esenciales del currículo de Ciencias Sociales?
6. ¿Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje?
7. ¿Qué materiales se utilizan en las clases?
8. ¿Qué juegos de la región conoce?
9. ¿Qué sentido y significado tienen?
10. ¿Para qué sirven?
11. ¿Cómo utilizar los juegos en la clase de ciencias sociales?

## **Anexo C**

### **Entrevista a docentes**

**Objetivo:** Determinar cómo la lúdica influye significativamente en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 3º1 de la Institución Educativa Liceo Nacional Max Seidel de Tumaco.

- ¿Cómo se desarrollan las clases de ciencias sociales?
- ¿Qué tipo de actividades se realizan para motivar las clases?
- ¿Qué elementos contiene el currículo de ciencias sociales?
- ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?
- ¿Cuáles son los contenidos esenciales del currículo de Ciencias Sociales?
- ¿Qué estrategias lúdicas realizan para motivar el aprendizaje?
- ¿Qué materiales se utilizan en las clases?
- ¿Qué juegos de la región conocen los estudiantes?
- ¿Qué sentido y significado tienen?
- ¿Para qué sirven?
- ¿Cómo utilizarlos en la clase de ciencias sociales?