

**LUDO-CREATIVIDAD: HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA DE
HABILIDADES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS
SOCIALES EN EL GRADO QUINTO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRÍGUEZ INEM I DE PASTO**

DIANA LIZETH PABÓN TIMANÁ

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2008**

**LUDO-CREATIVIDAD: HERRAMIENTA POTENCIALIZADORA DE
HABILIDADES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS
SOCIALES EN EL GRADO QUINTO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRÍGUEZ INEM I DE PASTO**

DIANA LIZETH PABÓN TIMANÁ

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Básica Con
énfasis en Ciencias sociales.**

ASESOR:

GIOVANNY ALDEMAR ARTEAGA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2008**

Artículo

**“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son
responsabilidad exclusiva de sus autoras”**

**“Artículo 1º del Acuerdo No 324 del 11 de octubre de 1.996, emanado del
honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño”**

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

San Juan de Pasto, Febrero de 2008

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios, por ser inspiración divina en el transcurso de mi vida y carrera. A los niños del grado 5 grupo 4, Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto, sus directivos y profesores quienes brindaron todo su apoyo en el proceso de la practica pedagógica, gracias a mis estudiantes, por permitirme desempeñarme como su profesora, compañera y su amiga. Son experiencias que tengo muy presentes, la cuales me hicieron crecer como persona, fortalecerme como docente y aprender que son ellos, la alegría de la profesión. Hoy con mis letras rindo agradecimientos que brotan de mi corazón, para tan apreciados niños y niñas.

Mis líneas son cortas al nombrar la excelencia de mi asesor y calidad de maestro, Gracias mil, profesor Giovanni Aldemar Arteaga, por su valiosa colaboración en el proceso de mi trabajo de investigación y propuesta pedagógica.

A mis padres y hermano, porque son ellos quienes me impulsaron a tener vocación y carisma de maestra.

De igual manera a mis profesores, amigos y compañeros de toda la carrera, quienes con su certera enseñanza y apoyo, contribuyeron a impulsar la realización de dicho trabajo.

DEDICATORIA

Ofrezco este valioso triunfo a mi mamá Mary Timaná, a mi hermano Edwin Pabón y de manera sublime a la memoria de mi padre. Exalto el apoyo que me brindó para cumplir todos mis sueños y anhelos quien, junto con mi familia hicieron posible que emprendiera el noble camino de la docencia.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
I ETAPA	
1. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA	17
1.1 TEMA	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	17
1.4 JUSTIFICACIÓN	16
1.5 OBJETIVOS	17
1.5.1 Objetivo General	17
1.5.2 Objetivos Específicos	18
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	19
2.1 CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN	19
2.2 APRENDIZAJE	20
2.3. PROBLEMAS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON FALTA DE ATENCIÓN Y COMPRENSIÓN	24
2.4. EL APRENDIZAJE COMO COMPRENSIÓN Y ASIMILACIÓN	25
2.4.1 Teoría de Erikson Sobre el Desarrollo Psicosocial	26
2.4.2 Teoría de las Inteligencias Múltiples De Howard Gardner	28
2.5. DIDÁCTICA	29
2.6. CREATIVIDAD	31
2.7 LÚDICA	32
2.8 LO LÚDICO COMO REFERENCIA	32
3. ELEMENTOS METODOLÓGICOS	35
3.1 DIRECTRICES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN	35

3.1.1 Paradigma	35
3.1.2 Enfoque Crítico Social	35
3.1.3 Tipo de Investigación	36
3.1.4 Técnicas Para Recolectar Información	36
3.1.4.1 Entrevista semi – estructurada	36
3.1.4.2 Encuesta por cuestionario	37
3.1.4.3 Observación participante	37
3.1.4.4 Diario de campo	37
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	38
3.2.1. Población	38
3.2.2 Muestra	38
4. PROCESO DE INVESTIGACIÓN	39
4.1 RECONOCIMIENTO DEL ESPACIO ESCOLAR Y LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	39
4.2. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA Y ELEMENTOS PEDAGÓGICOS	43
4.3 IMPLEMENTACIÓN INICIAL DE LA PROPUESTA	45
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA	48
5.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA	53
CONCLUSIONES	55
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXO	
II ETAPA PROPUESTA	

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: esquema de organización curricular para la unidad N° 1	49
Figura 2: esquema de organización curricular para la unidad N° 2	50
Figura 3: esquema de organización curricular para la unidad N° 3	52

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A FORMATO DE ENTREVISTAS	61
ANEXO B CATEGORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	63
ANEXO C FORMATO DE ENCUESTA	65
ANEXO D CATEGORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	67
ANEXO E FORMATO DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES	69
ANEXO F FORMATO DE AUTO OBSERVACIÓN DE ESTUDANTES	70
ANEXO G FICHAS DE AUTO OBSERVACIÓN	71
ANEXO H FORMATO DE ENTREVISTA A PROFESORES	77
ANEXO I RESUMEN DE ENTREVISTAS A PROFESORES	78
ANEXO J PRUEBAS APILOTO REALIZADA ANIÑAS	80
ANEXO K FOTOS DE ACTIVIDADES LUDO-CREATIVAS	
ANEXO L FOTOS EN EXPRESIONES ARTISTICAS	94

GLOSARIO

Ciencias sociales y educación: Es necesario abrir las Ciencias Sociales con miradas holísticas, frente al énfasis tradicional de la práctica pedagógica, para que de esta manera se pueda reflexionar y brindar soluciones que innoven los saberes, llevándolos hacia un futuro educativo transdisciplinar, donde se reconstruya el sentido humano, los valores y el quehacer pedagógico de docentes y estudiantes.

Aprendizaje: La vida es un continuo aprendizaje y el ser humano es su mayor exponente, gracias a este se da un acontecer transformador de la realidad social y cultural, en la cual se adquieren conocimientos, generando transformaciones y cambios significativos en las personas, emprendiendo un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, contextualizada en tiempos y necesidades educativas actuales y desarrollando el potencial artístico de los estudiantes.

Problemas de aprendizaje relacionados con falta de atención y comprensión: Son todos aquellos factores que inciden y limitan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los cuales están relacionados con el medio, aspectos psicológicos, contenidos descontextualizados y sobre todo a la poca habilidad del docente para innovar en sus metodologías hacia nuevas interacciones de aprendizaje de los sujetos, objetos y el medio, en función de un significativo aprendizaje.

El aprendizaje como comprensión y asimilación: Son aquellos procesos que dentro de una adecuada estrategia metodológica, el docente en sus clases puede enriquecer la comprensión y asimilación de sus estudiantes, a través de la motivación, interés y deseos por aprender, para dar sentido a lo que ven y escuchan, en una continua interacción de herramientas educativas y habilidades creativas.

Teoría de Erickson sobre el desarrollo psicosocial: Cada una de las etapas de desarrollo humano implica la resolución de una crisis o conflicto. En la cuarta etapa de Laboriosidad vs. Inferioridad. El niño comienza su instrucción preescolar y luego escolar, coincidiendo esto con la edad entre 4 hasta 11, 12, o 13 años, ya que después de esta edad entrará en otra etapa de la pubertad y adolescencia. En este periodo se realiza las adaptaciones que permite ganar reconocimiento aprendido. El niño está ansioso de hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, otorga su afecto a los maestros y a los padres de otros niños deseando observar e imitar a otras personas que desempeñan ocupaciones que ellos pueden comprender.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Es una de las teorías que trabaja la psicomotricidad, la integridad, las habilidades y potencialidades de los estudiantes, afirma que todos los niños nacen con un potencial básico para cada una de las inteligencias múltiples y para alcanzar el grado de desarrollo de estas dentro del contexto educativo es necesario brindar los estímulos necesarios y los espacios de estimulación que le permitan desarrollar al máximo las habilidades de las inteligencias. Por lo tanto el docente que desee apoyar sus clases en esta teoría debe preocuparse por identificar las destrezas, gustos por las formas artísticas y las expresiones musicales de ellos, de esta manera se diseñan actividades que potencialicen sus habilidades.

Didáctica: Considerada como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, conjuntamente con el estudiante, en ella los docentes se preguntan ¿Cuál es la manera de enseñar?, lo que conduce a pensar formas creativas para aprender, utilizando la lúdica, que enriquece la didáctica, puesto que genera interés y motivación por aprender; no cabe duda que la didáctica es la columna vertebral o herramienta potencial del docente, ya que sobre ella se complementan los demás aportes educativos.

Creatividad: Todas las personas cuentan con un potencial creativo, el cual se lo puede relacionar con la autonomía, reflexión, pensamiento dinámico y crítico, este permite desarrollar significativamente el nivel de vida de las personas. Surge en ámbitos donde se valora los pensamientos reflexivos; no se la debe entender como materia aislada en la enseñanza, ella tiene que ser un componente activo, continuo en la educación, para que los estudiantes se puedan reconocer en sus habilidades, descubrir sus falencias y formar parte de una cultura creativa en la educación.

Lúdica: Son todas las manifestaciones de emoción, las cuales se las relaciona con diversión, juego, fantasía y por ello la persona recibe impulsos de alegría, disposición para realizar actividades e intercambiar experiencias con otras personas, las cuales facilitan el aprendizaje, que va acompañado de normas y deseos de aprender.

Lo lúdico como referencia: El juego y la lúdica, están relacionados, puesto que tienen atributos muy naturales, como el goce, la satisfacción, disfrute en la interacción continua de experimentar, imitar, crear, pensar, como una de las tantas acciones que motivan a los estudiantes y generan expectativas por aprender y entusiasmo por conocer, ya que se convierten en normas de convivencia pedagógicas y espacios posibles de expresión.

RESUMEN

El presente trabajo, es una propuesta pedagógica apoyada desde la teoría de las Inteligencias múltiples, aportes que desde la creatividad, lúdica, didáctica, enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, proponen una educación íntegra y significativa para los estudiantes, la cual despierta y desarrolla sus habilidades, que junto al apoyo del docente se fortalecen los niveles de atención, comprensión y asimilación en esta área; para ello es necesario apoyarse de juegos y de más expresiones artísticas que posibilitan los espacios de interacción. Para ello se realizó una cartilla de actividades, algunos juegos didácticos y la composición musical interpretada por niñas del grado 5 de básica primaria de la institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto.

ABSTRACT

The presented job, is a supported pedagogical proposal from the theory of multiple Intelligences, contributions that from the creativity, playful, didactic, education and learning of Social Sciences, propose a complete and significant students' education which wakes up and develops its abilities, that near to the teaching' support, the students fortifies their attention levels, understanding and assimilation; of the Social Sciences; for that is necessary to lean of games and another artistic expressions than make possible the students' interaction spaces. Therefore, it was made a didactic bock of activities, some didactic games and a musical composition interpreted by children of 5th primary degree, whom study in the Educative institution "Mariano Ospina Rodriguez INEM I " of Pasto.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo brinda diversas herramientas educativas para el aprendizaje de las ciencias sociales, las cuales van apoyadas desde los planteamientos de la ludo-creatividad para que los estudiantes mejoren la atención, comprensión y asimilación en el área de Ciencias Sociales en la institución Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto.

Como referente teórico de la investigación, se asumió los planteamientos acerca de la ludo-creatividad, al igual que respecto a aprendizaje, didáctica, desarrollo psicosocial en la edad de 9 a 12 años, en un proceso complejo que implicó llegar a su desarrollo de manera significativa y creativa. De esta manera el rol del profesor fue clave para contribuir en dicha investigación, puesto que se brindó estímulos de comprensión, interés, entusiasmo y creatividad en función de un aprendizaje más natural y espontáneo.

Para la práctica de la propuesta se diseñó unas herramientas educativas que amplían el panorama de la educación centrada en el contenido de las materias, puesto que se buscó la participación de estudiantes en espacios ricos en lúdica y en expresión artística donde sus habilidades y destrezas eran entendidas desde orientaciones para potencializar el juego, baile, literatura, arte, dibujo, narración y el canto mismo. Ello fue el vínculo de unión entre el cuerpo y la mente que privilegió un significativo aprendizaje.

El trabajo de investigación se encuentra dividido en dos partes: en la primera parte se presenta la estructura del proyecto en cuanto a los planteamientos de la propuesta pedagógica, se encuentra el tema, formulación del problema, descripción, justificación y objetivos, de igual manera se encuentra los fundamentos teóricos y los elementos metodológicos; además, en esta parte se incluye la estructura de la propuesta y todo el proceso de diseño de la cartilla de talleres ludo-creativos, junto con su aplicación, descripción, evaluación y auto evaluación de los mismos, luego se prosigue al diseño de la propuesta pedagógica.

En la segunda parte, se da a conocer la propuesta pedagógica como tal, la cual comprende el libro de actividades con sus respectivas unidades, temas, actividades, guías y diseños; además se anexan canciones grabadas en formato CD que se encuentran en la cartilla, las cuales son interpretadas por niñas entre quienes se encuentran dos estudiantes del curso 5 grupo 4 de la institución Mariano Ospina Rodríguez INEM I Primaria de Pasto, donde se realizó la práctica.

De esta manera se da a conocer avances educativos, que gracias a la investigación y a la práctica pedagógica se obtuvo una propuesta dirigida hacia el desarrollo de habilidades, competencias y formación en valores de los estudiantes, con el fin de viabilizar significativamente la comprensión hacia las Ciencias Sociales, ya que esta área debe ser el escenario donde se despierte la curiosidad por explorar, observar, mirar, preguntar, para avanzar hacia la opción formativa de la escuela; por lo tanto, la propuesta va dirigida también a los docentes quienes deben aprender cada día a ser más creativos, involucrando sus habilidades artísticas para motivar, generando gusto, alegría y satisfacción por aprender.

Por lo tanto se invita a los docentes a explorar su imaginación, apoyándose en esta propuesta para fortalecer sus inteligencias múltiples y ponerlas en función de una educación integral, capaz de despertar sueños, metas e ilusiones transformadoras de un mejor porvenir para nuestra sociedad.

1. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

1.1. TEMA

Aprendizaje de las Ciencias Sociales a partir de herramientas ludo-creativas en los estudiantes del grado 5 grupo 4 de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo implementar la Ludo-creatividad, como herramienta para el mejoramiento del aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes del grado 5, grupo 4 de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto?

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Las Ciencias Sociales necesitan ampliar el panorama didáctico e incursionar en una interdisciplinariedad, sin dejar de lado su esencia, ya que los apegos a metodologías poco significativas y descontextualizadas repercuten en la falta de asimilación y comprensión. El problema se incrementa, con la escasa motivación que en varadas ocasiones se presenta por parte de los docentes, el cual es un factor que incide en la pérdida de atención, situación que afecta el verdadero sentido de las Ciencias Sociales y el aprendizaje.

Ahora bien, si no hay motivación en las clases y no se brinda oportunidad para desarrollar el potencial creativo de los estudiantes, en diferentes espacios creativos donde puedan expresarse artísticamente, se cae en monotonía, cansancio físico y agotamiento mental y descontento por la materia; por lo tanto, los niños pierden la atención, hecho que repercute en la poca capacidad para asimilar y comprender las Ciencias Sociales, además se presentan dificultades para expresar sus ideas, realizar actividades escolares.

Aquí, es de tener presente que la heterogeneidad del grupo, imposibilita hacer de él una sola globalidad, ante todo en lo que atañe a la atención, pues es menester del docente encontrar los factores afectivos, culturales y económicos que se presentan en este y que afectan notoriamente el proceso de asimilación y comprensión con claridad, puesto que no hay herramientas didácticas y resultados que tiendan a la solución de estas dificultades.

En tal situación, una reflexión sistemática de la práctica pedagógica, es la mejor herramienta con la cual pueden contar los docentes, para detectar estos problemas de aprendizaje al interior del aula de clase; tal realidad no es ajena en nuestro sistema educativo, por ello es urgente que los niños, aprendan las Ciencias Sociales a partir de herramientas ludo-creativas, donde se dé prioridad al aprendizaje y a los problemas relacionados con éste.

PREGUNTAS ORIENTADORAS

1. ¿Mediante qué actividades, se logra mayor atención en los estudiantes del grado 5 grupo 4, de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto?
2. ¿Cómo articular actividades ludo-creativas, para contextualizar los diferentes saberes de las Ciencias Sociales, en el grado 5 grupo 4 de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto?
3. ¿Cuáles son las actividades ludo-creativas que propician en el estudiante reflexión y comprensión en los diferentes saberes de las Ciencias Sociales?
4. ¿Qué proyectos de aula son pertinentes, para mejorar la enseñanza de las Ciencias Sociales, en estudiantes del grado 5 grupo 4 de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto?
5. ¿Cuál es la función de los espacios educativos, distintos al aula escolar, en la enseñanza y aprendizaje de los saberes en Ciencias Sociales?

1. 4 JUSTIFICACIÓN

¿Cómo mejorar la manera de aprender los saberes de Ciencias Sociales en los niños y niñas de grado 5 grupo 4 de de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto? Este es el gran interrogante que acompaña esta investigación, puesto que es desde la educación que se debe brindar nuevas formas de participación pedagógica, contextualizadas a las necesidades sociopolíticas, económicas, culturales del país y la región, favorecer la formación integral del estudiante y llevar la enseñanza a mejorar su actividad en la vida.

El interés de la propuesta surge de la necesidad de aportar a la educación y la pedagogía, herramientas ludo-creativas innovadoras, las cuales contribuyen al aprendizaje de los niños en las Ciencias Sociales, además de involucrarlos en cuerpo y mente en el proceso de formación y obtener lapsos de atención mayores para la asimilación, hecho que repercute en la comprensión y reflexión

significativa, puesto que aleja al docente de la monotonía de las clases magistrales en donde hay poca interacción en el aula.

La Ludo-creatividad en Ciencias Sociales posibilita al estudiante interactuar con el medio, los sujetos en el tiempo y el espacio, y con ello desde allí mejorar la calidad del aprendizaje, además de generar actividades y proyectos por medio de los cuales el docente despierta interés, motivación y gusto por aprender: participar en nuevas ideas, contar con expresiones artísticas desde la pintura, sonidos, movimientos, creación de textos que llevan a confrontar lo aprendido.

Por consiguiente, aquí radica la importancia de llevar la propuesta pedagógica a la práctica. Puesto que inmersa en el quehacer pedagógico, se mejora la enseñanza, logrando que el aprendizaje de los estudiantes se protagonice, brindando oportunidades junto al docente de expresarse en sus potencialidades, emociones, inquietudes y temores. De esta manera se va realizando un significativo proceso pedagógico que promueve la investigación y reflexión, porque se contextualizan las actividades de acuerdo a las dimensiones del ser humano, entendidas desde lo social, cultural, económico, cognitivo, afectivo, llamadas a trabajar en clase.

La viabilidad del tema reside en que se puede aplicar en este contexto, ya que la educación debe mejorar brindando nuevas herramientas metodológicas al alcance de los niños y es a partir de la Ludo-creatividad, un medio donde ellos pueden aprovechar la educación para expresarse con su potencial creativo y cognoscitivo, a su vez que favorece la espontaneidad y asimilación de las Ciencias Sociales.

Por lo tanto la novedad del trabajo radica en que al reflejarse expresiones ludo-creativas en las Ciencias Sociales, se empieza a dar aportes pedagógicos que van en beneficio de una educación íntegra y significativa, capaz de romper los viejos esquemas de la educación tradicional.

1. 5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Diseñar herramientas pedagógicas para contribuir a un mejor aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de la Ludo-creatividad, en los estudiantes del grado 5 grupo 4, de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto.

1.5.2 Objetivos Específicos

1. Innovar y aportar en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales a partir de herramientas ludo-creativas.
2. Abordar a partir de la Ludo-creatividad, problemas específicos del aprendizaje como los bajos niveles de atención, asimilación, comprensión y reflexión de los estudiantes en Ciencias Sociales.
3. Identificar y construir estrategias didácticas ludo-creativas para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes del grado 5 grupo 4 de la institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto.
4. Diseñar una propuesta pedagógica Ludo- creativa desde las Ciencias Sociales, para mejorar los niveles de atención, comprensión y asimilación en los estudiantes.
5. Implementar herramientas pedagógicas Ludo-creativas en el aprendizaje de la Ciencias Sociales, para describir los cambios que originaron en los estudiantes del grado 5 grupo 4 de la institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Con la propuesta pedagógica se quiere dar a conocer unas de las tantas bases de apoyo hacia un nuevo proceso cognitivo y socio- afectivo de las Ciencias Sociales, las cuales desde esta mirada se las ha de estudiar ludo- creativamente; por tal motivo se abre las temáticas hacia nuevos retos disciplinares en la enseñanza aprendizaje como la lúdica, creatividad, y el mismo juego. En el desarrollo de esta investigación fue necesario contar con los siguientes referentes teóricos.

2.1 CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

El mundo moderno avanza vertiginosamente y con él el desarrollo de las Ciencias Sociales, las cuales están llamadas afrontar problemas coyunturales propios de una sociedad dinámica y cambiante que a diario se ve reflejado en diferentes instituciones de la educación y sus exponentes de estos cambios son los estudiantes y profesores.

Es necesario que las Ciencias Sociales a rompa las fronteras y contemple nuevas perspectivas de análisis social con prioridad en el sujeto y su entorno, "desde este sentido reclaman las Ciencias Sociales cambios profundos que permitan la comprensión de un mundo, fragmentado pero globalizado; con gran riqueza ambiental, pero en continuo deterioro"¹. Tales paradojas la educación las ha concebido desde diferentes estudios que no necesariamente se abordan desde las disciplinas tradicionales.

De acuerdo con lo anterior, se puede decir que esa mirada por parte de las Ciencias Sociales exige fundamentalmente replantear estos aspectos:

1. Introducir miradas holísticas, lo cual exige acabar con la fragmentación de conceptos, discursos, teorías que impiden la comprensión de la realidad.
2. Ampliar su énfasis tradicional reflexionando la practica del docente en Ciencias Sociales a través de la transdisciplinaridad en la resolución de problemas.
3. Tener sentido de responsabilidad frente a campos de reproducción simbólica o teórica, los cuales quieren imponer su visión en la sociedad.

¹ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares en Ciencias Sociales: Bogotá, D. C: Delfin, 2002 p. 22.

Ellos son los nuevos desafíos para las Ciencias Sociales, los cuáles exigen desde la educación cambios en la práctica de los saberes, entendidos estos desde una concepción humana, en los que se puedan trabajar con una integración disciplinar, encontrando el valor e importancia que conceden estos saberes a la formación de identidad cultural y local; es decir, permitir el apoyo de las disciplinas tanto las de la naturaleza, como las de la sociedad, las humanas y artísticas sin desconocer sus diferencias y objetivos propios, pero sí buscando una visión más amplia del mundo, ya que, se estudia sus cambios sociales, políticos y económicos. De esta manera se encuentra nuevos caminos para comprender la complejidad del aula escolar.

Sin embargo esta dinámica ha perdido importancia en el quehacer pedagógico, ya que no se promueve la reflexión de los hechos sociales, por lo cual las escuelas no han podido salir del enfoque positivista que llegó a su auge a finales del siglo XIX y principios del siglo XX².

Dentro de nuestro sistema educativo no se pueden concebir las Ciencias Sociales con un solo enfoque científico, se requiere contextualizar los problemas que presenta la educación para implementar en el aula de clase una adecuada metodología. "Se reconoce al movimiento pedagógico toda elaboración teórica y metodológica, alrededor de temas como innovación educativa, educación alternativa, cambio educativo, sistematización de experiencias educativas reflexiones y propuestas que poco a poco fueron mostrando sus resultados en la configuración de proyectos alternativos"³, lo cual implicara que el área de Ciencias Sociales sea comprendida desde nuevos retos educativos, a pesar de que las escuelas se limitan a las áreas, lo cual es marcado en una concepción tradicionalista; este panorama es desalentador para los profesionales de la docencia, no obstante, hoy en día se cuenta con unos lineamientos afines al área de Ciencias Sociales para superar los vacíos que deja una enseñanza no integrada, puesto que se niega la esencia misma de las Ciencias Sociales, para ello se requiere pensar aspectos relacionados con educación democrática, integradora, humanizada que lleve como centro de estudio las interrelaciones al aula escolar, que explore nuevos procesos de cambio, sin negar la importancia de participar creativamente en la educación.

2.2 APRENDIZAJE

Desde que nacemos estamos dispuestos a aprender, es algo muy natural como lo es la vida misma, es el acontecer transformador de una realidad, el cual hace parte del contexto social, cultural, para que se adquiera nuevos conocimientos y logre un cambio significativo en los estudiantes.

² Ibíd., p. 44.

³ Ibíd., p.26

En este proceso de aprendizaje han surgido numerosos autores que aportaron e incidieron en el campo educativo, con nuevos procesos de aprendizaje para el niño, ellos van de la mano con la psicología, desde esa perspectiva se realizaron experimentos vinculando animales, los resultados eran incorporados en las aulas de clase convirtiéndose en laboratorios del tan arraigado tradicionalismo donde el estudiante es una vasija que necesita llenarla de conocimiento, el refuerzo era pensado en la medida de brindar estímulos que no favorecen la comprensión, desarrollo cognitivo y análisis.

De acuerdo con lo anterior, esta manera de aprendizaje fue tan influyente en la psicología americana de la primera mitad del siglo XX, que con graves secuelas académicas ha ido cesando a partir de los años sesenta, además se cree que en la educación el conductismo ha ido perdiendo espacios de poder en sus hipótesis, puesto que ha fracasado en proporcionar resultados consientes sobre las necesidades, gustos, y prioridades de los estudiantes. Por lo tanto es necesario que la educación escolar cuente con los medios necesarios para la interacción recíproca entre el medio, los estudiantes y docentes.

Son los teóricos Sociales quienes "tratan de comprender las representaciones mentales y acontecimientos que se dan en el aprendizaje, desde esta perspectiva se mira al niño como un pensador social"⁴. Las teorías del aprendizaje han girado en torno de una limitación o poca habilidad para explicar el desarrollo cognitivo humano y leyes que rigen el aprendizaje, puesto que se han estudiado desde una mirada conductista, positivista, poco contextualizada a las necesidades, pedagógicas y psicológicas, de los estudiantes. Ya que enseñar y aprender es un arte que debe insertarse en el aula escolar, donde se debe tener en cuenta características sociales, la influencia y proceso evolutivo y más ampliamente los conocimientos previos del estudiante en el momento de abordar una nueva tarea de aprendizaje, ellos mismos los actores de su propio desarrollo social, afectivo y cognitivo.

Estos procesos se deben mejorar desde un aprendizaje potencializador de destrezas, entendidas estas desde las múltiples inteligencias de los estudiantes. Por ejemplo: en Hoy en día, se requiere docentes que transformen la práctica educativa, que asuman el reto de cuestionar el verdadero sentido del aprendizaje con espíritu crítico, constructivo, reflexionando sobre el mundo del niño y los métodos de aprendizaje. En este sentido es pertinente mencionar qué se entiende por aprendizaje y enseñanza, para que el docente amplíe significativamente la importancia de estos procesos educativos, haciendo participe las experiencias previas que se encuentran relacionadas con el sentir, pensar y actuar, en un proceso que posibilite las experiencias del potencial humano, que favorezca la interacción de estudiantes con diferentes expresiones creativas y que no limiten la

⁴ *Ibíd.*, p. 29

clase a contenidos descontextualizados de una realidad social poco cercana a los niños.

El aprendizaje tiene que ser integral, cooperativo, significativo para que los estudiantes no solamente aprendan a repetir o a dar características de una lectura o producción escrita, es necesario involucrarlos en el actual orden social que exige personas competentes, con pensamiento analítico, crítico y sobretodo humano; por ello, se debe rescatar todas las expresiones propias de lo niños que lleven a favorecer el aprendizaje dentro de los diferentes estilos e inteligencias múltiples.

Abrir espacios en el aula para compartir destrezas, expresiones, artísticas y lúdicas, significa romper la estructura del individualismo, la negación de valores y la falta de una buena asimilación y comprensión de los saberes. Por tanto no hay un solo método de aprender o enseñar, ellos deben estar en proceso de cambios a las nuevas necesidades.

De ahí que la didáctica apoyada en la Ludo-creatividad es una herramienta indispensable en el quehacer pedagógico del docente, puesto que brinda la oportunidad de aprender con alegría, entusiasmo, permite disposición física y mental en el proceso de aprendizaje, rompe la monotonía de las clases magistrales y aporta ambientes artísticos y lúdicos, donde los estudiantes se apropian del conocimiento, siendo un salón de clase pueden haber niños con gusto por la literatura, otros por el arte, la danza y otros por la música, en esta medida es necesario acompañar los saberes de tal manera que sean más significativos. Por lo tanto:

La aplicación de de las inteligencias múltiples en el ámbito escolar parte de dos planteamientos teóricos: el primero indica que no todas la personas tienen los mismos intereses y capacidades; no todos los sujetos aprenden de la misma manera, esto quiere decir que es absurdo pretender privilegiar únicamente la inteligencia lingüística y la lógico- matemática y calificar a los restantes de inteligencias de baja categoría. El segundo plantea la imposibilidad del sujeto de aprender todo lo que hay para aprender, lo que significa que es innecesario que los maestros y maestras se desgasten tratando de transmitir un cúmulo infinito de conocimiento a los estudiantes y dejen de lado los verdaderos intereses y capacidades que ellos poseen y que son las que permitirán desarrollar habilidades y construir herramientas útiles para su futuro desempeño personal y laboral⁵.

De esta manera un aprendizaje centrado en los estudiantes tendría que ser rico en la evaluación de experiencias que activen y desarrollen sus capacidades y habilidades, contando con espacios educativos que involucren las diversas

⁵ HABILIDADES DEL PENSAMIENTO, Inteligencias Múltiples, Aprendizaje. p. 404 y 405

inteligencias en pro de aprendizajes significativos, esto implica que la educación busque desarrollar un buen uso de los hemisferios cerebrales, no únicamente un manejo del hemisferio cerebral izquierdo, que por mucho tiempo se constituyó en el único y primordial tipo de actividad con aceptación en las escuelas el cual tiende a funcionar de manera lógica y lineal, poniendo de relieve las partes, detalles que constituyen el todo, acepta lo seguro y claro, se ocupa de ideas y conceptos, sin embargo es necesario liberar y dar utilidad a la porción derecha, aprender con la esencia de los hechos ósea los detalles, utilizando la parte artística y creativa del ser humano, además es primordial y urgente recurrir y desarrollar la lateralidad en función de aprender significativamente.

Puesto que aprender es adquirir destrezas, contar con espacios para propiciar condiciones que faciliten el proceso; por lo tanto enseñar será ayudar a cada alumno, acompañar y participar activamente en la clase, pero para significar el proceso enseñanza - aprendizaje convendría preguntarse ¿Cómo aprende el alumno?, ¿Qué medios son susceptibles de aprendizaje?.

Facilitar este proceso significa que el docente, replantee la manera de enseñar sus clases, de tal manera que pueda participar activamente, comunicando sugerencias, brindando nuevas experiencias, preguntándose a diario: ¿Qué es lo que los estudiantes quieren aprender?, ¿Qué es lo que despierta su curiosidad?, ¿Qué problemas desearían los estudiantes resolver?. Estas preguntas encaminan al docente a buscar espacios y medios donde se protagonice el proceso de enseñanza-aprendizaje, interactuando con materiales ludo-creativos y utilizando diferentes espacios escolares; en esta medida los docentes deben motivar continuamente a los estudiantes, generarles alegría en el desarrollo de sus clases, y aprovechar el gusto por aprender; por lo tanto es necesario preguntarse: ¿Cómo se puede mejorar, la asimilación en los estudiantes, para poder comprender de manera significativa y con apropiación un determinado tema? Lo cual trasciende el hecho de formar, adiestrar, por el de crear gusto por aprender, para que el niño se sienta vital en este proceso.

Comprender estos nuevos retos, no es fácil, puesto que ser docente también implica ser auténtico, sincero, incluso con sus emociones, ya que así se puede mejorar la relación con los estudiantes, es decir ser un ser real, el cual se puede enojarse, sentir entusiasmo, o temor, puesto que al aceptar sus sentimientos, no tendrá necesidad de imponérselos a sus estudiantes y así brindará un ambiente de confianza al interior del aula escolar, ya que se entenderá al docente como una persona, y no el reflejo de un currículo de la escuela por la cual pasan solamente conocimientos estáticos.

Es necesario interactuar con el estudiante, no para basarse únicamente en la disciplina para callar o reprimir a los niños; puesto que este tipo de realidades no logran resolver los problemas de, deserción escolar, dificultades físicas y psicológicas ente otros.

2.3. PROBLEMAS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON FALTA DE ATENCIÓN Y COMPRENSIÓN

Hay factores que determinan, inciden y limitan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ellos se los relaciona con el medio, aspectos físicos y psicológicos, indispensables para abordar problemas como: atención, comprensión y asimilación; ahora bien, hay relación con aspectos físicos y la atención con aquellos estudiantes que presentan daños en su sistema sensorial motriz, los cuales requieren intervención de especialista y apoyo de adultos, también los niños con desarrollo normal, pero con dificultades cognitivas artísticas, de expresión oral o escrita, lo cual genera un lento aprendizaje, además pueden presentar dificultades auditivas, visuales, con alteraciones en la psicomotricidad.

Si la actividad auditiva de un niño es pobre su conocimiento de sonido estará disminuido, y como una consecuencia más estará también su atención a los estímulos auditivos. La atención pobre es causada por una alteración en la función cerebral, por preocupación de estímulos internos, o por necesidad de escapar de una situación molesta, si el docente no dispone de los recursos lúdicos en su clase, el aprendizaje no tendrá la atención adecuada por parte de los estudiantes, para ello se hace pertinente que el docente cuente con un agradable y creativo discurso en su clase; además, que el material a utilizar atraiga la atención de los niños, también es de tener en cuenta el timbre de voz, la entonación, la velocidad, pausas, además de las emociones que el docente transmite en sus expresiones. Pero el medio también influye en el proceso educativo, si viven en un ambiente hostil y carente de afectos, los niños fácilmente se reflejaran en el aula de clase con comportamientos que inducen a la agresividad, agotamiento físico mental y poca disponibilidad para aprender.

El medio también incide en la falta de atención, ella repercute en pocas posibilidades para el estudiante de comprender, recordar, sacar de la memoria y llevar a cabo diversas operaciones como: clasificar, analizar, crear y asimilar de manera exacta, lo cual hace parecer que están perdidos en una tarea, cuando la atención es mayor las respuestas son rápidas, precisas y sus creaciones son sorprendentes.

Otro factor relevante para la pérdida de atención en el aula de clase son los contenidos o temas descontextualizados a las exigencias del aprendizaje de los estudiantes, docentes que demuestran inseguridad y confusión en ellos, además profesores que no articulan su acervo cultural con el de sus estudiantes y de su área, demuestran poca habilidad para presentar o innovar sus metodologías hacia nuevas interacciones de aprendizaje de los sujetos, objetos.

Otro problema en el aula de clase es la falta de asimilación, consecuencia de la pérdida de atención en los estudiantes, ya que no se ha logrado desarrollar en el aprendizaje la libertad para explorar, experimentar, imitar, solicitar información,

estos hechos inciden en la continua desmotivación de la clase. Por lo tanto no hay asimilación cuando la nueva concepción dada por el docente no es clara y presenta muestras de tradicionalismo y si en el aula de clase no se propicia un ambiente de observación, comprensión y reflexión.

El medio ambiente escolar raramente esta diseñado para los niños con problemas de atención, comprensión y asimilación, hecho que causa perjuicios e insatisfacciones, ya que estas experiencias traen consigo fracasos en las actividades escolares por lo tanto cuando los estudiantes, no han desarrollado su nivel cognitivo en el aprendizaje, se verán perjudicados en la medida que carecerán de competencias para la vida⁶.

De ahí que la motivación constante es el vínculo de unión entre el ser y el saber hacer, teniendo en cuenta el desarrollo psicosocial de los niños, ya que este sitúa psicológica y pedagógicamente al docente en los cambios generados por la edad, ello es importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, porque desde allí se puede generar mayores grados comprensión y asimilación.

2.4. EL APRENDIZAJE COMO COMPRENSIÓN Y ASIMILACIÓN

Es importante aumentar la confianza en las capacidades, destrezas y habilidades, tanto artísticas como cognitivas de los estudiantes, para abrir espacios distintos a la transmisión ortodoxa de saberes. Por lo tanto tener la conexión entre habilidades y proceso cognitivo es lo que permite acercarse a las nociones de ellos y relacionarlas con el nuevo saber.

La manera como se facilita la comprensión y la asimilación está en las estrategias que el docente utilice y el dominio que se tenga de ellas, por lo tanto el docente debe procurar dar en su enseñanza oportunidad para que su explicación llegue a ser significativa. De acuerdo a lo anterior, el proceso de asimilación se lleva a cabo mediante diferentes modalidades en el proceso cognitivo, puesto que la nueva idea se halla jerárquicamente subordinada a otra ya existente, con ideas relevantes que posee el estudiante en su estructura cognitiva, progresando los conceptos de abstracción.

La asimilación modifica los comportamientos acciones, propias del nivel cognitivo de las personas, por medio de ella se adquiere hábitos, habilidades y valores, después de un proceso de experimentación, observación y comprensión del aprendizaje, en un sentido más general es un cambio inferido en el estado mental de un organismo como

⁶ SELTMAN, Roberto. Psicología con aplicación a los Países de Habla Hispana. México : Mac GrawHill, 1998. p. 197

consecuencia de la experiencia y que influye de forma relativamente en el potencial del organismo para la conducta adaptativa posterior⁷.

Lo que se busca es que el docente cuente con un amplio material lúdico y creativo, para confrontarlo con la estructura cognoscitiva existente de antiguos significados y con ella producir una nueva estructura, este proceso realizado brinda maneras en las que el niño asimila el conocimiento pero la nueva información necesita colaboración de aspectos relevantes, con proporción y significado para los estudiantes, esta es la manera que se modifica al aprendizaje en la función de asimilar, comprender situaciones problémicas, utilizar adecuadamente las normas y valores en el juego y poner en práctica la creatividad en la realización de tareas.

2.4.1 Teoría de Erikson Sobre el Desarrollo Psicosocial: De acuerdo con la teoría de Gardner la escuela hay que imaginarla como un museo para los niños y niñas, puesto que estos ofrecen las particularidades para un aprendizaje manual e interdisciplinario, basado en el contexto de la vida real, que fomente la libre exploración de materiales novedosos, en espacios escolares diferentes al aula escolar, a través de proyectos que surjan de intereses estudiantiles. Para Gardner las instituciones escolares deberían contar:

Con tres entes fundamentales dentro del cuerpo docente encargados de la evaluación y desarrollar labores mediadoras entre el estudiante y el plan de estudios; entre la comunidad y la escuela.

El especialista en evaluaciones tiene la responsabilidad de registrar las habilidades, limitaciones e intereses de cada estudiante en cada una de las siete inteligencias. El agente mediador entre el estudiante y el plan de estudios, como su nombre lo dice, debe desempeñar la función de puente entre las habilidades del estudiante en las siete inteligencias y los recursos disponibles en la escuela. Este agente debe relacionar los estudiantes con los cursos y materias óptimas y propiciar información al docente acerca de la mejor manera de presentar un tema determinado al estudiante⁸.

Ello se hace para maximizar los potenciales del aprendizaje del estudiante según los tipos específicos de materias, métodos y recursos humanos de los que dispone la escuela.

⁷<http://www.TeoríasdelaprendizaieSignificativodeDavidAusbel.com/Monografias.Com/trabajos6/aspa/aspa/shtmconsultado> Abr. 10/200

⁸ habilidades del pensamiento, inteligencias, múltiples, para el aprendizaje. Pag: 406 y 407

De acuerdo con la Teoría de Erikson, es mejor que los niños crezcan como seres competentes y eficaces, que no se sientan inseguros y desconfiados, comprendiendo sus capacidades frente a la posibilidad de hacer las tareas y no tener que esperar a obtener el permiso de otras personas, es mucho más productivo que el miedo al castigo, la vergüenza o el fracaso tan intensos, que puede hacer que un niño tome la iniciativa para hacer las cosas. Las ansias por conocer, por saber como se hacen las cosas y hacerlas son más satisfactorias y tiene más éxito, que la sensación de incompetencia, desgana y quizás rechazo a varias experiencias y nuevos conocimientos.

En la teoría de Erikson cada una de las etapas de desarrollo humano implica la resolución de una crisis o conflicto. De acuerdo con esto, las etapas representan el aspecto más positivo y negativo de la crisis de ese periodo, si bien esas crisis nunca se resuelven por completo, ya que la vida se vuelve cada vez más compleja conforme crecemos, deben resolverse en medida suficiente para que estemos preparados para encarar las demandas de la siguiente etapa de desarrollo.

En la cuarta etapa de Laboriosidad vs. Inferioridad. El niño comienza su instrucción preescolar y luego escolar, coincidiendo esto con la edad entre 4 hasta 11, 12, o 13 años, ya que después de esta edad entrará en otra etapa de la pubertad y adolescencia. En este periodo se realiza las adaptaciones que permite ganar reconocimiento aprendido. El niño está ansioso de hacer cosas junto con otros, de compartir tareas, de hacer cosas o de planearlas, otorga su afecto a los maestros y a los padres de otros niños deseando observar e imitar a otras personas que desempeñan ocupaciones que ellos pueden comprender.

Poseen una manera infantil de dominar la experiencia social experimentando, compartiendo, llega a sentirse insatisfecho y descontento con la sensación de no ser capaz de hacer cosas y de hacerlas bien, precisamente por estar desarrollando un sentimiento de laboriosidad⁹.

Desde esta perspectiva es la institución escolar la principal fuente de apoyo en la formación de laboriosidad en los niños, para alejarlos de sentimientos de angustia frente a las tareas o a los complejos de inferioridad causados muchas veces por una deficiente situación económica-social, por su condición racial o debido a una deficiente estimulación escolar.

En este estadio es decisiva la interacción con los demás, ya que facilita las relaciones sociales y la convivencia, promoviendo las competencias para la vida, que significan un ejercicio de destreza y de inteligencia en el cumplimiento de actividades importantes sin el sentimiento de inferioridad.

⁹ <http://www.network-press.org/?erik-erikson>

Los niños necesitan desarrollarse y auto realizarse empleando su capacidad, destrezas e inteligencia de forma en que su acción sea significativa y reconocida por los demás. De otra forma se desarrollará sentimientos de inferioridad, que fijarán una auto imagen empobrecida y una sensación de extrañamiento frente a sí mismo y frente a sus acciones cotidianas.

De ahí que el juego en estas edades debe considerarse primordial y urgente, puesto que el movimiento en función de las organizaciones cognoscitivas, es la manifestación de un organismo comprometido consigo mismo y con el medio.

2.4.2 Teoría de las Inteligencias Múltiples De Howard Gardner: Es una de las teorías que trabaja la psicomotricidad, la integridad, las habilidades y potencialidades de los estudiantes. De acuerdo con Howard Gardner, la inteligencia es el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura.

Gardner define 8 grandes tipos de inteligencias o capacidades las cuales son:

Inteligencia musical, inteligencia lógico matemática, inteligencia espacial, inteligencia corporal cenestésica, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, inteligencia, naturalista e inteligencia existencial. Dentro de esta teoría, la mayoría de la gente puede desarrollar todas sus inteligencias hasta un nivel de dominio relativamente apto.

En los niños como en todas las demás personas el desarrollo de estas inteligencias o las limitaciones en el proceso depende en gran medida de los factores hereditarios o los daños cerebrales que influyen en el desarrollo intelectual de ellos.

También están los antecedentes que la misma cultura brinda, como aquellas experiencias con los familiares, amigos, compañeros u otras personas que despiertan el gusto o entusiasmo por desarrollar ciertas habilidades en una o varias inteligencias. Un ejemplo de ello puede ser los niños que nacen con un patrimonio musical bajo, pero que cuentan con un contexto cultural y personal apropiado para desarrollar sus habilidades. En este aspecto pueden alcanzar un nivel de inteligencia superior.

Por lo tanto, es de tener presente el aporte pedagógico que han brindado las diversas teorías del aprendizaje, puesto que los pedagogos de la educación han diseñado sistemas de enseñanza que rompan esquemas estáticos o poco significativos en el desarrollo integral de los niños. Ellos han buscado contextualizar las experiencias de la vida real en la educación.

Las acciones se hacen visibles en escuelas que ofrecen a sus estudiantes la posibilidad de ejercer sus talentos, experimentando con objetos, aprendiendo canciones, volviendo a observar la naturaleza y el medio que los rodea como ejercicios de campo.

Un ejemplo de ellos es la teoría de María Montessori, que diseñó sistemas didácticos, teniendo en cuenta el desempeño de los niños, llevándolos a interactuar con el medio para hacer ejercicios de observación.

En esta misma línea pedagógica han incursionado enseñanzas que privilegian de una u otra forma las inteligencias; por lo tanto, para efectos del trabajo de investigación se buscó el apoyo de la teoría de inteligencias múltiples, ya que incluye todo aquello que han desarrollado los docentes cuando intentan hacer el aprendizaje más significativo y comprensivo. En esta teoría se involucra al docente en la media, en que este reflexiona sobre los materiales didácticos con los que aprenden sus estudiantes.

En la Teoría de inteligencias múltiples se afirma que todos los niños nacen con un potencial básico para cada una de las inteligencias múltiples y para alcanzar el grado de desarrollo de estas dentro del contexto educativo es necesario brindar los estímulos necesarios y los espacios de estimulación que le permitan desarrollar al máximo las habilidades de las inteligencias. Por lo tanto el docente que desee apoyar sus clases en esta teoría debe preocuparse por identificar las destrezas, gustos por las formas artísticas y las expresiones musicales de ellos, de esta manera se diseñan actividades que potencialicen sus habilidades.

Estos factores que aportan en mayor o menor grado las inteligencias múltiples también van acompañados de la influencia de la familia puesto que esta puede o no puede tener los recursos necesarios para estimular dichas inteligencias. Por lo tanto el juego es la herramienta más cercana a todo contexto familiar o social en la que permite elevar grandes habilidades psicomotoras de los niños.

2.5. DIDÁCTICA

Al considerar al estudiante como el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, sus intereses educativos deben ser conocidos y promovidos por el docente, para garantizar el éxito de la educación además de considerar espacios propicios para la libertad de expresión y acción.

La didáctica estudia el campo de conocimiento que responde científicamente al ¿Cómo enseñar? Siempre y cuando se soporte en un proceso cognitivo de aprendizaje, igualmente responde al cómo aprenden. Con la metodología Ludocreativa, la didáctica busca que el docente facilite diversas herramientas pedagógicas para favorecer el aprendizaje, así mejorar la interacción con los

actores del aula de esta manera se comparte ideas, hay intercambio de conocimientos que pueden estar relacionados a una realidad colectiva.

En la expresión creativa se facilita el desarrollo del aprendizaje a partir de un problema planteado, es necesario emplear un lenguaje expresivo haciendo uso de la interdisciplinariedad; su fin en este ejemplo es contribuir a un significativo conocimiento en los niños, para lograrlo es necesario brindar saberes que sean, contextualizados, lúdicos y creativos, de esta manera se privilegia la curiosidad, creatividad y la alegría,

A lo largo de la didáctica y su historia en la educación, han existido diversas escuelas de pensamientos filosóficos que se han aplicado las diversas teorías didácticas, para influir en la persona humana y su entorno.

Los docentes en la mayoría de las escuelas asumen creencias, posiciones y acciones desde la lógica inductiva enfocada desde el: Idealismo de Platón donde el estudiante es una mente a ser modelada por el profesor, el naturalismo desde Tales, Empedocles, Demócrito, Epicuro, Roseau, Comenio, Pestalozzi, Herbart, Froebet. Spencer hasta Neil, donde el estudiante se desarrolla individualmente, sin interferir en lo que desea aprender. Cada escuela del pensamiento incide en la educación de las personas, ya que propone líneas de acción para desarrollarlas. Ante tal situación, se cree necesario pensar que las demandas sociales de la educación giren en el contexto más cercano de los niños, que den libertad a las capacidades mentales, psíquicas, físicas emotivas del estudiante, llevando a un proceso de reflexión destinada a mostrar diversos aspectos sociales, culturales y económicos, para que las interrelaciones del aula se dinamicen en experiencias de aprendizaje mutuo y continuo.

Por tanto, la didáctica es la ayuda para que el docente escojan libremente y de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes cómo han de ser aplicada sus teorías a la clase; ahora bien, inscribirse en una didáctica aplicada a la teoría de juegos implica promover la reflexión, asimilación, pensamiento creativo, para mantener el interés, aumentar la disposición física y motriz del estudiante, es decir crear un canal de unión entre las percepciones y las emociones que dan alegría y entusiasmo.

Entonces si el material didáctico reúne las condiciones técnico-pedagógicas y el niño se encuentra psicológicamente predispuesto hacia el canal que vehiculiza la información, se logran los anteriores efectos de aprendizaje. La relación del mundo exterior e interior del niño, hace que haya una exploración de habilidades para manipular objetos, jugar, expresarse en sus emociones, tanto artísticas como literarias.

2.6. CREATIVIDAD

Todas las personas pueden ser creativas, ya que supone la novedad, inquietud, diseños originales en procesos de descubrimiento y acción, para ello se debe romper con hábitos y pensamientos tradicionales acumulados en su mayoría en la escuela. Las personas creativas se caracterizan de diversas ya que les encanta y disfrutan con lo que hacen, no se detienen en su primera realización, son constantes en esta línea se destacan los más grandes exponentes, los niños, que cuentan con un alto grado de imaginación.

Por tanto el medio educativo debe favorecer el desarrollo del potencial creativo, para realizar con novedad las acciones del aprendizaje, en tanto sean los niños capaces de idear y producir nuevas realidades, ensayar innovaciones didácticas en la literatura y diferentes expresiones teatrales con autonomía y originalidad.

En las aulas escolares conviene descubrir aquellos estudiantes que han desarrollado capacidades creativas para promover a través de ellos más actividades que integren a los demás compañeros para que también tengan comportamientos innovadores. La creatividad incide en las ideas originales, ella requiere que se cuente con espacios para ser reflexivo y espontáneo. Lo más importante en el aula escolar, es poner todo ese potencial como desfogue a tanto problema de la vida diaria. La creatividad enriquece la utilidad y desempeño del hemisferio derecho, ya que en el se encuentran la emoción, entusiasmo, análisis, reflexión y capacidad de transformar una realidad creativamente.

Además de mejorar el aprendizaje la creatividad hace que las personas sean autónomas, que tengan pensamiento crítico, con una posibilidad mayor de integración y expresión y a la misma vez logra el fortalecimiento de su propia cultura. Ésta cualidad es lo que marca la "diferencia a favor de los humanos pues, es la posibilidad de creación cultural que les permite colocarse por encima de los determinismos instintivos"¹⁰, puesto que esta cualidad hace que las personas aprendan, inventen nuevas ideas, para así desarrollar la estructura cognitiva, representada esta en la pedagogía.

Se mira necesario potenciar la creatividad puesto que ella cumple los siguientes procesos: capacidad de abstracción y juicios críticos para ser innovadores y creativos, capacidad de asombro y curiosidad. Brinda espacios en los cuales se puede promover la cooperación, solidaridad, valores que se están perdiendo en las aulas escolares. Esta puede ser fortalecida con un apropiado aprendizaje manejado desde la responsabilidad, compromiso.

¹⁰ DINELLO, Raimundo. Op. Cit., p. 55

2.7 LÚDICA

Viene de la raíz latina ludus, que significa juego por lo tanto tiene que ver con todo aquello que es divertido y otorga felicidad a las personas, se constituye en la vía natural de los aprendizajes que permiten crecer, mejorar el conocimiento, despertar el sentido investigativo, instalar los sentidos y disponerlos para que por medio de las experiencias lúdica se valore las 3 dimensiones: socio-afectiva, la cual valora las relaciones de convivencia; cognoscitiva, centrada a través del juego y psicomotora, que permite aprender mediante el ejercicio y movimiento.

De esta manera la lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido. Quien tiene expectativa por ese algo, se interesa por ese algo; quien se interesa en algo internamente se motiva por él; quien se motiva, centra su atención, y quien centra su atención actitudinalmente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje.¹¹

Por lo tanto, hoy la lúdica sale de las áreas relacionadas con el desarrollo de la inteligencia motriz e incursiona metodológicamente en las Ciencias Sociales, generando espacios donde haya una mayor razón, pasión y motivo en el aprendizaje, por lo tanto en el juego los niños interactúan, activando sus pensamientos, aprendiendo en un espacio que proporciona afectos, imágenes, ingenio, creatividad para cambiar el sentido de los objetos, ya que para el niño estos son el despliegue de los sueños o anhelos y de esta manera se construye una realidad, en el movimiento, el juego, esta es una zona donde no hay un adentro o afuera, las emociones hacen cambiar las imaginarios de los niños con sueños de grandes y el ingenio de ser pequeños.

2.8 LO LÚDICO COMO REFERENCIA

Para entender el juego no es un requisito centrarse precisamente en las teorías conductistas positivistas o las teorías didácticas y teorías del psicoanálisis, que dan un enfoque instrumentalista al juego, quitándole atributos naturales que este genera en los niños, ya que por medio de la lúdica los cuerpos se disponen espontáneamente a entrar en un proceso de aprendizaje: La lúdica a la misma vez que integra en el conocimiento, lo dinamiza, puesto que otorga al docente los medios para intercambiar saberes, experimentar con movimientos, sonidos, creaciones, donde las fronteras de las Ciencias Sociales se integran para brindar un amplio panorama de crecimiento cognitivo y social.

¹¹ Ibid., p. 8

En los momentos creativos el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distinción, de goce, de placer, propicio para el acto creador. El juego no pertenece a una realidad psíquica interna ni a una realidad exterior, si no que el juego a nivel de desarrollo humano, se encuentra en una zona neutra propicia para el acto creador. A medida que el hombre actúa en el juego, piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida. Para Vigotski: un palo de escoba en el niño puede ser su caballo, lo anterior significa que el juego, es un acto de pensamiento que hace posible la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad.

En Vigotski no existe juego sin normas, este constituye la esencia cultural de una actitud eminentemente humana. Sin embargo se hace necesario precisar que a partir de la lúdica y de la creatividad se puedan potenciar los siguientes procesos:

- Capacidad de abstracción y de juicios Críticos para ser innovadores y creativos.
- Capacidad de entender los nuevos modelos de educación de comunicación y de trabajo en equipo.
- Capacidad de promover procesos de paz, cooperación y solidaridad.
- Capacidad de asombro y Curiosidad.
- Capacidad de promover procesos de acción y de gestión a nivel social.
- Capacidad de manejar y procesar información no memorística.
- Capacidad de lectura y escritura de los nuevos Códigos de la modernidad.
- Capacidad de producir nuevos conocimientos.¹²

Por tal razón el juego favorece la interacción tanto de estudiantes como de profesores, permite liberar tensiones causadas por dificultades de aprendizaje, ya que este reúne a los estudiantes en alegría y motivación, invita a todos a desarrollar sus potencialidades, si bien el juego debe ser libre y espontáneo, también es cierto que se constituye en vía natural de los aprendizajes que permiten crecer, mejorar el conocimiento, despertar el sentido investigativo, instalar los sentidos y disponerlos para que esta experiencia lúdica sea el conducto que cumple además la función pedagógica de reiniciar los aprendizajes. De acuerdo con la revista internacional del magisterio N° 19, es necesario sistematizar los aprendizajes desde una dimensión cognoscitiva, centrada en

¹² JIMÉNEZ, Carlos. Pedagogía Y Lúdica. Armenia: Kinesis, 2001. p. 1

aprender a través del juego, socio-afectiva, que valora las relaciones de convivencia y Psicomotora, a través del ejercicio y movimiento.

En el juego se cumplen las relaciones dinámicas entre el cuerpo y la mente, se relacionan a través de la psicomotricidad, ya que hay movimiento de un lado al otro; en el se construyen expresiones, afectos, sueños, anhelos, metas y proyectos de los niños. Cave aclarar que no existe juego sin normas, puesto que toda conducta y acción humana necesita entender estas participaciones sociales, dentro del civismo y formas de participación ciudadana.

3. ELEMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 DIRECTRICES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Paradigma: Dada la necesidad de captar las interacciones, experiencias y significaciones del grupo a investigar, se usó el enfoque cualitativo, por su gran flexibilidad en el momento de obtener información pertinente. De ahí que la investigación se organiza a partir de la interpretación del contexto escolar y el aula en donde se desenvuelven los sujetos a estudiar, con un acercamiento en el proceso de educación de ellos mismos.

Por ello es importante que el investigador maneje una concepción ética del problema que aborda y con los sujetos sociales con los cuales va ha interactuar y así lograr una mayor aproximación al grupo estudiado, para captar su mundo de acuerdo con sus propios imaginarios.

“Es necesario descubrir las actividades de los individuos, así el investigador no busca por lo tanto descubrir aspectos del mundo real desconocido para las personas, sino captar lo que saben los actores, ver lo que ellos ven y comprender como ellos comprenden”¹³.

La actitud y disposición para ser cada vez más creativo en los contextos escolares, posibilita a los estudiantes reflexionar sobre sus propias vivencias, para que sean ellos mismos los que encuentren soluciones en su proceso de aprendizaje y busquen nuevas informaciones, las utilicen y asimilen mejor los conocimientos, ya que la creatividad ayuda a representar ideas y ayuda a formar conciencia en el accionar cotidiano, siendo original y espontáneo.

Desde esta perspectiva las prácticas educativas deben incursionar en el desarrollo de la creatividad, asumir este reto como una posibilidad y una necesidad del niño. Sin embargo, la escuela se presentan con frecuencia situaciones que desconocen esta necesidad, negando las ideas, los sentimientos, para inhibirlas en acciones reprimidas e inexpresadas, es por lo tanto, que se requiere de espacios dentro del aula y sistema escolar donde sea valiosa el uso del potencial creador del niño.

3.1.2. Enfoque Crítico Social: El presente trabajo investigativo se apoya en el enfoque crítico social, puesto que uno de sus objetivos fue generar cambios y transformaciones en un determinado contexto social y con las mismas personas,

¹³ BONILLA, Elsy y RODRÍGUEZ, Penélope. Más allá del dilema de los métodos la investigación en Ciencias Sociales. Bogotá: Norma, 1997. p. 92.

además invitó a la autor reflexión, crítica y propositiva para cambiar las concepciones acerca de una determinada realidad. En tal situación se tuvo en cuenta el aporte cultural el cual está directamente relacionado con la interacción de los sujetos manifestados por el "diálogo, debate y la praxis son los del quehacer investigativo"¹⁴.

Este enfoque encamina el análisis del comportamiento del grupo a investigar, con todo su desarrollo personal, emocional, intelectual, social y creativo, para comprender sus practicas y la medida en que estos ayudan a transformar una realidad; de ahí que las transformaciones son el puente de mayor acceso al investigador docente para que dentro de su propio espacio escolar, aporte con herramientas propositivas para una anhelada transformación del contexto educativo.

Es importante que el investigador desarrolle sus capacidades ya que le permitirán un mayor desarrollo de sus sentidos auditivos, visuales, perceptivos con el fin de que este pueda recolectar, organizar, sistematizar, categorizar y ampliar de manera más coherente la información que será utilizada en dicho proceso.

Por lo tanto la flexibilidad con que cuenta el investigador cualitativo es de gran importancia, dado que hace de la investigación un proceso creativo que se enriquece a partir del aporte humano, y de esta manera comprende las relaciones entre los fenómenos sociales, debido a su gran capacidad para captar información de la situación estudiada, tenido en cuenta las emociones, de los sujetos que interactúan en dicho contexto.

3.1.3. Tipo de Investigación: El presente trabajo cuenta con un paradigma cualitativo y un enfoque crítico social, el cual se enmarca de manera pertinente la investigación pedagógica como un saber interpretativo, reflexivo y reconstructivo de la práctica diaria del docente, puesto que está en continua interacción con sus estudiantes. De ahí que los saberes y vivencias se deben sistematizar, para plantear cambios o mejorías dentro de la academia, razón por la cual permitirá tomar conciencia sobre el accionar cotidiano de la práctica pedagógica.

3.1.4. Técnicas Para Recolectar Información: Las técnicas que permitieron recolectar información acorde a los requerimientos del trabajo son las siguientes:

3.1.4.1. Entrevista semi – estructurada. Esta herramienta permitió de manera flexible abordar preguntas hacía el grupo investigado. La escogencia de esta herramienta reside en la facilidad para obtener información e interactuar con el grupo entrevistado, además interesa registrar la globalidad del contexto dentro de la subjetividad de los sujetos y los hechos.

¹⁴ AGREDA, Esperanza Josefina. Guía de la Investigación Cualitativa interpretativa. Pasto: Institución Universitaria Cesmag Vicerrectoria de investigaciones, 2004, p. 81.

En la elaboración de las entrevistas se usó una guía con la posibilidad de plantear preguntas que surgen en la interacción con los estudiantes, con el propósito de complementar la información que no se haya previsto registrada a partir del diseño de la guía. (VER ANEXOS Ay B).

3.1.4.2. Encuesta por cuestionario. Es un instrumento indispensable que permitió conocer las características de la población que para efectos de este trabajo fueron los estudiantes del grado 5 grupo 4 de la Institución Educativa Municipal Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto. La encuesta se realizó mediante un cuestionario con preguntas semi-abiertas, las cuales amplían y profundizan, el proceso investigativo, además permite conocer las opiniones, actividades, pensamientos, y vivencias de los estudiantes. (VER ANEXOS C, D Y F).

3.1.4.3. Observación participante. De acuerdo con las características del contexto en el que se iba a desarrollar el trabajo se tomó una herramienta para recolectar información la observación en su perspectiva participante y de auto-observación, que permitió interactuar con el grupo educativo a investigar de manera consciente, crítica y flexible en los momentos de toma de información, de tal forma que al involucrarse metódica y activamente al interior del aula de clase e interactuar con los sujetos de estudio, fue "necesario compenetrarse totalmente hasta convertirse en un integrante del grupo y así obtener información. Esta observación hace entrar en contacto directo con la realidad, integrando al sujeto investigado como investigador"¹⁵.

Para tal caso se describió no solo lo que se ve y lo que siente, sino también se capta las emociones, además todo tipo de manifestaciones y vivencias de los sujetos a investigar, de esta manera se comprende sus interacciones en el aula escolar. (VER ANEXOS E, F, G Y H)

3.1.4.4. Diario de campo. Para la investigación se tuvo el uso diario de campo como un soporte indispensable para registrar las acciones más importantes del grupo estudiantil investigado. Este permitió captar información para así poder organizarla, analizarla, interpretarla, y profundizar, de esa manera se contribuyó a los problemas a investigar. Hecho que facilitó las bases necesarias para enriquecer el proceso de recolección de información. De ahí radica la importancia de su utilización dado que ayuda a quien investigue y registre constantemente la información.

TALLERES. Se constituyeron en los recursos por excelencia, con los cuales se puso en práctica las estrategias diseñadas para mejorar la atención, comprensión y asimilación en las clases de Ciencias Sociales. En primera instancia fueron

¹⁵ AGREDA, Esperanza. Op. Cit., p.49

utilizadas como prueba piloto para estructurar la propuesta metodológica y obtener avances significativos en su práctica, en dicho proceso de diseño, elaboración y aplicación se empleo al máximo el potencial creativo de los niños, siendo los talleres el vehículo que unía el saber con el saber hacer de manera que existiera mayor desempeño lúdico y motriz en todas las actividades que se realizaron. Después de haber puesto en práctica estos talleres permitieron obtener más información de los estudiantes con respecto al desarrollo cognitivo, afectivo y emocional, hecho que se pudo notar en los cambios positivos de sus actitudes y los significativos aprovechamientos de los espacios académicos, que se puede observar en la sistematización de la información y su análisis.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Población. La selección de la población estudiada se seleccionó en el desarrollo de la práctica pedagógica en la institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM primaria I de Pasto. En el desarrollo del proceso investigativo se consideró conveniente que la población a estudiar sería del grado quinto de la básica primaria de dicha institución, teniendo en cuenta la creatividad y habilidades de este grupo para realizar trabajos en grupo.

3.2.2. Muestra. La selección cuenta con la participación de 32 estudiantes, que son el total del grupo estudiantil, entre ellos niños que oscilan entre los once y trece años. Dentro de esta heterogeneidad de género como de de comportamiento, se atendió criterios de selección relacionados con estudiantes que presentan dificultad y capacidad significativa en la atención, comprensión y asimilación, los cuales se encuentran asociados al desempeño académico.

4. PROCESO DE INVESTIGACIÓN

4.1 RECONOCIMIENTO DEL ESPACIO ESCOLAR Y LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

El colegio INEM se creó mediante decreto 1969 y la resolución de aprobación 3195 del 9 de Abril de 1984 y desde sus inicios estableció la enseñanza Media diversificada, privilegiando la educación técnica para sus estudiantes, por tal razón el colegio cuenta con una granja agropecuaria para sus prácticas agropecuarias y desde allí orientan sus fines académicos y técnicos en la educación.

En estos momentos la institución pretende organizar en su PEI una sólida base integral dentro de los fines de su educación, esto se ve reflejado en la misión que hace alusión al estudiante en el proceso de acompañamiento hacia un desarrollo de competencias mediante la adquisición de conocimiento científico, tecnológico, los cuales serán herramientas de apoyo hacia la interacción con la comunidad, por lo tanto en su visión, se pretende desarrollar un espíritu de autogestión hacia la creación y conformación de empresas; también el colegio pretende desarrollar programas, técnicos complementarios a la Educación Media-Técnica. En esta medida la escuela junto con el colegio acogieron el reto de unificar su visión técnica y trabajar desde ejes temáticos apoyados en los estándares, competencias laborales generales a nivel de primaria, y específicas para bachillerato, según la coordinadora de primaria hay mayor dificultad en las Ciencias Sociales a la hora de armar el programa y ponerlo en práctica, ella afirma que es necesario que se trabaje competencias personales, organizacionales, intelectuales, tecnológicas, dosificando en Ciencias Sociales las interpersonales.

Dentro de la práctica pedagógica que se ha desarrollado en dicha institución, se observó el trabajo por parte de los docentes, en la reconstrucción de la planeación curricular la cual identifica la unidad de competencia, estrategia, criterios de desempeño, evidencias en la evaluación y estrategias de evaluación, esta organización curricular tiene un sentido lógico en espiral, trabajan al niño como el yo, como ser social, el yo dentro de la comunidad y los demás entornos sociales.

Por lo tanto el desafío de esta institución es articular una proyección académica que baya de la mano con el bachillerato y primaria, por lo cual se ha empezado con un nuevo proceso de mejoramiento de la calidad académica, técnica y pedagógica; haciendo parte directivos, padres de familia, docentes y estudiantes, para que esta institución no tenga rupturas estructurales dentro de sus propio PEI. Para lograrlo están trabajando en un análisis de cómo articular las áreas de

manera interdisciplinaria de forma espiral y con sentido dentro de las competencias laborales que apoyan el nivel técnico de toda la institución.

Por otra parte, las condiciones socioeconómicas de la población investigada en el curso quinto grupo cuarto de dicha institución, se encontró que los niños y niñas en su gran mayoría viven en barrios distantes a su centro de estudios, algunos de ellos son de: La Rosa, El Tejar, La Floresta, Las Lunas, El Centro, La Minga, Corazón de Jesús, Chambú, San Vicente, Anganoy, Las Violetas, El Obrero, entre otros. Sus padres en la gran mayoría provienen de estratos socioeconómicos 1 y 2, sin contar los niños con dificultades económicas y afectivas arduas, como lo afirma el docente de esta institución al mencionar que hay cierta población de niños y niñas que “enfrentan situaciones de desplazamiento forzado, niños sin hogar, abandonados por sus padres y criados por los abuelos, tíos o parientes, con problemas de carácter social y psicológico, con retardo leve, severo, niños hiperactivos, hipo acústicos, para ellos hay un programa especial, que se llama atención a la diversidad; porque el mismo hecho de vivir lejos es una dificultad, por tal motivo hay niños que tienen manifestaciones de agresividad, pérdida de la atención, puesto que les falta el afecto, ellos tratan de llamar la atención haciendo travesuras con sus mismos compañeros, pareciera que no les importa las clases, por eso es necesario formar vínculos de unión entre docentes, estudiantes y padres de familia, puesto que el docente solo no puede hacer nada, ya que un niño abandonado difícilmente puede hacer un atrabajo óptimo, pero también la institución cuenta con niños talento, en literatura, juegos olímpicos, en arte y matemáticas, de alguna manera ellos ayudan a sus demás compañeros a mejorar las dificultades de su edad”¹⁶ (VER ANEXOS H y I).

Este hecho no es ajeno en toda la institución por lo tanto cuentan con ayuda psicológica que acompaña los procesos de comportamiento social y académico de los estudiantes, cuentan además con un restaurante escolar del Bienestar Familiar que brinda ayuda alimentaría, para la recreación cuentan con espacios amplios en zonas verdes y canchas para la práctica de deportes, en ella hay juegos de rayuela y otros que buscan el sano esparcimiento.

Las difíciles condiciones sociales y familiares de muchos de los estudiantes de la institución; se ven reflejadas en algunos ejemplos de la cotidianidad, como: muy pocos niños tienen la oportunidad de contar con los materiales necesarios y básicos, la escasa presencia de los padres de familia averiguando por el desarrollo de sus hijos, hay fuertes índices de timidez por parte de los estudiantes en la expresión grupal e individual de sus ideas, los valores juegan un papel importante en el desarrollo de la clase y la no práctica de ellos hace que los niños desconozcan su importancia, son estos algunos ejemplos que inciden en la falta de concentración, atención e interés al inicio de las clases de ciencias sociales.

¹⁶ entrevista realizada a un profesor de la institución educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto.

En las observaciones se encontró que hay un gran distractor en la pérdida de atención, son las láminas de personajes de la televisión como los simpson, los muñecos de pelea, robots de pelea, los niños los coleccionan y apuestan dentro del curso y en el recreo; las niñas los observan, participan con ellos, en juegos como la rayuela, la cuerda, fútbol, básquet, juego de bolas y a las escondidas; también, les gusta jugar con sus manos cantando, como Treisy, firulay... y Metí la pata, ¡Ho!, no, no, en una gata, miau, miau..., estos son juegos que practican incluso dentro de las clases, también hay quienes leen revistas de moda, de fútbol, entre otras. Estas situaciones hace que el proyecto planteado por docentes y administrativos, se vuelva difícil en la aplicación porque las circunstancias académicas, psicológicas y sociales no son heterogéneas, necesitan un estudio dentro de las diferencias, es ahí donde entra en juego la implementación de los talleres y actividades ludo-creativos, pensados para esta población, que van dirigidas a posibilitar espacios de aprendizaje en situaciones difíciles para el docente y estudiante, y que de igual manera contribuya a la potencialización de los talentos, que son vías para una mejor comprensión estudiantes.

Es importante reconocer los cambios que los docentes quieren implementar en la institución dentro del campo pedagógico; ellos inician un camino hacia la reflexión y cambio en la metodología ortodoxa aplicada cotidianamente en sus áreas, la necesidad de este cambio empieza a surgir con los nuevos llamados que el Ministerio de Educación Nacional hace en las instituciones escolares, para ampliar el panorama de la educación centrada en contenidos descontextualizados y sin sentido, por aquellos que realmente sean significativos para la vida de los estudiantes; en esta medida se está ajustando a la planeación académica los estándares y competencias laborales para trabajar de manera interdisciplinaria como es el caso de las Ciencias Sociales; donde los docentes buscan apoyo artístico y manual para los estudiantes.

Teniendo en cuenta que esta institución busca que sus estudiantes reciban una educación técnica, los docentes de la primaria se han preocupado por realizar acciones creativas en competencias generales como formación de medianas empresas de chocolates, productos conseguidos con la participación de docentes y padres de familia, vinculadas a estos proyectos, específicamente en el grado quinto de primaria se están trabajando proyectos de lectura comprensiva, iniciando salidas fuera del aula de clases a diferentes lugares educativos.

Hay una gran ventaja del profesor de primaria de esta institución puesto que está en contacto con los estudiantes, además los niños son espontáneos, alegres, extrovertidos tienen facilidad para expresarse cuando encuentran en el aula docentes capaces de motivarlos, ayudarlos en sus dificultades que pueden ser desde pérdida de atención hasta, los problemas sociales que no son ajenos a los niños, como, falta de recursos educativos necesarios para trabajar en clases, cansancio físico y en algunos casos muestras de agresividad hacia los compañeros, en tal situación se requieren docentes capaces de apostarle a

nuevos retos ludo-creativos en Ciencias Sociales y en otras áreas del saber, tal es el caso de una docente de esta institución que ha mirado los beneficios que esta propuesta brinda en los estudiantes, ella manifiesta que al utilizarla sus clases son más interesantes, ya no son tan rígidas como antes, puesto que hay confianza con los estudiantes y docentes, afirma que los estudiantes se sienten contentos, les gusta su clases, opina que en el INEM hace falta más capacitación sobre la ludo-creatividad en sus propias palabras dice: “Soy de la edad de piedra y en realidad necesitamos nuevas metodologías. Yo he tratado de ahondar en esta nueva metodología y creo que la universidad debe, a los nuevos practicantes, tratar de implementar estas nuevas metodologías que nos ayudarían muchísimo en nuestro quehacer pedagógico”¹⁷.

Por otra parte, los estudiantes manifiestan graves dificultades en la comprensión, atención y asimilación de las Ciencias Sociales, dificultando el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el transcurso de la práctica en los primeros 15 días los estudiantes daban manifestaciones de apatía hacia la materia, poco gusto por aprender; no obstante, opinaban que les gustaría ilustrarse más sobre temas como: ¿por qué hay tanta pobreza en Colombia?, ¿por qué hay tantos niños en la calle? o conocer más sobre el departamento de Nariño, entre otros temas. Fueron necesarias estas necesidades cognoscitivas de los estudiantes para la comprensión de la realidad de su entorno social y se empezó a poner en práctica talleres que despierten gusto, motivación y alegría por aprender. A partir de la implementación, los cambios fueron notándose, los estudiantes eran más espontáneos, participaban más, mermó el índice de agresividad entre ellos aplicando valores; de esta manera los estudiantes así opinaron de la clase de Ciencias Sociales: “para mi tienen mucho interés porque hablan de toda Colombia, de nuestro departamento y municipio, son muy interesantes cuando nos hacen preguntas y hay salidas fuera del colegio, además nos gusta mucho participar en grupos” (VER ANEXOS A , B).

El proceso de enseñanza- aprendizaje ha sufrido muchos cambios dentro de esta institución, los docentes inician nuevos cambios metodológicos que sean más significativos al estudiante, puesto que se han notado fuertes arraigos ortodoxos poco contextualizados desde las temáticas y la forma de enseñar, además se ve la necesidad de descubrir las habilidades que estos niños tienen, potencializarlas a través de experiencias educativas que integren en cuerpo y mente a docentes y estudiantes.

Ahora bien, el interés hacia la educación integral de los estudiantes ha de ser la necesidad central de todo proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual incluya muchas actividades ludo-creativas procurando evitar el excesivo activismo que llevan a invalidar el proceso de aprendizaje, al no permitir la existencia de espacios de reflexión. En este sentido, deben seleccionarse actividades

¹⁷ Entrevista a Docentes de la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto

relacionadas con el espacio y el tiempo, el análisis de fuentes, el tratamiento de la información y un eficaz uso de la psicomotricidad. Se deben abordar conocimientos contextualizados del saber y saber hacer, ya que ellos permiten desarrollar competencias comunicativas, interpretativas y cognitivas en los estudiantes, además privilegian la convivencia las relaciones interpersonales, a través de un proceso mediador con las herramientas ludo-creativas y el ingenio del docente para potencializar la creatividad, descubrir habilidades y afianzar talentos que se encaminen a una mejor formación con proyección al servicio a la comunidad.

4.2. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA Y ELEMENTOS PEDAGÓGICOS

A partir del reconocimiento del espacio escolar surgió la iniciativa de construir una propuesta pedagógica desde la Ludo-creatividad, la cual se encuentra apoyada desde los planteamientos de la creatividad como el recurso inagotable de los seres humanos, la lúdica, indispensable en los espacios escolares, la didáctica direcciona el cómo enseñar Ciencias Sociales, los criterios de aprendizaje y los problemas relacionados con la atención, comprensión y asimilación, las ciencias sociales dentro del campo de la educación y los nuevos cambios en los que se encuentra, la teoría de inteligencias múltiples, como una forma de potencializarla en los estudiantes y la teoría de Ericsson sobre el desarrollo psicosocial la cual amplía el conocimiento sobre el desarrollo de los niños que se encuentran entre las edades de los 10 y 13 años.

Estos planteamientos contribuyeron a la elaboración de dicha propuesta, pero también fue necesario conocer la población investigada, las metodologías aplicadas en la institución Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto y la planeación curricular para el área de ciencias sociales con base en ella y en los estándares se tomaron los temas centrales para la realización de actividades, que contribuyeron a la elaboración de una nueva organización curricular para el conocimiento significativo de Colombia, articulando lo cognitivo, procedimental y actitudinal en dichos saberes.

De acuerdo con los estándares estos “establecen lo que un niño o niña debe saber y saber hacer en la escuela para saber comprender de manera interdisciplinaria los saberes humanos, las sociedades, el mundo y sobre todo su propio país y su entorno social. Por eso buscan que cada estudiante pueda dar una mirada al individuo en la sociedad y su relación con el medio ambiente a lo largo del tiempo teniendo en cuenta las diferentes disciplinas”¹⁸.

¹⁸ serie de guías nº 7, estándares básicos de competencias Ciencias Sociales, formar en ciencias el desafío, lo que necesitamos saber y saber hacer. Ministerio de Educación nacional Cecilia María Vélez White. Pag 25

La estructura curricular se organizó en cuatro unidades, cada una de estas contiene temas, conocimientos, habilidades y procedimientos y habilidades valorativas y socializadoras, son los componentes que indican las metas de cada estudiante alcanza al culminar cada unidad.

Para cada temática se encuentran los respectivos talleres educativos con diversas actividades creativas, algunos abarcan más de un tema debido a la pertinencia que ellos requieran, la unidad lleva el nombre relacionado con las temáticas a trabajar, un mensaje y los nombres de las temas.

Los elementos creativos que se tuvieron en cuenta para la realización de las actividades que permitieron descubrir las habilidades, destrezas y potencialidades de los estudiantes se encuentran dentro de las técnicas plásticas como el uso de la pintura, dibujo, gráficos, plastilina y diversos recursos como el papel, las revistas, madera, entre otros, se empleó técnicas expresivas como cuentos, narraciones, canciones, rondas, adivinanzas, poesías, lecturas, uso de la expresión de ideas y comentarios, previos al aprendizaje, técnicas grupales constituidas por: juegos, salidas de campo, trabajo en equipos, resolución de conflictos a través de diálogos, escritos o gráficos, participación en exposiciones, también se utilizaron técnicas musicales que favorecieron la colaboración, compañerismo, atención para estimular el aprendizaje; estas, se articularon al área de ciencias sociales con el apoyo de los estándares básicos, los cuales asumen el retos para el siglo XXI, en cuanto al desarrollo de dichas habilidades en los estudiantes, puesto que incluyen su activa participación en la sociedad. No obstante se constituyeron en un soporte sólido; sin embargo, fue necesario estudiar el desarrollo psicosocial de la población y confrontarlo con los problemas sociales y académicos que se exteriorizaron. De acuerdo a ellos se articuló un proceso ludo-creativo que incluyó la interacción del aprendizaje con los medios, recursos y docentes para descubrir las habilidades, potencializarlas, propiciando gusto e interés por aprender, hecho que motivó estudiar ciencias sociales en un ambiente apto para las condiciones psicosociales de los estudiantes.

Por lo tanto en dicho proceso se encontró los múltiples beneficios que brinda a la educación el uso de las diversas técnicas, ya que propician espacios para la expresión, protagonizando significativamente el aprendizaje. Entre ellas se encuentran:

Los beneficios de las técnicas plásticas: Los niños de edades entre los 10 y 13 años los atrae mucho los colores, las formas de los objetos, los diseños, materiales, son muy curiosos; es necesario que se encuentre a disposición elementos que se puedan manipular como la plastilina, arcilla, puesto que centran toda su atención, desahogan sus temores a no ser escuchados, a quedar mal ante los compañeros, porque en la medida que se socializa adquieren conciencia de sus acciones, sentimientos de igual manera de sus destrezas aunque no de manera consiente, pues es el docente, la institución y familia el apoyo en estos

procesos, generando un entorno adecuado al desarrollo intelectual del niño o niña esto incluye identificar factores y elementos que cada cual requiera para obtener logros significativos en la inteligencia que posee.

Técnicas expresivas tales como el uso de la palabra a través de los cuentos, poesías, rondas, narraciones utilización de grabadoras, medios audiovisuales entre otros ayudan a formar en los estudiantes conceptos fundamentales.

El compartir con todo lo cual podemos comunicarnos, hace poner en práctica valores como el respeto por los demás y responsabilidad, además busca que la mente de los niños este en constante creatividad, imaginando, soñando, viajando por mundos donde se expresen en mente y cuerpo, puesto que con las rondas se hace uso de la psicomotricidad, desarrollando inteligencia corporal - cinestésica, que consiste habilidad para usar los movimientos del cuerpo como medio de auto expresión, en un gran sentido de coordinación en tiempo, mente y cuerpo, se manifiesta a través de habilidades manuales, capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la habilidad de usar las manos manipulando y transformando objetos, en verdaderas obras de arte, de ahí que es necesario privilegiar actividades como la danza, el teatro, la música, entre otras que se consideren indispensables.

En este mismo sentido, las técnicas grupales privilegian la inteligencia interpersonal que consiste en relacionarse y entender a otras personas, mejorar la convivencia a través de valores, normas cívicas, puesto que los niños de 5 año de primaria, saben que ellas son útiles en sus vidas, pero es necesario aplicarlas. Aquellos estudiantes que desarrollaron más su inteligencia interpersonal manifestaban habilidad para compartir en los equipos, para ser líderes en ellos, para respetar, compartir, dialogar, resolver problemas entre compañeros y dificultades con las actividades.

Dentro de las actividades mediadas por cantos, rondas, actividades de escucha y danza existe el canal que comunica al estudiante con el aprendizaje, dado que aumentaba los niveles de atención y concentración, de igual manera se miró niños sonrientes, emotivos, activos, dinámicos, participativos, expresivos; puesto que las melodías despiertan la mente y por consiguiente expresan sus ideas y pensamientos, organizándolos con más confianza en ellos.

4.3 IMPLEMENTACIÓN INICIAL DE LA PROPUESTA

En el proceso de la práctica pedagógica se implementaron talleres que surgieron a partir de la observación de los gustos de los estudiantes y de las posibilidades de aprendizaje, entendidos desde los aspectos cognitivos que quisieron conocer sobre Colombia. Al inicio de la práctica existieron dificultades metodológicas al querer implementar los talleres y actividades, puesto que surgieron al interior del

aula manifestaciones de agresividad por algunos estudiantes, poca atención y comprensión de las temáticas lo que influyó en el poco interés hacía la materia esto hizo replantear y estructurar nuevos talleres que toquen esta realidad; se percibió que para que haya comprensión, atención y asimilación, antes es necesario motivarlos, generar gusto e interés por la materia y por aprender.

En dicho proceso se encontró el agrado por el trabajo en equipo, por las salidas a sitios con función educativa lúdica, por la aceptación de responsabilidad normativa y cívica, además de encontrar el gusto por aquellas expresiones artísticas como la pintura, el arte, la danza la música y ante todo el juego. (Ver ANEXOS K Y L)

Por lo tanto hubo la necesidad de iniciar nuevos procesos en la construcción y elaboración de las actividades, buscando herramientas que sean capaces de interactuar con los estudiantes y el conocimiento, para que ellas sean los canales de unión entre las habilidades y el desarrollo cognitivo del estudiante. De igual manera se presentan talleres como propuesta para trabajarla en el aula y espacios distintos a estos, los talleres fueron sometidos a pruebas piloto por niños de edades que oscilan entre los 11 y 13 años, en ellos se pudo observar una primera manifestación de agrado hacia estos.

Los talleres sufrieron modificaciones pertinentes en sus estructuras, con el fin de aportar a una significativa comprensión, asimilación y atención de las temáticas, además de que estas sean vínculos de unión entre las habilidades y capacidades de los estudiantes, un ejemplo de ello es la actividad 1.2 titulada: Mantengamos viva la diversidad cultural de Nariño, tema 1 Aprendamos a valorar la riqueza de nuestra tierra, su gente, regiones y costumbres. (VER ANEXO J).

Los indicadores como tal se modificaron puesto que en un inicio el taller apuntaba a la identificación exclusiva del arte prehispánico de Nariño, posteriormente se vio necesario identificar las características culturales y geográficas del departamento y el arte pasó a constituirse en las expresiones de los estudiantes al encontrar sentido de pertenencia, de igual manera realzarlo. Por eso se indagaron elementos como los mitos, se dejó el uso de la maleta didáctica, la visita al Banco de la república y se hizo que los niños elaboren locuciones literarias alusivas a Nariño.

En este sentido se transformó la descripción y el desarrollo de acuerdo a las nuevas exigencias del taller.

Por otra parte, en nuestro contexto regional y en el campo de las Ciencias Sociales son mínimos los escritos y experiencias prácticas con la Metodología Ludo-creativa, “ella ofrece parámetros con los cuales cada docente puede orientarse para el desarrollo de sus aulas, de sus programas, incluso de proyectos, sin embargo en este caso no impide considerar las singularidades del

sujeto, por el contrario, la secuencia metodológica le solicita una afinidad con la expresión lúdica y creativa, puesto que en ella están todas las dimensiones del ser humano”¹⁹.

Es necesario que se den a conocer estos avances pedagógicos en nuestras escuelas y colegios para que se estructuren las temáticas a los nuevos avances educativos del Ministerio de Educación Nacional.

¹⁹ DINELLO, Raimundo. Tema Central: En: Revista Internacional del magisterio. Bogotá, Nº 19; (febr-mar.,2006);p.32

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Esta investigación consiste en el diseño de una propuesta pedagógica construida desde la práctica, la cual se apoya en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, entendiendo esta como la necesidad de explorar las expresiones e inteligencias artísticas, cognitivas, literarias, musicales, lógicas, interpersonales, interpersonales y corporales de los estudiantes como sujetos sociales; esta teoría afirma que si se logra desarrollar alguna de estas habilidades en los estudiantes se está adelantando un aprendizaje más que significativo, puesto que se lo protagoniza en una continua interacción con los medios y herramientas necesarias en este proceso formador de competencias para la vida.

A partir de estos planteamientos y con las observaciones realizadas con los estudiantes del curso 5 grupo cuarto de la institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez INEM I de Pasto se estructuraron y construyeron talleres, actividades y una propuesta musical en CD para que los docentes, aprendan la melodía y pongan en práctica junto con los estudiantes sonidos y ritmos que brindan la música. También se hace presente el diseño de talleres que apoyan esta propuesta, los cuales despiertan la creatividad, busquen nuevas alternativas de educación en pro del estudiante como ser social, el cual necesita afianzar su desarrollo motor, cognitivo, afectivo e interpersonal.

Por lo tanto los talleres tienen una estructura apoyada en los estándares de competencias en ciencias Sociales, cada unidad cuenta con el nombre que es alusivo a los temas, cuenta con un mensaje que busca despertar la curiosidad del lector y de igual manera profundizar en él, también están los temas a tratar en cada unidad. De igual manera cada tema cuenta con un nombre, estándar, metodología y síntesis conceptual, las actividades están estructuradas de esta manera: nombre de la actividad, indicadores de desempeño, descripción del taller, recursos, tiempo y desarrollo.

Figura 1: esquema de organización curricular para la unidad N° 1

UNIDAD	TEMAS	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES Y PROCEDIMIENTOS	VALORATIVAS Y SOCIALIZADORAS
NORMAS PARA LA VIDA Y LA SOCIEDAD	NORMAS	Reconoce y comprende las características de las normas.	Reflexiona acerca de las normas que cumple en el colegio y su entorno social.	Cumple y promueve normas de convivencia en la comunidad
	CARACTERÍSTICAS DE LAS NORMAS			
	COMPROMISOS SOCIALES	Explica la importancia de las normas para vivir en sociedad	Explica ventajas y desventajas de la participación en la elaboración de normas	Manifiesta interés por participar en la solución de problemas del colegio
	PERSONALES EN LA CONVIVENCIA	Reconoce organizaciones que promueven la participación ciudadana	Explica las funciones de las organizaciones que promueven la participación ciudadana	Participa en el gobierno escolar y en la creación de normas
	PARTICIPACIÓN CIUDADANA			
	GOBIERNO ESCOLAR	Reconoce las actividades democráticas que se ejercen en su institución	Practica normas y valores para la vida en sociedad	Valora la función que cumplen las normas para convivir en sociedad
	CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA	Identifica las principales características de la Constitución Política de Colombia	Diferencia ventajas y desventajas de la Constitución Política de Colombia	

Figura 2: esquema de organización curricular para la unidad N° 2

UNIDAD	TEMAS	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES Y PROCEDIMIENTOS	VALORATIVAS Y SOCIALIZADORAS
TERRITORIO COLOMBIANO Y SU GEOGRAFÍA	UBICACIÓN DE COLOMBIA EN LA TIERRA	Ubica la posición del país teniendo en cuenta los puntos cardinales.	Sabe orientarse creativamente en situaciones cotidianas	Crea nuevos puntos de encuentros de orientación cotidiana
	SUPERFICIE	Reconoce el territorio Colombiano con sus respectivos aspectos terrestres , aéreos y marítimos	Diferencia aspectos terrestres, aéreos, y marítimos	Reconoce las características físicas, culturales del territorio Colombiano
	TERRITORIO CONTINENTAL MARÍTIMO		Elabora maquetas que representan sistemas montañoso y periférico	
	LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA Y ASTRONÓMICA	Identifica los sistemas montañosos y periféricos	Plantea formas de conservar la riqueza hídrica de Colombia	Participa creativamente en nuevas formas de conservación de los recursos hídricos y naturales
	RELIEVE	Reconoce los principales recursos hídricos del territorio Colombiano	Elabora folletos donde explica las funciones que realiza cada sector económico y los representa mediante expresiones artísticas	Propone y crea el proceso industrial de un determinado producto
	HIDROGRAFÍA			
	UBICACIÓN LATITUDINAL REGIONES DE COLOMBIA	Reconoce las principales características del sector primario, secundario y terciario	Sabe orientarse a través de mapas	
		Interpreta las normas de presentación del espacio principalmente en mapas	Explica creativamente el territorio con componentes geográficos de localización	
	Reconoce el territorio Colombiano con todos sus componentes geográficos y localización en el espacio			

UNIDAD 4	TEMAS	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES Y PROCEDIMIENTOS	VALORATIVAS Y SOCIALIZADORAS
LOS SISTEMAS POLÍTICOS, ECONÓMICOS CULTURALES Y SOCIALES, TRANSFORMACIONES DEL ENTORNO DE VIDA DE COLOMBIA	Patrimonio histórico de Colombia y reconstrucción de la historia de nuestra región.	Compara características de los grupos que hicieron historia en Colombia con nuestros tiempos actuales.	Participa en expresiones artísticas reflexionando, el papel de algunos personajes en el desarrollo de la Gran Colombia y la República de la Nueva Granada	Valora y destaca la participación que tuvieron algunos personajes en la historia de Colombia
	Reformas de medio siglo para entender los problemas políticos, económicos y sociales en mi barrio y ciudad.	Analiza como era la situación de país en la vida política, a partir de la manera como actuaban las personas en el pasado, relacionándolo con el presente.	Clasifica talleres donde se presentan causas y consecuencias de hechos y personajes en el presente y pasado.	Interpreta los diferentes procesos sociales del pasado y los relaciona con el futuro.
	Conflictos de guerras en Colombia que han dejado huellas en nuestros grupos sociales.	Relaciona los derechos y deberes que se violaban en el periodo de guerra	Realiza representaciones artísticas de los hechos más importantes de la vida política de Colombia	Muestra interés por participar en el estudio de la historia y política de Colombia.
	Procesos políticos económicos y sociales del siglo XIX que influyen en la cotidianidad de mi entorno social y cultural.	Identifica algunas condiciones políticas sociales, económicas, tecnológicas que permiten las relaciones entre los grupos sociales de mi barrio	Reconoce con expresiones artísticas los momentos de la historia política	Valora la importancia de la historia de vida de los personajes en el pasado para entender el presente
	La oposición armada, guerrilla y los problemas de pandillismo en mi barrio y escuela.	Identifica las causas del surgimiento de la guerrilla para poder encontrar los surgimientos de nuevos grupos de poder en nuestro entorno		Propone nuevos espacios escolares que apoyen a la cultura.
	Problema de la actualidad en nuestro país, corrupción, narcotráfico, terrorismo	Reconoce las causas de nuevas actividades de poder que llevan a conflictos internos del país		Propone nuevas expresiones de convivencia en su contexto

Figura 3: esquema de organización curricular para la unidad N° 3

UNIDAD N° 3	TEMAS	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES Y PROCEDIMIENTOS	VALORATIVOS Y SOCIALIZADORA
COLOMBIA ECONOMÍA POLÍTICA Y CULTURA	Localización física de las diferentes culturas en el espacio geográfico de Colombia	Distingue las diferentes regiones de Colombia, con su diversidad.	Valora el patrimonio oral e inmaterial de Colombia y sus regiones	Elabora el estado simbólico de su contexto familiar relacionándolo con el de Colombia.
	organizaciones económicas que han generado procesos de movilidad poblacional en los diferentes culturas Y	Identifica y describo las características sociales, culturales, geográficos, económicos de cada región	Expone creativamente las principales características culturales, sociales, y sus aspectos geográficos de cada región.	Elabora canciones donde expresa la importancia dela diversidad cultural de nuestro país.
	Colombia, un país con gran variedad de religiones, e n un entorno político, económico y social	Conoce los principales parques naturales y su biodiversidad.	Identifica las consecuencias del abandono y deterioro de los parques y zonas naturales.	Busca nuevas formas de conservar los parques y zonas naturales de la región y del país.
	Colombia país pluriétnico y multicultural	Distingue los poderes que conforman el estado	Socializa representando los diferentes poderes públicos de Colombia.	Manifiesta interés por valorar las costumbres, creencias y expresiones propias de las personas de cada región:
	parques nacionales con diversidad de flora y fauna	Reconoce como se gobierna en Colombia	Explica la importancia que tiene las funciones de cada rama del poder en Colombia.	Desarrolla compromisos personales frente a la discriminación
	Colombia y los problemas de migración, desplazamiento, machismo, sexismo, discriminación racial y de genero	Distingue las labores que cumplen los funcionarios de las ramas del poder público.	Propone nuevos valores a partir de las diferencias físicas, intelectuales, raciales y de genero	
		Distingue las causas de la discriminación		

5.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA

En esta etapa es donde se conforma la propuesta pedagógica, al desarrollar un libro de actividades, con los principales conceptos del área de Ciencias sociales, de canciones y juegos didácticos como la caja de la historia, barquitos y avioncitos y el abecedario en clave, dichas herramientas son algunos ejemplos diseñados para el grado quinto de básica primaria. Con ello se quiere que tanto docentes de dicha área y por que no, de otras áreas, le apuesten a este trabajo investigativo, que busca apoyar el aprendizaje significativo e integral de los estudiantes, para que en él encuentren las bases de una mejor convivencia en la sociedad y de igual manera sirvan a ella de forma competente.

El libro tiene la finalidad de contribuir a los docentes diversas temáticas ludo-creativas para que ellos encuentren por medio de juegos y demás herramientas pedagógicas algunos de los medios necesarios para motivar, estimular el gusto por aprender ciencias sociales, de esta manera al interactuar con dichos medios el docente encuentra en los estudiantes las habilidades y talentos a través de las diversas formas de expresión artística de esta manera las actividades del libro junto con el docente ayudan a desarrollar habilidades para la observación y atención, que de igual manera potencializan la comprensión y asimilación de las temáticas.

El libro de actividades presenta la siguiente estructura:

Unidades: Las unidades obedecen a criterios de selección de las temáticas centrales para estudiar ciencias sociales en el grado 5 de primaria, en ellas se encuentran 4 unidades que son n°1 aprendiendo con las normas, n°2 Colombia tierra querida, n°3 regiones naturales y culturales de Colombia y la Unidad n° 4 de historia, en ellas se estructuraron temas con sus respectivos estándares, síntesis conceptual y metodología.

Estructura de los temas: Presenta el nombre del tema que se va a tratar.

ESTÁNDAR: Se encuentran ajustados bajo los requerimientos de los estándares básicos en competencias de las Ciencias Sociales, ellos ofrecen criterios claros acerca de los que deben aprender los niños y niñas y lo que están en capacidad de saber y saber hacer, en cada tema.

SÍNTESIS CONCEPTUAL: Se presenta el contenido del tema a estudiar a través de mapas conceptuales, acompañados con una imagen de fondo, presentando un panorama general y estructurado del tema; ellos presentan diversas funciones pedagógicas y didácticas, ya que a través de la imagen se logra atraer lapsos de atención mayor, y son fuente explícita de acceder al conocimiento.

METODOLOGÍA: El lector, de la cartilla puede conocer de manera general el uso que se le dio a la ludo creatividad, en las actividades realizadas, ya que se nombra las herramientas que se utilizaron y los beneficios educativos que estas brindan al interactuar con los estudiantes y docentes, puesto que se están dando los canales para encontrar las habilidades de los estudiantes, potencializarlas y motivar cada vez este tipo de aprendizaje.

ESTRUCTURA DE LAS ACTIVIDADES: Ellas responden a los anteriores procedimientos y además dan a conocer propuestas musicales, literarias y didácticas para trabajarlas en las clases; de esta manera se propician espacios que despiertan gusto, alegría, puesto que no solo apoyan la parte cognitiva de los estudiantes, si no que buscan que ellos aprendan con conocimientos significantes para la vida.

Su estructura presenta:

Nombre del taller con la nomenclatura pertinente según la unidad y el tema.

Indicadores de desempeño: En ellos hay un proceso cognitivo de enseñanza-aprendizaje, puesto que el docente encuentra lo que aprendieron los estudiantes, en cuanto a las actividades.

Descripción del taller: Se encuentra de manera específica los logros que se adquieren en las actividades, describe los medios y herramientas ludo- creativas con las cuales el estudiante participan y protagonizan su aprendizaje.

Tiempo: Indican al docente aproximadamente cuanto dura la realización de una actividad.

Recursos: Se hace uso de herramientas ludo-creativas las cuales incluyen materiales didácticos que están diseñados en la mayoría para docentes y estudiantes.

Desarrollo: Se tiene en cuenta las experiencias y las nociones de los estudiantes para poner en práctica las actividades diseñadas; existiendo interconexión con los conocimientos y las habilidades de los estudiantes de esta manera se puede estructurar nuevos procesos cognitivos y procedimentales que apoyen la organización de estos. Aquí se protagoniza el aprendizaje del estudiante porque a través de él se afianza la confianza que se brinda con estas actividades, se busca mejores oportunidades de articular la mente y cuerpo.

CONCLUSIONES

- La educación de las ciencias sociales deben vincularse con actividades ludo-creativas que posibiliten espacios de psicomotricidad, pues ellas descubren el nexo entre la acción y el pensamiento, mente y cuerpo, inteligencia y afectividad, que al ser interactuadas creativamente descubren las habilidades, destrezas y potencialidades de los estudiantes, para motivarlos en el aprendizaje y de esta manera fortalecer significativamente la comprensión, atención y asimilación.
- El conocimiento del desarrollo psicosocial de los estudiantes, enriquece el proceso de la praxis pedagógica, puesto que este amplía las características de los niños desde los aportes que la misma cultura ejerce en ellos y las influencias que tiene el contexto en el cual interactúan, a partir de ello, se diseñan actividades acordes a sus necesidades pedagógicas, sociales y psicológicas.
- La aplicación de talleres ludo-creativos permite al docente implementar herramientas pedagógicas encaminadas a descubrir las habilidades y destrezas de los estudiantes, las cuales motivan, rescatan el gusto por aprender, forman en valores y competencias para la vida con cada una de las capacidades intelectuales y físicas del estudiante.
- El libro de actividades amplía significativamente el mundo de las ciencias sociales a partir de temáticas contextualizadas a los requerimientos de una educación integral, capaz de potencializar las destrezas de los estudiantes, dentro de las competencias cognitivas, procedí mentales y valorativas, con las cuales el docente sabrá lo que el estudiante debe saber y saber hacer en las temáticas.
- Las actividades diseñadas, son herramientas con las cuales el docente desarrolla su creatividad, potencializa sus propias habilidades y las pone a interactuar en su clase, para mayor apropiación de la propuesta.
- Es necesario que al utilizar estas actividades se motive, se explique lo que se pretende realizar, se tengan presentes los recursos para trabajar, de igual manera los espacios, habilidades de los estudiantes en el desarrollo de la clase, las diferencias en género, gustos, comportamientos y diversas manifestaciones o expresiones que contribuyen a generar ambientes de desatención e incompreensión en las temáticas.

BIBLIOGRAFÍA

AGREDA, Esperanza Josefina. Guía de la Investigación Cualitativa interpretativa. Pasto: Institución Universitaria Cesmag Vicerrectoría de investigaciones, 2004. p. 81.

BONILLA, Elsy, RODRÍGUEZ, Penélope. Más allá del dilema de los métodos la investigación en Ciencias Sociales. Bogotá : Norma, 1997. p. 92.

COLECCIÓN JUEGOS de paz explorando el conflicto formación ciudadana para quinto grado. Corporativa editorial magisterio.

COLECCIÓN ICBF de literatura infantil, volumen 3, cuentos Colombianos para niños, selección de Jaime paredes prado.

DINELLO, Raimundo. Tema Centra en Revista Internacional del magisterio. Bogotá, N° 19. p.32.

GRISOLLE GÓMEZ, Juan, DELGADO SANTOS, Francisco. Viaje al país de la palabras volumen 4, I,C,B,F. La escribir Tenemos mucho que decir volumen3, instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Textos: Patricia Correa, ilustraciones: Juanita Isaza.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO, inteligencias, múltiples, para el aprendizaje. Pag: 406 y 407.

JIMÉNEZ, Carlos. Pedagogía Y Lúdica. Armenia: Kinesis, 2001. p. 1

LA SOLUCIÓN DE CONFLICTOS en la escuela, una guía práctica para maestros, salm, Randall-Santa Fe de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio, 1998, biblioteca Luís Ángel Arango.

LIDMAN, Steven. Consultor Convi visual, Barcelona : Editorial Baber s.a.

MINISTERIO DE CULTURA. Cartilla de pre andina, programa nacional de bandas.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares en Ciencias Sociales: Bogotá, D. C. : Delfín, 2002. p. 22.

POSADA, María C, PAREDES, Julio, POMBO, Juan Manuel. Enciclopedia temática mega 2000, Editorial Norma S.A, 2001.

SELTMAN, Roberto. Psicología con aplicación a los Países de Habla Hispana. México: Mac GrawHill, 1998. p. 197

SERIE DE GUÍAS Nº 6 Estándares básicos en competencias ciudadanas, formar para la ciudadanía... si es posible lo que necesitamos saber y saber hacer, ministerio de educación Nacional, revolución en marcha.

101 JUEGOS DIVERTIDOS para desarrollar la creatividad de los niños ediciones ceac, saina simon.

AUSBEL, David. Teorías del aprendizaje Significativo. Disponible en <http://www.TeoríasdelaprendizaieSignificativodeDavidAusbel.com/Monoqrafias.Com/trabaios6/aspa/aspa/shtm>.

www.network-press.org/?erik-erikson

ANEXOS

ANEXO A

Entrevista semi - estructurada, realizada a estudiantes del grado 5 grupo 4.

GUÍA DE PREGUNTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 5 GRUPO 4 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRÍGUEZ INEM PRIMARIA I DE PASTO

OBJETIVO: Identificar estrategias Ludo creativas que ayuden a mejorar los bajos índices de atención, comprensión y asimilación en los niños del grado 5 grupo 4.

1. ¿Qué es lo que más te gusta de la clase de ciencias sociales?

2. ¿Qué es lo que menos te gusta de las clases de ciencias sociales?

3. ¿Cómo te gustaría que te enseñen las clases de ciencias sociales?

4. ¿Cuándo la profesora desarrolla las clases de ciencias sociales en que momentos pierdes la atención?

5. ¿En que momentos comprendes más las clases de ciencias sociales?

6. ¿De que manera la profesora te ayuda hacer más comprensibles los temas de ciencias sociales?

7, ¿Para ti cuando son más importantes las clases de ciencias sociales?

ANEXO B

Categorización de la entrevista realizada a los estudiantes del grado 5 grupo 4.

OBJETIVO: Identificar estrategias Ludo creativas que ayuden a mejorar los bajos índices de atención, comprensión y asimilación en los niños del grado 5 grupo 4.

CATEGORÍA	SUBCATEGORIA	CONCEPTOS	CLASIFICACIÓN
Gusto	Agrado por las ciencias sociales	Clases a través de dinámicas, donde se puedan expresar y que cuenten con materiales didácticos, guiados por el docente.	19 personas
		Utilización de nuevos espacios para enseñar ciencias sociales, que incluyan demostración de afectos realización de exposiciones, reconocimiento por el trabajo y articular dinámicas que reconozcan los valores.	8 personas
		Hay comprensión por las temáticas que incluyan normas y valores porque permiten entender lo social con ejemplos y uso del lenguaje adecuado por docente.	7 personas
	Desagrado por las ciencias sociales.	Hay pérdida de atención, dificultad en algunos talleres por agotamiento físico, desinterese por algunos temas y por carencia de materiales educativos.	8 personas
		Interrupción en las clases por juegos de compañeros, hay preguntas que poco	6 personas

		comprende, dificultad al realizar tareas, falta de dinámicas en clase, falta de lecturas.	
Aprendizaje	Gustos y dificultades de los estudiantes por las ciencias sociales.	Hay mayor gusto cuando se aplican juegos con ellos se aprende, son interesantes, enseñan cosas importantes y las clases son más divertidas, de igual manera mejora la atención y aprendemos cosas importantes para la vida.	24 estudiantes
Atención	Dificultad para entender a la docente.	Hay niños y niñas que dicen: tener claridad en los temas hay mayor entendimiento cuando se repite la explicación y se expresa de manera apropiada.	16 estudiantes
		La ubicación en el salón influye la motivación que se da a las clases hace poner mayor atención.	
		A veces afirman no comprender las preguntas, por preferir conversar con los compañeros, la explicación muy rápida no hace entender.	5 estudiantes

ANEXO C

Encuesta realizada A estudiantes del grado 5 grupo 4.

UNIVERSIDAD DE NARIÑO PROGRAMA: CIENCIAS SOCIALES

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 5 GRUPO 4 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRÍGUEZ INEM PRIMARIA 1 DE PASTO.

OBJETIVO: Conocer la concepción que tiene los estudiantes sobre las clases de Ciencias Sociales, para identificar las causas de los bajos índices de atención, comprensión y asimilación.

A. IDENTIFICACIÓN: _____

NOMBRE: _____

GENERO: _____

EDAD: _____

A. ASPECTOS ACADÉMICOS

1. ¿Le gusta la clase de Ciencias Sociales?

SI _____ NO _____

2. Las Ciencias Sociales son más interesantes para ti cuando se enseña a través el juego?

SI _____ NO _____ AVECES _____

¿Por qué? _____

3. Tiene dificultad para entender a la profesora en las clases de ciencias Sociales?

SI _____ NO _____ AVECES _____

¿Por qué? _____

4. Es más fácil comprender las Ciencias Sociales a partir de juegos, o talleres creativos?

SI _____ NO _____ AVECES _____

¿Por qué? _____

5. ¿Le gustan los talleres realizados en clase?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

ANEXO D

Categorización realizada a la encuesta realizada al grado 5 grupo 4

OBJETIVO: Conocer la concepción que tiene los estudiantes sobre las clases de Ciencias Sociales, para identificar las causas de los bajos índices de atención, comprensión y asimilación.

CATEGORÍA	SUBCATEGORIA	CONCEPTOS	CLASIFICACIÓN
Aprendizaje	Gustos y necesidades del niño por la materia	Afirman que necesitan clases más expresivas, dinámicas, con mayor participación. Utilización de nuevos espacios para aprender más refuerzos de los temas de clase demostración de afectos por parte de docentes, más confianza.	10 niños y niñas
		Manifiestan que necesitan mayor y más herramientas pedagógicas para las clases, expresan que quieren mejorar su nivel de expresión, piden mayor atención de docentes a estudiantes, que se explique mayor temas de interés regional y nacional, mejorar la indisciplina, realizar trabajos en grupo que permitan la formación de valores y mayor responsabilidad por parte de algunos estudiantes.	10 estudiantes
	Perdida de atención	Dificultad en las actividades cansancio físico, indisciplina causada por estudiantes, falta de materiales para trabajar y pocas dinámicas.	6 estudiantes
	Aumento de	Cuando se realiza trabajos	10 estudiantes

	comprensión en clases.	dinamicas, con grupos, agrado por la metodología empleada por docentes, cuando no hay indisciplina, si hay exposiciones, utilización de nuevos espacios académicos, demostración de afectos por parte de docentes, si hay temas de interés, cuando la docente motiva a sus estudiantes.	
	Aporte del docente para mejorar la comprensión en el estudiante	Demostración de afecto por docente confianza que brinda el docente, temas realizados con dinámicas, refuerzo en temas, por docente perdida del miedo en exposiciones, realización de talleres con dinámicas, juegos o dibujos, pinturas, demostración de interés por parte del estudiante.	
	Aporte del docente.	Exámenes didácticos. Encontrar temas de interés cuando hay temas nuevos. Mejorar la expresión del estudiante mayor participación del estudiante. Exposiciones o lecturas a niños contar con materiales para clase. Utilización de nuevos espacios. Metodología empleada por docente.	

ANEXO E

UNIVERSIDAD DE NARIÑO PROGRAMA: CIENCIAS SOCIALES

Formato de auto- observación dirigida, a los estudiantes del grado 5 grupo 4

LUGAR: _____

FECHA: _____

1. OBSERVACIÓN	COMENTARIO
1. ¿Cual es el comportamiento de los estudiantes cuando se esta realizando los talleres de forma creativa?	
2. ¿Qué actividades asumen los estudiantes cuando la docente emplea material ludo creativos?	
3. ¿En qué momentos de la clase los estudiantes pierden la atención?	

ANEXO F
UNIVERSIDAD DE NARIÑO

PROGRAMA: CIENCIAS SOCIALES

Formato de auto- observación, en las clases de Ciencias Sociales del grado 5 grupo 4

LUGAR: _____

FECHA: _____

OBSERVACIÓN	COMENTARIO

ANEXO G

FICHAS DE AUTO OBSERVACIÓN

25 de junio 2007

TEMA Nº 1. APRENDAMOS A VALORAR LA RIQUEZA DE NUESTRA TIERRA, SU GENTE, REGIONES Y COSTUMBRES

ACTIVIDAD Nº 1. 2 MANTENGAMOS VIVA LA DIVERSIDAD CULTURAL DE NARIÑO.

Lugar: curso 5-4 y salón de audiovisuales.

CLASE: CIENCIAS SOCIALES

“Son las 4 de la tarde, del día lunes, saludo a los estudiantes, la mayoría contesta, los que se encuentran en las primeras sillas se levantan y se acercan a saludarme, con un abrazo, pongo la MALETA VIAJERA DE NARIÑO en el escritorio, inmediatamente los niños se acercan a mirar lo que hay en la maleta, ellos tenían idea de ella por la visita al museo del oro en el Banco de la República, les hablo que la maleta necesita sumo cuidado por que ella contiene piezas delicadas, después de esta explicación solicité que hicieran un círculo con sus pupitres, en el centro unos pupitres para que se observe la maleta y sus elementos, se explicó detalladamente las piezas prehispánicas, con sus fichas, luego cada estudiante pasó a realizar preguntas a sus compañeros, casi nadie respondía porque hacía falta aclarar términos y conceptos desconocidos por los estudiantes, algunos se acercaban más de dos veces y preguntaban si en verdad esas cerámicas han existido y la importancia de ellas, esa preguntas hizo que se lograra mayor atención por los estudiantes.

Pasados unos 3º minutos pasamos al salón de audiovisuales a mirar el video del oro, los niños aún no conocen conceptos manejados por los antropólogos, por eso se solicita que escriban todo lo que desconocen y les inquieta, aún era difícil para los niños comprender la importancia de la cultura de las vasijas y de las piezas deoros del cacique, comprendían para que servían pero no unificaban conceptos armados por ellos mismos, por lo tanto tome un espacio en el curso para explicar

algunos conceptos del video, replantar lo que significa legado cultural, y es cuando se procede a la dinámica de armar el ajuar funerario cuando hay más motivación, comprensión y participación en equipos, de la pintura en negativo.

Las últimas actividades manifestaron entusiasmo, curiosidad, ellos mostraron un gran comportamiento con respeto, compartieron los materiales, armando el funeral comprendieron que nadie hoy en día entierra a las personas fallecidas con comida, ropa o joyas, ellos mismos decían que esa es la importancia por lo cual ellos entregan un legado que hace parte de su cultura. Lastimosamente faltó tiempo para realizar lecturas y continuar escuchando sus impresiones sobre la actividad.

Al finalizar pido que colaboren con el aseo del curso, recogiendo papeles y todos los materiales, pero hay quienes se disculpaban diciendo que tenía que salir rápido, otros se escapaban pero eran los niños que se quedaban en el curso quienes iban por algunos que regresaban a recoger los papeles y salir a sus casas”.

ANEXO G

FICHAS DE AUTO OBSERVACIÓN

TEMA Nº 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS

ACTIVIDAD Nº 1.2 EL AIRE, LA TIERRA Y EL MAR CONFORMAN MI TERRITORIO.

2 de julio del 2007

Lugar: Salón múltiple y Curso 5-4

“Son la cuatro de la tarde, no encuentro a los estudiantes en el curso después de 20 minutos llegan cansados y contentos del museo del juego y a ciencia, me comentan las experiencias que allí tuvieron, después de unos minutos les pedí que se ubiquen por equipos, algunos preferían hacer solos, porque no eran muy bien aceptados por sus compañeros, según los niños, más sin embargo, los puede ubicar en diferentes equipos.

Pasados unos minutos expliqué el tema del territorio Colombiano, realizando lluvia de ideas sobre la riqueza que se encuentra en el mar, suelo y aire, recibí sus comentarios escribiéndolos en el tablero, los organicé de tal manera que se mire la relación, muchos niños se miraban inquietos por el tema, empezaron a ser preguntas sobre lo que vamos a trabajar, más sin embargo hay niños que hacen ruido, sacan sus revistas de colección, hablan con los compañeros, se acuestan sobre el pupitre, salen de sus puestos, elaboran aviones en papel, mientras tanto, entrego las lecturas y hay quienes empiezan a leer y otros prefieren solo escuchar dibujando, hay quienes trabajan de manera silenciosa, sin interrumpir la clase.

En este espacio hay preguntas, dudas, en cuanto a la lectura, palabras que no entienden, eso conllevó a perder la atención en ellas, hubo la necesidad de tomar un espacio y explicarlas con los mapas, con ellos reconocían los espacios territoriales de Colombia, aquí se nota que hay mayor asimilación.

Después de hacer preguntas para detectar lo que comprendieron, pasé a explicar en que consistía la canción doña Colombia, me escucharon y sonreían con la letra, preguntaban si la íbamos a escribir, después realice frente a ellos la mímica con las señales que requiere esta canción, todos volvían a sonreír, pedí que cante con migo y hagan lo mismo, pero con respeto, hacía los compañeros y hacía mí, reiteré que con ella comprenderían los espacios aéreos, pero con seriedad dije que el niño que dañe la canción gritando o atropellando a un compañero pasaría a

su puesto y se quedaría solo observando, hubieron tres estudiantes que pasaron a sentarse a sus puestos, entonces me di cuenta que no era necesario bajarle la nota por indisciplina, como solía hacer la docente titular, porque este hecho de estar solo observando sin participar, era ya algo desconsolador para ellos, pues al final de la clase, me decían “ profe: va ha volver a enseñarnos la canción?, la próxima vez, ya voy a portarme bien,” hay normas y valores que no son fáciles de cumplir para los niños, ellos son extrovertidos, alegres y tienden a llamar la atención con conductas como: saltar empujar, gritar, o aparentar que entienden de otra manera y hacer la dinámica como ellos quiere, más sin embargo otros compañeros participaron correctamente en la canción y mímica.

Noté gran inquietud por la dinámica Caracola dónde estas, todos participaron y se motivaron, me sentí muy bien cuando respondían con gusto a las expresiones como poesías, o canciones que inventaban, al principio tardaban más de lo señalada al responder, a pesar de que la dinámica requería de un gran espacio y al mismo tiempo los estudiantes por equipos realizaban diferentes actividades, ellos comprendieron que con ellas se aprende, por eso no centre mi atención en los demás equipos porque si estaban realizando sus trabajos, me concentré en el desarrollo del juego caracola donde estas; en ella noté que al caer los niños a los círculos, los equipos se preocupaban y sus compañeros se acercaban a colaborar con las preguntas, no había competencias, porque con diferentes formas ganaban, eso en particular me motivó a reorganizar el juego de tal manera que todos mantengan sus mentes ocupadas. Al finalizar, solicite ayuda con el aseo del salón múltiple, entrega oportuna de los trabajos y arreglo del salón, para salir a sus casas, no todos colaboraron pero los niños que lo hicieron, decían que iban a indicar sus poesías a sus padres y querían que este juego se volviera a repetir.”

ANEXO G

FICHA DE AUTOOBSERVACIÓN

FECHA: 19, 20, 26,27 de Octubre-2006

Lugar: curso 5-4

“Son las cuatro de la tarde, al entrar al curso encuentro a los estudiantes en sus pupitres y algunos charlando entre ellos, los saludo, hay bastante sol y noto que se encuentran cansados, por lo que hacemos ejercicios de calentamiento, levantando las manos, poniéndolas al frente, a los lados, en este sentido intensificaba los ejercicios para mirar la concentración y atención; por o que les rige que hicieran solo lo que escuchaban y al decirles de pies y me miraban sentada muchos se confundieron, de ahí explico que era necesario ser atentos y aprender a observar.

Una vez se encontraban sentados, les comenté que la primera hora íbamos a dialogar sobre nosotros, quienes éramos, con quienes vivíamos, donde vivíamos, con quienes nos íbamos a las casas y en que trabajan nuestros padres. Ellos me preguntaban que por qué le s preguntaba eso, lo único que pude decir es que es importante para mí conocer un poco más de ellos; y primeramente realicé preguntas al azar, a los niños que quisieran comentar de ellos, pasados unos minutos pedí que lo escribieran en una hoja tamaño carta o en dos hojas de cuaderno y si quisieran hacían un dibujo de sus familias”

Al leer sus respuestas observé, que la gran mayoría de niños viven lejos, que sus padres trabajan casi todo el día y ellos pan mucho tiempo solos jugando con sus amigos o vecinos, más de la mitad son niños que se van a sus casas solos, o con amigos de otros cursos, otros se van en el bus del colegio y urbano, no todos respondieron claramente, algunos solo escribieron los nombres de ellos el lugar donde vivían y los amigos que tenían.

En el transcurso de esta clase y de otras pude notar en los estudiantes manifestaciones de agresividad entre ellos, poca participación en las clases, intolerancia, poca solidaridad, pues hay quienes no cuentan con los materiales educativos y los piden o toman sin permiso de sus compañeros, hay quienes se enojan y otros les prestan, ellos son niños espontáneos, extrovertidos, pero poco afectivos entre sí, hay quienes no quieren participar en los equipos con dos compañeras de piel negra, mas sin embargo, ellas manifiestan que no tienen problema al participar con ellos.

A partir de esas observaciones fui implementando a las actividades valores para ponerlos en practica, con cada juego, dinámica o canción, el cambio lo se notó entre los tratos de compañeros, estos eran más respetuosos, por medio de la

integración grupal, fue importante valorar los trabajos de todos, para que miren que son capaces y pueden ser responsables; cuando habían niños que gritaban interrumpiendo las clases o tenían comportamientos poco educativos, les solicité que elaboren poemas escritos por ellos sobre el respeto, que traigan canciones donde hablen de la importancia de respetar a los compañeros, la cual tenía que ir con una auto evaluación de sus comportamientos en clase y elaborar compromisos, ellos se quejaron diciendo que donde iban a encontrar lo que solicitaba, les explique lo que debían con su creatividad, con sus compromisos, entonces aclaré que cada vez que incumplan una norma o valores de clase iban a traer al otro día auto evaluaciones y trabajos como estos, al siguiente día me sorprendió encontrar casi todos los trabajos realizados y tres niños se acercaron y me dijeron profe: ¡que lindas estas tareas!, para mañana nos puede dejar otras así?. Es ahí donde no sabía que responder, porque se supone que lo hacía para que no lo vuelvan a irrespetarse; después con las dinámicas y los juegos fue mejorando la convivencia y los valores ya eran importantes para los niños”.

ANEXO H

GUÍA DE PREGUNTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES DEL GRADO 5 GRUPO 4 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRÍGUEZ INEM PRIMARIA 1 DE PASTO.

OBJETIVO: Identificar conceptos manejados por el docentes acerca de Ludocreatividad, relacionados con los bajos índices de atención comprensión y asimilación de los conocimientos en los Niños del grado 5 grupo 4.

1. ¿Qué conoce acerca de la metodología ludo creatividad?

2. ¿Qué estrategias utiliza en sus clases para motivar a sus estudiantes?

3. ¿Cuáles son los mecanismos que utiliza para motivar a sus estudiantes?

4. ¿Mencione las actividades que asumen los estudiantes en el desarrollo de sus clases?

5. ¿En qué momento de su clase los estudiantes pierden la atención de?

6. ¿De qué manera sus clases ayudan a mejorar la comprensión de los niños?

8. ¿Cómo los estudiantes pueden mejorar la atención en sus clases?

ANEXO I

RESUMEN DE ENTREVISTA REALIZADA A LOS PROFESORES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARIANO OSPINA RODRIGUES IENM I DE PASTO.

DOCENTE GLORIA

1. Qué conoce acerca de la metodología ludo creativa Yo conozco algo porque uno debe impartir los conocimientos jugando, porque ya no es como antes las clases magistrales, sino que es a través de las diferentes dinámicas, que uno puede impartir o compartir el conocimiento, con los chicos.

2. en mi experiencia, en algunos momentos si he utilizado esa metodología, algunas dinámicas, como el teléfono roto, en algunos momentos en realidad no es mi fuerte.

3. ¿Como se ha sentido utilizando esa metodología? Excelente, pienso que las clases se hacen más interesantes para ellos, y ya no son tan rígidas como antes, y uno como que se siente en confianza con ellos y ellos con uno, ahí, no más, hay que manejar el grupo, porque ellos no entienden esa metodología, y creen que es el recreo.

4. ¿Cómo ha notado el comportamiento de los niños en sus clases? ¡Huy!, alegres, contentos, dicen: Que chévere esta clase!, nos gusta. Y en el INEM nos hace falta como que nos capacite sobre esa metodología, porque en realidad yo lo he dicho soy de la edad de piedra y en realidad necesitamos nuevas metodologías. Yo he tratado de ahondar en esta nueva metodología, y la Universidad debe a los nuevos practicantes, tratar de implementar estas nuevas metodologías, porque yo he sondeado que me hagan conocer por favor, pero me quedo sentada mirando la clase de la practicante de filosofías y letras, pero no miro nada nuevo, sigue siendo lo mismo.

5. Qué otras Estrategias ha utilizado en su clase? Bueno lluvia de ideas, pregunta, respuesta, salir a escribir al tablero, a ellos les encanta salir a escribir, bueno a veces traigo algunas lecturas aunque no les gusta, yo pienso que en lectura estamos mal no solamente a nivel de primaria sino en toda Colombia, porque el habito de lectura va de la mano con la ayuda de los padres de familia si en nuestra casa leen, nosotros también, pero si a los padres de familia no quieren darle un solo libro a los niños, y en su casa no tienen un texto, Eso hace que a los niños no les interese la lectura, y en realidad estamos mal porque me he dado cuenta que en los exámenes no pueden interpretar ni el cabezote de la pregunta, ya un niño de 5° de primaria tiene que saber interpretar el cabezote de la pregunta sin estar diciendo Prof. Qué hago aquí?, Yo pienso que desde 3° las profesoras no debemos estarles diciendo solo hagan solamente esto, y es ahí donde me he podido dar cuenta que hace falta lectura comprensiva.

6. ¿Que estrategias utiliza para motivar a sus estudiantes? Por ejemplo: Leer cuentos, siga el cuento, también pintar gráficas y sobre eso escribir, soy de las profesoras que no me fijo tanto en la ortografía, antes lo que importaba.

ENTREVISTA N°2

PROFESOR JUAN

GRADO 5-4

1. Que conoce acerca de la metodología Ludo creativa? los conocimientos no son muchos, pero si tengo ideas muy generales sobre esta nueva metodología, que fue actualizada y los que saben manifiestan que es la que se debe trabajar porque el niño aprende jugando.

2. Que estrategias utiliza en sus clases para motivar a sus estudiantes? Realmente como soy un maestro graduado en 1875, y esa metodología es más bien una de las innovaciones, realmente no tengo mucha experiencia práctica, pero si todos los compañeros jóvenes que han venido al INEM, porque es gente joven, y que está con las últimas metodologías, a ellos los observo, y de eso puedo decir que es la ideal, esa es la metodología que se debe utilizar hoy. La metodología que tuvimos en nuestro tiempo era la memorística, pues era la ideal en nuestro tiempo, hoy son otros tiempos, son más de 30 años lógicamente, lógicamente que no se puede trabajar una metodología de una época a la otra, todos tenemos un momento.

3. Cuáles son los mecanismos que utiliza par motivar a sus estudiantes? Si, uno hace lo posible, tampoco nos vamos ha quedar en los años 70, pero no lo podemos hacer uno tiene que ser consiente y tiene que aceptar que la gente de hoy tiene los conocimientos y las dinámicas propias para la educación de hoy.

4. El Colegio a tratado de innovar en esta metodología? No, realmente en ese sentido no, porque eso es responsabilidad del mismo gobierno y el colegio sea preocupado muy poco por actualizar, no hay algo secuencial donde nos estén capacitando.

ANEXO K FOTOS DE NIÑOS EN ACTIVIDADES LUDO CREATIVAS



**UNIDAD Nº 1 APRENDIENDO CON LAS NORMAS
TEMA Nº 1 NORMAS Y LA CONVIVENCIA
ACTIVIDAD Nº 1.1 CONSTRUYENDO NORMAS**



**TEMA Nº 3 UNIDADES Nº 1 GOBIERNO ESCOLAR
ACTIVIDAD Nº3.**



TEMA Nº 2 LOS GRUPOS ETNICOS
ACTIVIDAD Nº 1. 2 SOMOS COLOMBIANOS



TEMA Nº 1. APRENDAMOS A VALORAR LA
RIQUEZA DE NUESTRA TIERRA, SU GENTE, REGIONES Y COSTUMBRES

ANEXO L NIÑOS EN EXPRESIONES ARTÍSTICAS



ACIVIDAD Nº 1.2 SÍMBOLOS DE NORMAS EN MI CURSO



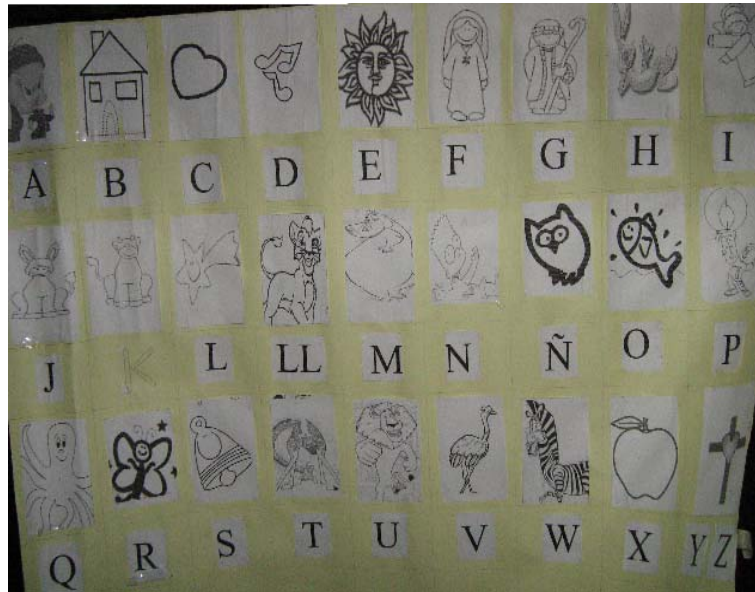
DISEÑO DEL TEMA: Nº 1 UBICACIÓN ASTRONÓMICA Y GEOGRÁFICA ACTIVIDAD Nº 1.1 LA TIERRA NUESTRO PLANETA



TEMA Nº 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS
ACTIVIDADES Nº 1.2 EL AIRE, LA TIERRA Y EL MAR CONFORMAN
MI TERRITORIO



TEMA Nº 2 LOS GRUPOS ÉTNICOS
ACTIVIDAD Nº 1. 2 SOMOS COLOMBIANOS
NIÑOS CANTANDO COLOMBIA TIERRA QUERIDA RECONOCIENDO LOS
GRUPOS ÉTNICOS DE COLOMBIA.



ACTIVIDAD Nº 3.2 UN PAÍS CON MUCHOS CAMBIOS
TEMA Nº 3 LAS REFORMAS DE MEDIO SIGLO



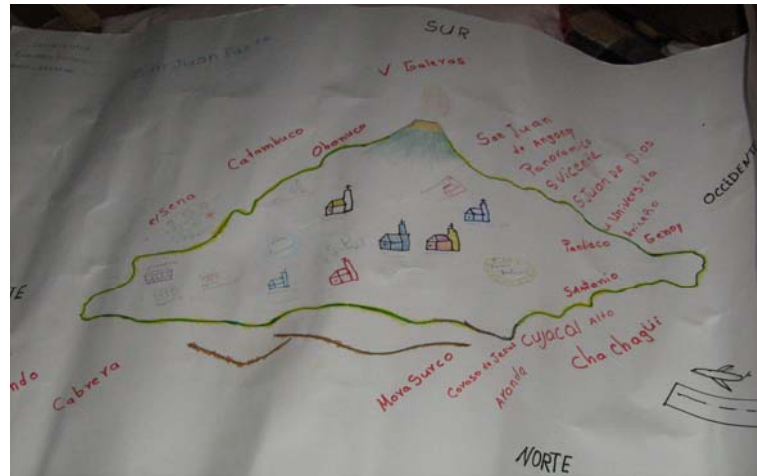
ENSAYOS DE CANCIONES PARA GRABAR EL C.D
MUSICAL ABECEDARIO EN CLAVE



ESTRELLA DE LOS VIENTOS
TRABAJO REALIZADO POR BRAYAN PANTOJA
CURSO: 5-4



TEMA N° 1 NORMAS Y LA CONVIVENCIA
ACTIVIDAD N° 1.1 CONSTRUYENDO NORMAS CARTELETA REALIZADA POR
DOCENTE DIANA P. PARA EXPLICAR EL VALOR DE LA AMISTAD Y LA
CONVIVENCIA UNIDAD N° 1



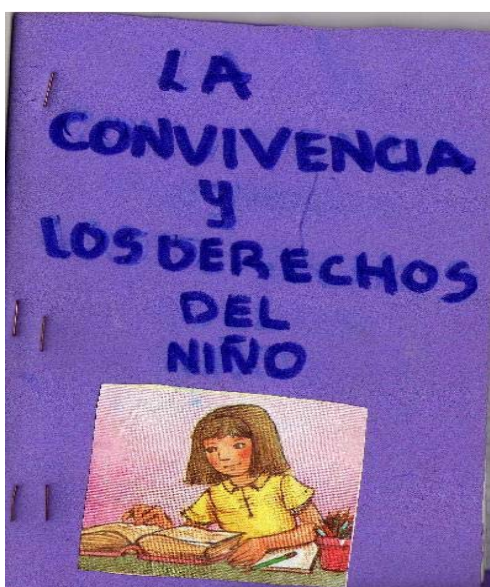
TEMA Nº 1 ACTIVIDAD Nº 1.1 LA TIERRA NUESTRO PLANETA
REALIZADO POR: LUZ ANGÉLICA, CURSO: 5



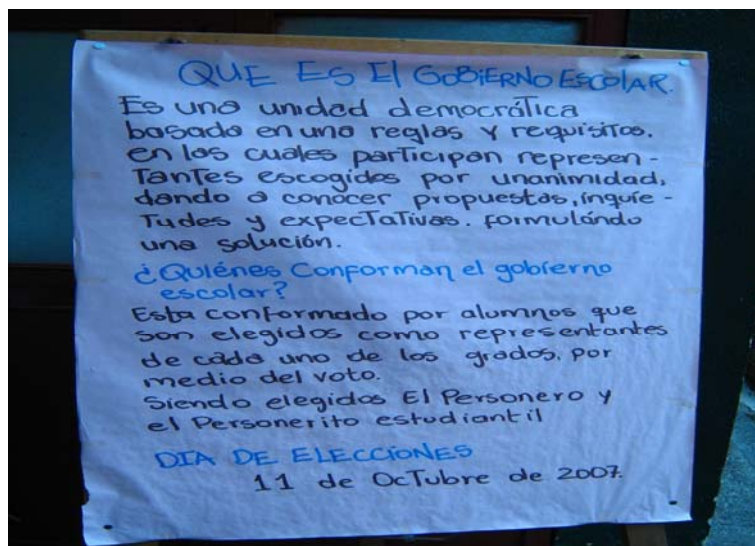
TRABAJO REALIZADO EN LA UNIDAD Nº 4, RECHAZANDO
LAS EXPRESIONES VIOLENTAS, EN LO PERIODOS DE GUERRAS.
AUTOR: JORGE SOLARTE



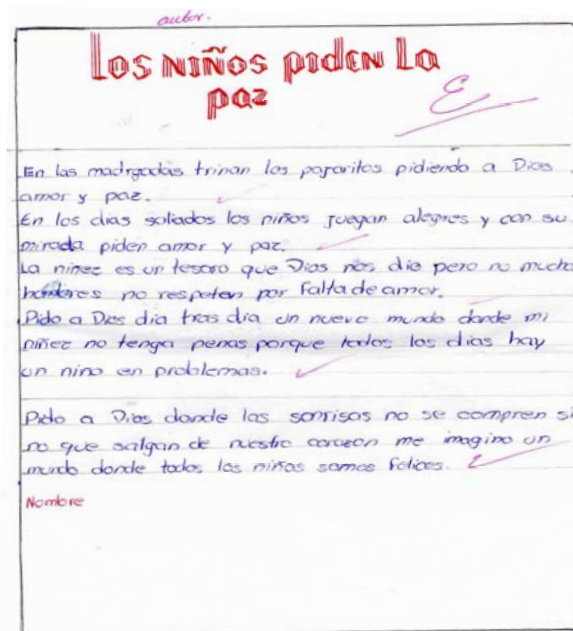
ACTIVIDAD N° 1. 2 SOMOS COLOMBIANOS
 TEMA N° 2 LOS GRUPOS ÉTNICOS
 REALIZADO POR: CARLOS FELIPE PAZ,



LIBRO DE DERECHO DEL NIÑO, ELABORADO, EN ACTIVIDADES
 REFERENTES A LOS DERECHOS
 AUTORES: DAVID POTOSÍ, FLORIÁN DANAELY, CAMILO GUZMÁN
 FRANCIA LORENA Y MICHAEL PAZ



TEMA Nº 2 PARTICIPACIÓN CIUDADANA
 ACTIVIDAD Nº 2.2 LA CONSTITUCIÓN
 POLÍTICA Y LOS DERECHOS FUNDAMENTALES.



UNIDAD Nº 1 ACTIVIDAD Nº 3.4 Y LA DEMOCRACIA, ¿QUÉ ES?
 CARTELERA REALIZADA POR ESTUDIANTES: DIANA VALLEJO, CARLOS FELIPE PAZ, CAMILO GUZMÁN, GABRIELA VALLEJO

LOS VALORES

Practico:

1. Saludar a compañeros, profesores.
2. Atender en clases y no charlar con mis compañeros (as).
3. Respetar a profesores y compañeros.
4. Ser amigable.
5. Respetar las opiniones de mis compañeros (as).

No practico:

1. Portarme malo.
2. Hacer silencio.
3. No practico la atención.
4. No practico casi el orden.
5. No practico casi el compañerismo.

Nombre: Gabriela Silvana Moncayo López

Curso: 5-4

Fecha: 5-

de Marzo del 2007.

Prof: Diana Pavón

AUTO EVALUACIÓN DIARIA DE COMPORTAMIENTOS EN CLASES TRABAJO ENTREGADO EN ACTIVIDADES ALUSIVAS A LAS NORMAS DE CONVIVENCIA



TRABAJO ENTREGADO DESPUÉS DE LA VISITA A LA CASA DE TAMINANGO AUTOR:

COLOMBIA VIVA

Lo que bien el video fue con el tiempo ellos fueron organizando chichas charipas tumbas mas bailosas y los complicitos el bosque andino en el cual se rascan dentro de las especies estan los caimanes y las piedra de cocuyo y los peresosos el agila y las serpientes el chiguiro las Tizerillas al norte esta el mar caribe de forma hay catracoles colores diferentes y avecinados y valeros por ejemplo los catacoles y las medosas y los flamengos en la guajira como la iguana el rio mas caudaloso del mundo es el amazonas selva umeda topical umeda las notrias las enormes rayas el tiburon ballena en el el desierto de la guajira

TRABAJO ENTREGADO DESPUÉS DE OBSERVAR EL VIDEO EN EL BANCO DE LA REPÚBLICA COLOMBIA VIVA



TEMA Nº 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS ACTIVIDADES Nº 1.2 EL AIRE, LA TIERRA Y EL MAR CONFORMAN MI TERRITORIO



DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES
TEMA N° 1 NORMAS Y LA CONVIVENCIA
ACTIVIDAD N° 1.1 Construyendo normas
 Trabajos expuestos en cartelera de los estudiantes:
 Darly Liliana López, Erika Rosero, Camilo Cifuentes, Michael,
 Diana Vallejo, Nastalya Moncayo y Carlos Paz.



DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES
TEMA Nº 1 NORMAS Y LA CONVIVENCIA
ACTIVIDAD Nº 1.1 Construyendo normas
Trabajo realizado por: Liliana, Florian y aura Milena



Unidad nº 2, TEMA Nº 4 RECURSOS HÍDRICOS DE NUESTRO PAÍS
ACTIVIDAD Nº 4.4 LAGUNA DE LA COCHA SANTUARIO DE FLORA Y FAUNA

En el mapa de Nariño sin ubicación los estudiantes localizan los límites fronterizos del departamento, los principales zonas ecológico, poniendo les sus respectivos nombres.

ANEXO J

PRUEBAS PILOTO DESARROLLADAS CON NIÑOS



Unidad N° 2, TEMA N° 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS

TALLER N° 2.2 COLOMBIA Y SUS ESPACIOS

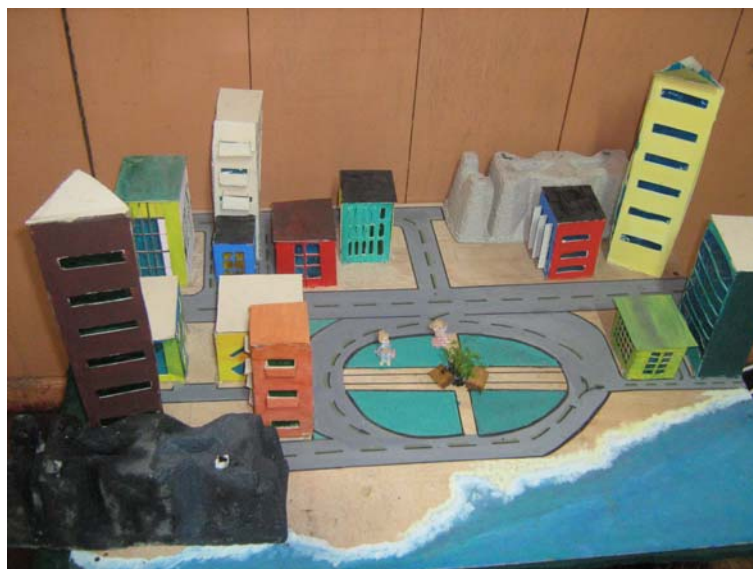
Las niñas desarrollaron las preguntas de la lectura problemas fronterizos, explicando con anticipación el desarrollo del juego.



Unidad N^o2, TEMA N^o 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS

TALLER N^o 2.5 PLAYAS DE COLORES Y MARES ENSOÑADORES

Maqueta: En el mar también hay vida, se encuentra en ella las industrias
Escuelas, edificios y el mar, se realizó a las niñas la explicación del funcionamiento de la maqueta
En la problemática ambiental del mar.



Unidad N^o2, TEMA N^o 2 SUPERFICIE Y FRONTERAS

TALLER N^o 2.5 PLAYAS DE COLORES Y MARES ENSOÑADORES

Maqueta: En el mar también hay vida, se encuentra en ella las industrias
Escuelas, edificios y el mar, se realizó a las niñas la explicación del funcionamiento de la maqueta
En la problemática ambiental del mar.

