

**ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES A TRAVÉS DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS CON ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE
DISCAPACIDAD DEL GRUPO 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PROFESA**

**LUZ MARINA NARVAEZ AGREDA
MARTHA ORDOÑEZ BOLAÑOS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2011**

**ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES A TRAVÉS DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS CON ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE
DISCAPACIDAD DEL GRUPO 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PROFESA**

**LUZ MARINA NARVAEZ AGREDA
MARTHA ORDOÑEZ BOLAÑOS**

**Proyecto de Trabajo de Grado para optar el título de Licenciadas en
Educación Básica con énfasis en Ciencias Sociales**

**Asesora
Carmen Eugenia Carvajal Palacios
Magister en Educación**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA EN CIENCIAS SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2011**

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 1.966, 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, Noviembre 17 de 2011

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que nos colaboraron incondicionalmente durante el proceso de formación académica dentro de la carrera y durante el desarrollo del trabajo de investigación

Al Centro Educativo PROFESA por abrirnos sus puertas y brindarnos todo su apoyo durante la labor Pedagógica y desarrollo de nuestro trabajo de investigación. Al director de la institución: Esteban Jurado García por su orientación pedagógica y constante disponibilidad y colaboración.

Al grupo 2 de estudiantes del Centro Educativo PROFESA por permitirnos desempeñar como sus docentes orientadoras, compañeras y amigas, también porque fueron parte central dentro del proceso investigativo y ser parte activa en el desarrollo de las distintas actividades Lúdicas. Lo cual nos hizo fortalecer nuestra labor docente y tener de ellos significativas experiencias.

Un agradecimiento especial a la Profesora Carmen Eugenia Carvajal, asesora de nuestro trabajo de investigación, quien se convirtió en nuestra guía con su excelente orientación y colaboración

Y en general a todas las personas que con su valiosa ayuda permitieron también, hacer realidad la elaboración de este proyecto de investigación y propuesta pedagógica.

DEDICATORIA

Ofrezco este valioso triunfo con todo cariño y amor a mis padres por brindarme ese apoyo incondicional, por su comprensión y por sus sabios consejos, quienes hicieron posible que alcanzara este éxito y me dieran la oportunidad de demostrarles que los sueños se hacen realidad con esfuerzo y dedicación.

A mis hermanos y toda mi familia quienes me acompañaron con sus buenas ideas y sus consejos en todo el proceso de mi formación académica y profesional.

A mi compañera de trabajo Martha, quien se convirtió en una persona de apoyo incondicional.

Luz Marina Narvaez

Agradezco a Dios por darme la fortaleza y sabiduría de haber emprendido otra etapa de mi vida y ser la luz que guio mi camino. A mis padres por el apoyo incondicional que me brindaron día tras día, a mis hermanas por estar siempre a mi lado y darme buenos consejos.

A mi esposo Weimar, a mi hija Eliana y a mis suegros quienes se convirtieron en mi familia y fueron la esencia para lograr este éxito alcanzado, ya que de ellos recibí valiosos consejos y un respaldo a lo largo de toda mi carrera.

A Luz Marina por estar siempre juntas durante el desarrollo del trabajo de investigación.

Martha Ordoñez Bolaños

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
I ETAPA	17
1. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA	17
1.1 TITULO	17
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA	17
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	17
1.4 PREGUNTAS ORIENTADORAS	18
1.5 JUSTIFICACION	19
1.6 OBJETIVOS	21
1.6.1 Objetivo General	21
1.6.2 Objetivos Específicos	21
2. FUNDAMENTOS TEORICOS	22
2.1 RETOS DE LA CIENCIAS SOCIALES	22
2.2 CURRÍCULOS DE LAS CIENCIAS SOCIALES	24
2.2.1 Currículo flexible	25
2.2.2 Currículo abierto	26
2.2.3 Currículo integrado	26
2.2.4 Currículo espiral	26
2.3 ENSEÑANZA DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES	26

2.3.1 Educación	26
2.3.2 Enseñanza	28
2.4 LÚDICA	30
2.4.1 ¿Qué son las estrategias lúdicas?	31
2.4.2 La actividad lúdica como estrategia de aprendizaje	31
2.4.3 La lúdica como espacio de la creatividad	34
2.4.4 La lúdica-juego como herramienta Pedagógica	35
2.5 DISCAPACIDAD	38
2.5.1 Breve recorrido histórico de las personas en situación de discapacidad	38
2.5.2 ¿Qué se entiende hoy por personas en situación de discapacidad?	39
2.5.3 Tipos de discapacidad	41
2.6 EL QUEHACER DOCENTE FRENTE A LA DISCAPACIDAD	44
3. ELEMENTOS METODOLOGICOS	46
3.1 DIRECTRICES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1.1 Paradigma	46
3.1.2 Enfoque de estudio	46
3.1.3 Método	47
3.1.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	48
3.1.4.1 Fuentes Primarias	48

3.1.4.1.1 Observación participante	48
3.1.4.1.2 Diario de campo	48
3.1.4.1.3 Encuesta	48
3.1.4.2 Fuentes secundarias	48
3.1.4.3 Manejo de la información	49
3.1.4.4 Unidad de análisis	49
4. PROCESO DE INVESTIGACION	50
5. ESTRUCTURA E IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA	67
5.1 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA Y ELEMENTOS PEDAGOGICOS	67
5.2 IMPLEMENTACION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA	70
5.3 DISEÑO DE LA PROPUESTA: Estructura de la Cartilla	76
6. CONCLUSIONES	84
7. RECOMENDACIONES	85
II ETAPA	
PROPUESTA PEDAGOGICA	
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

	Pág.
TABLA 1. Esquema curricular para la unidad 1	78
TABLA 2. Esquema curricular para la unidad 2	79
TABLA 3. Esquema curricular para la unidad 3	80

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1. Formato de encuesta realizado a los estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA	91
ANEXO 2. Entrevista semi-estructurada realizada a los estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA	93
ANEXO 3. Categorización de la entrevista realizada a los estudiantes del grupo 2 Centro Educativo PROFESA	94
ANEXO 4. Foto sobre mala caligrafía y Ortografía	95
ANEXO 5. Formato de encuesta realizado a los estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA	96
ANEXO 6. Categorización de la información, encuesta realizada a estudiantes del grupo 2 Centro Educativo PROFESA	97
ANEXO 7. Foto habilidades artísticas	98
ANEXO 8. Formato de encuesta realizado a los docentes del Centro Educativo PROFESA	99
ANEXO 9. Fotos de los estudiantes del grupo 2 realizando actividades lúdico-manuales y expresiones artísticas	101
ANEXO 10. Estudiantes del grupo 2 participando en los juegos de Patio y de mesa	104
ANEXO 11. Fotos Salidas Pedagógicas	107
ANEXO 12. Fotos Actividades lúdicas complementarias	109
ANEXO 13. Fotos Actividades Grupales	111
ANEXO 14. Formato de autoevaluación de los estudiantes realizada después de la aplicación de cada estrategia lúdica.	112
ANEXO 15. Foto trabajo lúdico-pedagógico docentes investigadoras	113

ANEXO 16. Formato de auto observación estudiantes del grupo 2 Centro Educativo PROFESA	114
ANEXO 17. Formato ficha de observación a estudiantes	115

RESUMEN

El siguiente trabajo de Investigación, es una propuesta pedagógica apoyada y presentada desde la Lúdica, conllevada a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales hacia estudiantes en situación de discapacidad del Centro Educativo PROFESA. De esta manera se brindo diversos espacios lúdicos con miras a interrelacionar las necesidades educativas de los estudiantes con la implementación de las estrategia Lúdicas, entretejiendo el conocimiento con la práctica y así logren aplicarlo en su vida cotidiana.

Por consiguiente, este trabajo de investigación se concreta con la elaboración de una propuesta pedagógica, fundamentada desde una teoría Lúdica que fue de gran apoyo de aprendizaje para los estudiantes con discapacidad del Centro Educativo PROFESA.

ABSTRACT

The following research work, is a pedagogical supported and presented from the playful, leading to strengthening the teaching-learning process of the social sciences to students with disability PROFESA Education Center. In this way provides several recreational areas in order to interrelate the educational needs of students with the implementation of the strategy games, weaving knowledge with practice and thus been applied in their daily lives.

Therefore, this research is specific to the development of a pedagogical, based from a theory that was very Playful learning support for students with disabilities PROFESA Education Center.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación enfocado en una propuesta Pedagógica brinda diversas estrategias lúdico-pedagógicas para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales con estudiantes en situación de discapacidad del Centro Educativo **PROFESA**, conllevando a fortalecer y desarrollar las habilidades, destrezas y potencialidades de los estudiantes, dando paso a fortalecer sus habilidades. Las estrategias lúdicas permiten transformar el aula de clase en un verdadero ambiente de alegría, de aprendizaje, de participación y de respeto donde se resalte las emociones, las actitudes, los valores, los comportamientos y las disposiciones de los estudiantes.

Como referente teórico de la investigación, se asumió los planteamientos desde la lúdica; es decir una enseñanza-aprendizaje a través de estrategias lúdicas. De tal forma que el quehacer Pedagógico del docente fue clave en el desarrollo de la investigación, ya que se propuso escenarios diferentes de enseñanza estimulando la comprensión, motivación, interés, entusiasmo y creatividad en función de un aprendizaje más práctico.

Para el desarrollo de esta propuesta pedagógica se diseñaron herramientas lúdico-educativas que permiten ampliar los procesos de formación de los estudiantes con discapacidad, centrándose en transformar las discapacidades, puesto que se busco abrir espacios netamente lúdicos, reflejados en juegos, expresiones artísticas y demás actividades, colocando en juego todas las habilidades y destrezas de los participantes. Es decir entretejiendo los conocimientos con la praxis. De ahí que, la aplicación de las distintas estrategias lúdicas, permitan al estudiante tener una mejor comprensión de las temáticas relacionadas con las Ciencias Sociales.

El trabajo de investigación se encuentra dividido en dos fases: en la primera fase se encuentra la estructura del proyecto en cuanto a los planteamientos de la propuesta pedagógica, se encuentra el tema, formulación del problema, descripción, justificación y objetivos, del mismo modo se encuentra los fundamentos teóricos y elementos metodológicos; además, en esta parte se incluye la estructura de la propuesta pedagógica y todo el proceso del diseño de la cartilla de las distintas estrategias lúdicas; su implementación, descripción, evaluación y autoevaluación de los mismos, luego se prosigue al diseño de la propuesta, donde se exponen todas las estrategias lúdicas que se realizaron con los estudiantes y en concordancia con los estándares básicos de competencia de las ciencias sociales.

En la segunda parte se da a conocer la propuesta pedagógica como tal, se presenta la cartilla lúdico-pedagógica, con sus respectivas unidades, temas,

las estrategias lúdicas, diferentes actividades como textos de reflexión, desarrollo de sopas de letras, crucigramas y otros. Posteriormente se encuentran las conclusiones y una serie de anexos donde se muestran fotografías de las estrategias lúdicas aplicadas, encuestas, entrevistas con los cuales se logró recolectar la información y demás datos.

De esta manera se da a conocer los resultados del trabajo de investigación desarrollado desde el quehacer pedagógico, por lo que se obtuvo una propuesta dirigida a brindar espacios dinámicos de aprendizaje, fortaleciendo, desarrollando y descubriendo las habilidades, potencialidades y destrezas a fin de viabilizar significativamente la comprensión de los saberes propios de las Ciencias Sociales.

I. ETAPA

1. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

1.1 TITULO

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS CON ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD DEL GRUPO 2 DEL CENTRO EDUCATIVO PROFESA.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo hacer de la Lúdica una estrategia pedagógica para la enseñanza de las Ciencias Sociales con estudiantes en situación de Discapacidad del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA?

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Las personas en situación de discapacidad son continuamente discriminadas por el resto de la sociedad, no solo en cuanto al trato que reciben, sino también al no tener a su alcance recursos específicamente diseñados para ellos, los cuales les permitan desarrollar sus destrezas cognitivas, motrices y auditivas. Además son personas con capacidades de aprendizaje limitadas, es así que su proceso de desarrollo es más lento que el de otra persona normal, por lo cual, se debe utilizar principios metodológicos que permitan optimizar su rendimiento académico.

En este sentido, observemos que la educación se convierte en el espacio fundamental para que estas personas tengan la oportunidad de desarrollar todos sus potenciales al igual que los demás, y por consiguiente desde el quehacer pedagógico, se debe utilizar una metodología pedagógica adecuada para la atención de los estudiantes en situación de discapacidad

Es así como el Centro Educativo **PROFESA**, ha venido brindando espacios y oportunidades educativas a todas las personas que presentan algún grado de dificultad (física, sensorial, intelectual, emocional, social o cualquier otro), respetando las diferencias de cada uno de sus estudiantes, con el fin de posibilitarles su proceso de construcción individual y social. Asimismo éste centro educativo se fundamenta por su capacidad de abrir puertas hacia una educación inclusiva por medio de proyectos lúdico-pedagógicos, de aula y proyectos productivos a fin de responder a las necesidades de la comunidad estudiantil pertenecientes a éste centro.

Ahora bien, durante el desarrollo de nuestro quehacer pedagógico en el centro educativo PROFESA y particularmente con los estudiantes del grupo 2 y al tener una relación más cercana con ellos por medio de las clases y de las actividades que se trabajaron, se observó la ausencia de espacios lúdicos y emotivos dentro del aula escolar. De hecho cabe mencionar que cuando se inició con el desarrollo de la primeras clases y actividades relacionadas con las Ciencias Sociales, detallamos el poco interés de los estudiantes hacia la clase, evidenciándose en ellos el aburrimiento, la poca participación, etc. es un claro ejemplo de ello, que en una clase realizada el día 3-9-2010 sobre “regiones naturales de Colombia” la mayoría de los chicos mencionaron que *“no les gustaba escribir demasiado, que más bien los hiciéramos jugar un ratito”*, además en diálogos informales que se realiza con ellos en horas del descanso y en el mismo salón de clase, algunos estudiantes afirmaban que los docentes de otras áreas como por ejemplo la de “ética y valores”, *“eran muy aburridas y bravas, que nos les hacía hacer actividades recreativas, que solo se limitaban a dictarles y que por eso ellos actuaban mal o les hacían indisciplina”*.

Por otra parte, en una conversación informal que obtuvimos con la Dra. Alicia Jurado quien se desempeñó como directora del centro educativo PROFESA y al mencionarle el interés de trabajar y de abrir espacios lúdico-recreativos dentro y fuera del aula con éstos estudiantes, afirmo *“que si era muy buena la idea de realizar una propuesta encaminada hacia una enseñanza lúdica, ya que éstos estudiantes en situación de discapacidad lo requerían más que a nada”*

A partir de esto, nació el interés de hacer de nuestras clases un ambiente más dinámico para y con los estudiantes, y no recaer en la monotonía; en el método de transmisión de conocimientos donde se convierta la enseñanza en una forma convencional. Con base en ello, se estableció el interés de trabajar en una propuesta pedagógica encaminada a la “Enseñanza de las Ciencias Sociales a través de estrategias lúdicas” con el objetivo de diseñar y aplicar estrategias claves que conllevaran a dinamizar, recrear y motivar las clases. De tal forma que con esta metodología se logró mejorar la capacidad de asimilar y comprender las Ciencias Sociales y también se pudo contribuir a mejorar las relaciones y actitudes con los compañeros, con los docentes, directivos y demás empleados.

1.4 PREGUNTAS ORIENTADORAS

- ❖ ¿Qué dificultades y necesidades presentan los estudiantes del grupo 2 en el área de Ciencias Sociales del centro educativo PROFESA de Pasto?

- ❖ ¿Qué estrategias lúdicas utilizan los docentes para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de ciencias sociales para el grupo 2 del centro educativo PROFESA de Pasto?
- ❖ ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que contribuyen a disminuir las dificultades de aprendizaje y que ayudan a mejorar la atención de los estudiantes, en relación con los saberes propios de las ciencias sociales?
- ❖ ¿Cómo realizar la cartilla para la enseñanza de las ciencias sociales, basada en estrategias lúdicas, que va encaminada a mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grupo 2 del centro educativo PROFESA en Pasto?

1.5 JUSTIFICACIÓN

Un aspecto elemental dentro del quehacer pedagógico, es el de reflexionar sobre nuestra labor y la forma de cómo hacer cada vez más eficiente el trabajo como maestros, evidentemente el aula escolar y los distintos espacios de la comunidad educativa se convierten en lugares prodigiosos para descubrir las distintas necesidades, dificultades o problemas que obstaculizan de alguna forma los procesos de desarrollo de los estudiantes. No obstante, la acción pedagógica del docente va más allá de una reflexión, va más allá de poseer un discurso teórico, y de hecho, va más allá de la simple descripción y explicación de la realidad educativa. Por lo tanto, el educador en especial el de “*ciencias sociales*” como un ser reflexivo, investigador y co-constructor del conocimiento social, debe generar alternativas o acciones de significativo valor para dar soluciones a las diversas necesidades tanto de sus estudiantes, como de los padres de familia, o de los mismos docentes y otros, esto por medio de propuestas, trabajos, actividades o proyectos pedagógicos que contribuyan inevitablemente a mejorar los niveles de calidad y eficiencia en la educación. De esta manera le exige a las ciencias sociales, ofrecer nuevos modelos de análisis para abordar la realidad, desde actividades escolares que apoyen a la oferta de una mejor calidad de vida.

En esta medida, surge el interés de desarrollar la propuesta pedagógica “*Enseñanza de las ciencias sociales a través de estrategias Lúdicas...*” en el Centro Educativo PROFESA de la ciudad de Pasto, quien presta el servicio de educación a personas en situación de discapacidad, y que por medio de nuestra práctica pedagógica en éste lugar, se ha observado una serie de necesidades en los estudiantes, en especial el de recibir una enseñanza más dinámica, flexible y que vaya acorde con sus exigencias. Además es de tener en cuenta que las ciencias sociales cubren numerosos espacios de estudios

sociales, culturales, políticos, económicos, etc. y que su pedagogía se convierte en un lugar donde se conjugan la interacción, la recreación, y los conocimientos compartidos con los estudiantes y que considera a éste como protagonista y partícipe del acto educativo. Es por ello que vemos necesario contribuir con nuevas estrategias de enseñanza a los estudiantes en situación de discapacidad de este centro educativo, ya que por sus condiciones o por sus necesidades educativas especiales (NEE) ameritan una atención más contextualizada y coherente con las características personales y sociales.

Por otra parte las directrices del PEI del Centro Educativo PROFESA se fundamenta en desarrollar la inclusión social a través de proyectos lúdico pedagógicos, razón por la cual al abordar esta propuesta pedagógica no estamos desligadas de sus parámetros, por lo contrario estamos apoyando y contribuyendo a que los procesos de formación de sus estudiantes se realicen desde espacios para la libre expresión, la recreación, la creatividad y la imaginación, aspectos que están dentro de nuestra propuesta y también en el marco institucional del centro educativo.

La enseñanza por medio de estrategias lúdicas en ciencias sociales dirigida a estudiantes en situación de discapacidad, se justifica en la medida en que se contribuye al tan anhelado desarrollo integral del ser humano, por su puesto la personas en situación de discapacidad necesitan de apoyos especiales para desarrollar sus potencialidades como seres humanos y alcanzar los máximos logros educativos posibles y para esto nada mejor que la actividad lúdica sea una herramienta educativa conveniente para hacer que las “discapacidades” se conviertan en “capacidades”, ya que con la lúdica se crean espacios para la libre expresión y que su importancia radica en producir actividades como el juego, el humor, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la fantasía y el trabajo cooperativo que ayudan a adquirir nuevos y mejores conocimientos, pues con esta estrategia se tiene cuenta los procesos cognitivos, afectivo, psicomotor, evolutivo y comunicativo, cuyos factores están llamados a trabajar en clase.

Además la propuesta pedagógica conlleva a fortalecer las relaciones entre los estudiantes a través de la lúdica y la recreación, convirtiendo las clases en un verdadero espacio de conocimiento y de interacción conjugando la creatividad, el juego y otras actividades lúdicas. Es decir que el trabajo realizado desde las ciencias sociales, no solo se remita a clases magistrales en ambientes cerrados, rígidos y bajo presión de órdenes y amenazas, originando temores, desmotivación, aburrimiento y actitudes inadecuadas en los estudiantes, más bien se hace necesario adecuar estrategias didáctico-pedagógicas dinámicas, recreativas y motivantes como lo es la lúdica y que hace parte fundamental del desarrollo humano

Por ello, la viabilidad de esta propuesta reside en que se puede aplicar en este contexto, porque permite atender las manifestaciones sentidas entre los estudiantes con situación de discapacidad y porque los docentes de ciencias sociales estamos llamados a mejorar y a brindar nuevas herramientas pedagógicas al alcance de los estudiantes. La enseñanza por medio de estrategias lúdicas le permiten a la persona generar un aprendizaje más significativo dentro de espacios meramente dinámicos y pre reflexivos y por ende encamina al educando a desenvolverse en su autonomía con su vida personal y social, que son factores que necesitan las personas en situación de discapacidad para que desde los contextos educativos se trabaje para la no discriminación y desvalorización de éstas en la sociedad y se les pueda brindar igualdad de oportunidades.

A sí que, a partir de este trabajo pedagógico en el Centro Educativo PROFESA se pretende ofrecer herramientas de enseñanza apropiadas para los estudiantes en situación de discapacidad y poder contribuir a una educación integral y que estas personas puedan ser más competitivos en su acontecer diario.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

Fortalecer los procesos de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de estrategias Lúdicas con estudiantes en situación de discapacidad del grupo 2 del centro educativo PROFESA de Pasto.

1.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en situación de discapacidad relacionados con las Ciencias Sociales del grupo 2 del centro educativo PROFESA de Pasto.
2. Identificar las estrategias lúdico-pedagógicas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales en estudiantes en situación de discapacidad del grupo 2 del centro Educativo PROFESA de Pasto.
3. Proponer las distintas estrategias lúdicas que permitirán a los estudiantes en situación de discapacidad del grupo 2, comprender y

asimilar las temáticas propias de las Ciencias Sociales del centro educativo PROFESA.

4. Elaborar una propuesta pedagógica para la enseñanza de las Ciencias Sociales por medio de estrategias lúdicas, para los estudiantes en situación de discapacidad del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA.

5. Implementar la propuesta pedagógica a través de una cartilla, en la cual se refleje las estrategias lúdicas utilizadas en la enseñanza de los saberes propios de las Ciencias Sociales dirigida a estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA de Pasto.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Para el desarrollo de esta propuesta Pedagógica fue necesario contar con los siguientes referentes teóricos conceptuales:

2.1 RETOS DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Las ciencias sociales ha sido catalogada como una de las ciencias más importantes de esta sociedad compleja, cambiante y globalizante, que cada vez se ve surcada por acelerados procesos de desarrollo, de avances tecnológicos y científicos. Enfrentamos situaciones que demandan nuevos conocimientos, así como acciones en términos de las políticas públicas y del accionar de los ciudadanos. En este contexto marcado por la incertidumbre y por la complejidad de los procesos, es preciso que las Ciencias Sociales afronten los problemas coyunturales propios de la sociedad y se requiere que a los pasos del desarrollo de la humanidad, las ciencias sociales avance, intérprete y le dé nuevos sentidos a lo humano.

Es así como “Las Ciencias Sociales enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (violencias, problemas ambientales, de la cultura, etc.), que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas; por tanto requieren de la integración de saberes, miradas transdisciplinares, que ofrezcan respuestas contextualizadas a los problemas y exigencias de la sociedad”¹

En los últimos tiempos, distintas instituciones de educación superior y los gobiernos han tenido más en cuenta los aportes proporcionados por las ciencias sociales en un mundo en transición cada vez mas interconectado y requerido de perspectivas diversas. Al continuar con esta visión del presente hacia el futuro ha provocado en las ciencias sociales nuevas maneras de mirar los fenómenos sociales, por ejemplo Wallerstein dice que, “hoy el problema es el de escapar a las constricciones pasajeras de lo contemporáneo para llegar a interpretaciones más duraderas y más útiles de la realidad social e implica el reconocimiento de que los principales problemas que enfrenta una sociedad compleja no se pueden resolver descomponiéndolos en pequeñas partes que parecen fáciles de manejar analíticamente, sino mas bien abordando estos problemas, a los seres humanos y a la naturaleza, en toda su complejidad y en sus interrelaciones”². Lo anterior señala una dimensión más compleja relacionada con el pensamiento pedagógico de los maestros y de las practicas pedagógicas en

¹ MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Lineamientos curriculares en Ciencias Sociales

² WALLERSTEIN, Immanuel. Abrir las Ciencias Sociales. Editorial Siglo XXI. México. 1996. p. 86-87

el aula. A nivel educativo esto significa, que no basta sólo detectar el problema que obstaculiza el ritmo normal de los procesos de enseñanza-aprendizaje, se hace necesario que desde la propia naturaleza de realidad educativa se analice los medios sociales, académicos, familiares, etc. sin esquivar ninguno de los coeficientes intervinientes y trazar nuevas alternativas pedagógicas.

Desde esta perspectiva el quehacer pedagógico del docente y particularmente de ciencias sociales, apunta a generar procesos de cambio desde los contextos educativos, ya que a partir de la institución educativa y de las aulas escolares, a diario el docente observa y descubre variedad de problemas que requieren ser solucionados a través de una efectiva labor pedagógica que conlleve a romper con los esquemas tradicionales y proponiendo nuevas alternativas de enseñanza donde los estudiantes sean partícipes de la dinámica académica y protagonistas de su propio conocimiento.

El ámbito educativo es el epicentro propio del quehacer pedagógico, en él, se coloca en escena una variedad de acciones pedagógicas del docente en cuanto a su enseñanza, selección de contenidos, metodologías, recursos didácticos y evaluaciones que se utilizan, a si como la importancia de los intereses, opiniones y la acción del estudiante. Es importante mantener la "idea de que solo mediante actos creativos por parte de los maestros, es posible ir integrando la teoría y la práctica educativa, e ir introduciendo modificaciones encaminadas a hacer de la educación, un proceso útil para la vida presente y futura de los estudiantes"³. Por tanto esto ha planteado dentro de las Ciencias Sociales nuevos replanteamientos educativos, para desafiar aquellos espacios escolares donde aún se marca la concepción tradicionalista.

2.2 CURRÍCULO DE LAS CIENCIA SOCIALES

Para iniciar los cambios que exige la sociedad, las Ciencias Sociales desde la parte educativa formaran a los estudiantes a través de currículos que demanden las necesidades propias de una comunidad educativa y de los grupos humanos en general, que están inmersos en un mundo en crisis a nivel social, religioso, económico, cultural y político, por los impactos del desarrollo científico y tecnológico, y de la creciente globalización. De tal manera, es importante que a partir de las aulas escolares se abandone la visión fragmentada del conocimiento y abra espacios donde confluyan las interpretaciones holísticas e interdisciplinares acordes con los planteamientos del mundo actual; se hace, entonces, realidad y no una

³ CASTAÑEDA B, Elsa. PARODI, Martha Luz. Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Bogota.1992. Editorial FES. p. 36

eterna utopía la posibilidad de estudiar y reflexionar sobre los temas que interesan a las y los jóvenes, permitiendo una mayor significatividad en el conocimiento y adentrándonos en la problemática mundial, nacional y local actual, que casi nunca es cubierta en el quehacer pedagógico.

Cuando nos referimos al currículo, la primera idea que suele considerarse es a un simple plan de estudios que permite dar estructura a un campo especializado, determinando aspectos concretos de las asignaturas, las materias, etc. Proyectado en una forma lineal que debe seguir el docente y por tanto el estudiante. En esta acepción se observa claramente el enfoque tradicional que predominó durante varias décadas.

Para tener una mejor claridad de lo que podría ser el currículo en un sentido más apropiado, se ha tomado la siguiente definición:

Currículo: Es un "proyecto educativo emancipador que se determina con la activa y democrática participación de todos los agentes en él involucrados; cuyo desarrollo debe entenderse como un proceso en continua construcción, abierto a la crítica y contextualizado en su respectivo entorno; que se experimenta en la práctica cotidiana y se valida en su reflexión y confrontación pública"⁴.

En esa perspectiva el currículo toma una nueva filosofía dentro de la educación, por la cual el maestro, los estudiantes y toda una comunidad educativa establecen un diálogo permanente, determinados por una realidad en el que se encuentran comportamientos pedagógicos, metodológicos, didácticos y otros.

Desde el MEN se ha planteado una serie de lineamientos curriculares para el área de ciencias sociales, que permiten a los distintos actores del proceso educativo estén atentos y participen en la construcción de un saber dinámico en el aula. Por esto, hemos querido mencionar la orientación curricular que tiene las Ciencias Sociales, la cual se estructura de manera abierta, flexible, integrado y en espiral, que a nuestro modo de ver propone la capacidad de mejorar, de transformar y de plantear nuevas estrategias de enseñanzas y aprendizajes de las y los estudiantes.

2.2.1 Currículo Flexible: Permite el trabajo sincrónico y diacrónico, en distintos espacios y sociedades. Puede afrontarse desde distintas perspectivas disciplinares identificando y contrastando las relaciones que se producen entre ellas.

⁴ GOYES, Isabel y USCÁTEGUI DE JIMÉNEZ, Mireya. Teoría curricular y Universidad. Editorial Unariño. Pasto. 2000. p. 43.

2.2.2 Currículo Abierto: Facilita el análisis serio de la problemática local, nacional y global. Permite la reflexión sobre los desafíos que debe afrontar el país y los educandos en un futuro próximo.

2.2.3 Currículo Integrado: Articula los conceptos de distintas Ciencias Sociales para estudiar los problemas planteados, es decir por un lado propicia en los estudiantes la integración mental de distintos conocimientos del área, lo que produce conflictos y cambios cognitivos frente a sus conceptos; por otra parte hace que el saber que se construya en el área supere la visión fragmentada del conocimiento existentes en la disciplinas y abra interpretaciones holísticas que permitan mayor significado y sentido a la realidad social.

2.2.4 Currículo en Espiral: Complejiza los conceptos a medida que se avanzan en el proceso educativo, teniendo en cuenta el nivel cognitivo de las y los estudiantes.

La anterior estructura curricular de las ciencias sociales ilumina el desarrollo de un tipo de currículo basada en una concepción holística de la educación. Es un proceso global, en la que se aplica al proceso enseñanza-aprendizaje los más eficientes y versátiles avances de la ciencia, el arte y la didáctica, para el cultivo del conocimiento en el niño. Integrándose de manera complementaria y simbiótica para con seguridad consolidar el desarrollo del máximo potencial de cada una de las cinco dimensiones del ser humano o su aprendizaje holístico.

Para lograr una significativa integración de los conceptos entre las disciplinas de las ciencias sociales y que logre ser un pilar fundamental en el desarrollo complejo del ser humano, es elemental seguir un “diseño curricular, centrada en el objetivo primordial de la labor educativa que es formar un individuo maduro psicológicamente y capaz de actuar productivamente, como parte de un conjunto social, de acuerdo con sus capacidades personales y de una manera creativa y autónoma”⁵.

2.3 ENSEÑANZA DESDE LAS CIENCIAS SOCIALES

2.3.1 EDUCACIÓN

La educación se considera como uno de los pilares fundamentales y permanentes para el progreso social y personal, es la apuesta para lograr un mundo más seguro y más desarrollado. En cuanto al progreso social, se refiere a esa compleja relación de múltiples factores del sector estatal y de

⁵ CAJIAO RESTREPO, Francisco. Pedagogía de las ciencias sociales. Editorial Intereditores S.A. Bogota. 1989. p. 37

los aspectos que conciernen la dimensión social. En este aspecto es precisamente donde la sociedad civil estructura sus propios proyectos educativos, les da cierta significación, toma sus riendas y los otorga al Estado para que éste amplíe nuevas funciones de acuerdo a las organizaciones educativas, que a su vez también cumplen funciones eminentemente sociales y económicas.

En este sentido la educación tiene un gran carácter social, que por un lado va respaldada por la constitución Política del 1991 en la cual, su artículo 67 reafirma “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; en ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y demás bienes y valores de la cultura...”, y por el otro lado, la educación toma más fuerza cuando la misma sociedad adquiere nuevas condiciones y toma una nueva dinámica en los terrenos de la cultura y de la política.

En el plano personal nos referimos puntualmente a esa iniciativa que surge desde el interior de cada individuo, del deseo de superación y de formarse como un ser responsable, autónomo y tolerante, y de ser parte de la sociedad como un miembro activo, donde éste pueda a portar con sus ideas, con su trabajo al cambio que la misma sociedad requiere. De esta manera, la educación está orientada a la formación integral de las personas que sean capaces de abordar con responsabilidad los múltiples retos implicados en la vida comunitaria.

La Ley General de Educación, en su artículo 1 puntualiza a la educación “como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana de su dignidad, de sus derechos y sus deberes”. El educador forma parte esencial en la mayoría de los procesos de la educación; es la persona que se convierte en mediador y acompañante en los procesos de aprendizaje del estudiante, es decir que el docente es el responsable de la enseñanza y de la formación de los sujetos que les permite construir un pensamiento más complejo. Es la persona que se relaciona por medio de estrategias de comunicación, de diálogos... para permitir la participación libre y democrática, mediante adecuadas prácticas pedagógicas.

De este modo la educación no es un simple modelamiento, más bien es la incorporación recíproca de los saberes sociales, es necesario saber también que la educación es “la influencia afectiva en el desarrollo de la personalidad de los miembros de una sociedad, mediante un proceso social activo y consciente que garantiza no sólo la asimilación de la experiencia social, nacional y universal, sino sobre todo que los individuos se relacionen creadoramente con esas experiencias y se autotransformen a través del

saber, del arte, y del trabajo”⁶, sobre este punto la educación se preocupa por formar generaciones líderes, que lejos de tener un cúmulo de conocimientos inútiles e inservibles, tenga desarrollado las habilidades y explote sus potencialidades para pensar en su contexto. El saber cómo se piensa y saber pensar adecuadamente y con sensibilidad a los nuevos desafíos es el punto exacto donde los procesos educativos encuentran sentido.

2.3.2 ENSEÑANZA

La enseñanza a lo largo de la historia aparece como un gran objeto de reflexión y de estudio de la pedagogía, es un término que aun en una mirada desde la complejidad existe, con lecturas y concepciones diferentes. La enseñanza comúnmente se la considera como acto de trasmisión de conocimientos en el que un profesor deposita en otro, su saber acumulado, que utiliza como estrategia la exposición didácticas y el desarrollo de habilidades profesionales para el uso del tablero y de los textos escolares.

Esta óptica no es ajena por el lado de las ciencias sociales, siempre ha predominado unos lineamientos curriculares donde su enseñanza se fragmenta, se parcela, se dosifica en paquetes compuestos por temas, objetivos, actividades, recursos y evaluaciones, es una forma sencilla del docente de hacer que los chicos se llenen de información, de temas y de trabajos en áreas específicas (historia y geografía), sin lograr los aprendizajes significativos que se requiere en ciencias sociales.

Es importante resaltar a autores quienes afirman que en la actualidad pese a las distintas innovaciones educativas sobre qué tipo de enseñanza se le debe proporcionar al estudiante, se evidencia que “gran parte del sistema Educativo vigente se caracteriza por una enseñanza fragmentada, acrítica, descontextualizada e inadecuada, que no permite la integración conceptual, lo cual desmotiva la curiosidad de los estudiantes y desarrolla estructuras cognitivas y de comportamiento inadecuados”⁷, es un panorama desalentador que refleja directrices que van en contra de una buena calidad educativa de los educandos, sin embargo como ya hemos recalcado en párrafos anteriores, éste es el punto en el cual el quehacer de la ciencias sociales no debe recaer sobre éstas líneas de carácter positivista, tradicionalista, etc. más bien por medio de prácticas pedagógicas enfocadas en una enseñanza integral y holística, donde se cubra todos las dimensiones del desarrollo humano (físicas, psicológicas, afectivas, sociales...) se aporte

⁶ FLOREZ OCHOA, Rafael y otros. El saber Pedagógico del Profesor. Editorial Copiyepes. Medellín.1985. p. 29

⁷ MISION DE CIENCIA, EDUCACION Y DESARROLLO. Colombia al Filo de Oportunidad. Editorial Magisterio. Bogota. 1995. p. 34

y sirva de base para que la gente organice sus experiencias, conocimientos, habilidades y sea competente frente a la realidad social.

En esta medida, es conveniente mencionar que hoy las ciencias sociales cuenta con un gran bagaje de herramientas didácticas y un nuevo enfoque para su enseñanza, que viene dado desde el MEN quien propone unos lineamientos curriculares para la nueva enseñanza de las ciencias sociales. Anteriormente se había mencionado sobre una estructura curricular flexible, abierta, integrada y en espiral, pero estos aspectos deben ser implementados por otros factores que a continuación hacemos mención:

- **Ejes generadores:** Agrupan temáticas importantes de las sociedades pasadas y actuales, abarcan diversas ciencias sociales como: economía, historia, geografía, política, antropología y otras. La gran fortaleza de los ejes generadores es su globalidad, es decir, ofrecen perspectivas amplias para abordar las Ciencias Sociales, ayudando a estructurar una visión general de las problemáticas sociales, en las y los estudiantes.
- **Preguntas Problematicadoras:** Promueven la investigación y la generación de nuevos conocimientos en el aula; están referidas al campo social y ayudan a delimitar los ejes generadores.
- **Ámbitos Conceptuales:** Agrupa conceptos propios de las ciencias sociales- sugeridos, los cuales ayudan a investigar y resolver las preguntas problematicadoras. Se incluye en sus temáticas los cambios locales, nacionales e internacionales, para que tenga una funcionalidad, pertinencia y vigencia social.

De esa modo, va quedando comprendido, que sean los docentes los que deben tomar conciencia, deben empoderarse, abanderarse y retomar la ardua, pero grata tarea de reconstruir o si se quiere reorientar la enseñanza, con el único, pero más potente elemento que el docente tiene a su disposición, que es su intervención directa en el aula de clases con sus estudiantes. Así las cosas de este asunto debe asumirse desde el ámbito de lo posible, lo inmediato y lo cercano, ello es, desde la práctica pedagógica docente más reflexiva, intencionada y sometida a investigación permanente, que además son las características que identifican el ejercicio de la docencia de comienzos del siglo XXI.

Evidentemente, el docente a partir de su propia práctica tiene la opción de entrar en otras dinámicas de enseñanza que propendan por sintonizar a los estudiantes con el aprendizaje, ya no para memorizar (teniendo en cuenta que de ello nada queda) sino para comprender la vida a partir de los

conocimientos que sin lugar a dudas formará un nuevo sujeto para el mundo, un nuevo actor para la sociedad.

Compartimos la idea de algunos investigadores de Universidad Pedagógica Nacional, quienes hacen mención de que “el objeto de la pedagogía no es enseñar saberes específicos, sino desarrollar la capacidad de aprender del sujeto-aprender a aprender, aprender a descubrir, aprender a inventar”⁸. Este es el punto central de partida de esta propuesta pedagógica basada en la enseñanza del área de ciencias sociales con niños en situación de discapacidad del centro educativo PROFESA; impartir en la aula de clase no un número creciente de contenidos, más bien, por cada eje vital que aprende el estudiante, éste sea consciente de lo que está aprendiendo y que sus conocimientos los pueda aplicar para solucionar un determinado problema.

2.4 LÚDICA

La palabra lúdica proviene del latín Ludus, que significa o es relativo al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica es una “expresión de la subjetividad y la emocionalidad del sujeto, de lo contrario no se caracterizaría en relación con la creación, el placer o la alegría. La lúdica, se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo”⁹.

Además, la Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza- aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual educadores y educandos crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas

⁸ UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El oficio de Investigar: Educación y Pedagogía frente a nuevos retos. Editorial APICE, Santa Fe de Bogota, 2002. p, 370

⁹ DIAZ MEJIA, Héctor. La Función lúdica del sujeto. Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogota. 2007. p. 32

2.4.1 ¿Qué son las estrategias lúdicas?

La psicología y las investigaciones hechas hasta el momento demuestran en un gran número, que la lúdica es una valiosa estrategia para el desarrollo del niño, en una relación de enseñanza-aprendizaje. A través del juego, el niño desarrolla gradualmente conceptos, habilidades y actitudes. Cualquier contenido curricular-conceptual, procedimental o actitudinal, puede ser transferido mediante el juego.

Iniciemos conceptualizando que las estrategias son entendidas como “los instrumentos útiles para el desarrollo de unas intenciones, la estrategia es la intención proyectada como acción, hecha escenario posible. Por ello resulta pertinente trazar un mapa de los énfasis que se privilegian en dichas estrategias, desde ahí vemos como la intención del maestro se constituye en el fundamento de la práctica”¹⁰. Cualquier estrategia didáctica que forme parte de un modelo educativo como actividad de aprendizaje reunirá una serie de condiciones de flexibilidad. Las estrategias de enseñanza-aprendizaje deben fortalecer la participación de los estudiantes en un espacio en el cual se estimule su propio conocimiento y guiar al educando a la autonomía y que sea capaz de aprender en un contexto de colaboración.

Las estrategias deben estar al alcance de los recursos así como de los conocimientos y habilidades para desarrollar determinadas metodologías y alcanzar con éxitos los objetivos. Desde el ámbito de lo lúdico, las estrategias deben ser verdaderos instrumentos de análisis, comprensión y participación, es decir que las estrategias lúdicas deben tener estas condiciones: motivadoras, significativas, dinámicas, oportunidad para el descubrimiento y la creatividad participativa.

En esta dinámica las estrategias lúdicas se constituyen en un marco teórico fundante de una práctica educativa y son aquellas herramientas que potencializan el aprendizaje significativo y fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, y encierra una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

2.4.2 LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Todos nacemos con una predisposición natural de aprender, somos capaces de hacer bien muchas cosas, pero también se tiene que asimilar otras. Todo aprendizaje se desarrolla desde una actividad que tenga un valor educativo, que sea motivadora, participativa, colaborativa y que posea un gran sentido de responsabilidad social. En este sentido el maestro debe ser consciente de

¹⁰ *Ibid.*, p. 371

estructurar sus actividades, centrándose en el interés y en la actividad que sirvan a los propósitos de los estudiantes

Es por ello que la actividad lúdica se convierte en una de las herramientas pedagógicas más adecuadas para propiciar espacios donde la o el estudiante con la mediación del maestro, sea capaz de construir sus esquemas y andamiajes para el aprendizaje.

Es importante resaltar que las actividades lúdicas “constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial (como se denomina el crecimiento), **la adquisición de saberes**, la conformación de una personalidad, con características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego”¹¹ La actividad lúdica no es algo ajeno o no es un espacio al que se acude simplemente para relajarse, sino mas bien es una actividad que nos lleva o nos acerca un poco más a la vida, al mundo que nos rodea, convirtiéndose en un proceso ligado a las emociones que contribuye a fortalecer los procesos cognitivos y/o de aprendizaje .

La creación de una cultura estratégica en clase, basada en un ambiente lúdico, permite que el aprendizaje de los estudiantes no solo se apropie de manera significativa de los contenidos a desarrollar, sino de adquirir la habilidad de gestionarlos autónomamente y dirigir el propio proceso de aprendizaje de una manera eficiente.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, trasciende el período de la infancia y avanza al nivel más alto de la edad adulta y se expresa en distintos espacios culturales.

Para Vigotski “el aprendizaje es una actividad social, una actividad producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño asimila los modos sociales de actividad y de interacción, y más tarde en la escuela, además, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de orientación e interacción social”¹² es decir que para el autor el concepto de aprendizaje pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente, orientado hacia sus acciones con el objeto, con la utilización de diversos medios en condiciones socio históricas determinadas.

En las aulas escolares es necesario insertar una enseñanza-aprendizaje donde se tenga en cuenta las características sociales, la influencia, los procesos evolutivos y básicamente aquellos conocimientos previos que tenga

¹¹ JIMENEZ V, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Editorial Magisterio. Bogota, 1996. p. 15

¹² VIGOTSKY. Citado por GONZALES, Olmara. Tendencias Pedagógicas Contemporáneas

el estudiante al instante de abordar una situación nueva de aprendizaje y sean ellos mismos dinamizadores de su desarrollo social, afectivo y cognitivo.

En el mismo sentido, John Dewey considera que “la experiencia educativa es una reconstrucción constante de aquello que el niño hace se estructura a partir de lo que vive y que el aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en las personas y en sus entornos”¹³

Bajo estas ideas, el aprendizaje debe ser un proceso dinámico, integral, cooperativo y significativo que conlleve al estudiante no simplemente a retener en la memoria los conocimientos, reproducir lo que se lee en el texto o lo que ha escuchado decir del maestro, suena mejor que el estudiante se lo forme en espacios sociales, donde se compartan experiencias y se provoque en el alumno un cambio actitudinal (pensamientos) y se le permita tomar decisiones en forma autónoma y crítica.

Desarrollar espacios en el aula en donde intervenga o se comparta habilidades, expresiones artísticas, actividades lúdicas, etc. representa dejar a un lado los esquemas individualistas de enseñanza, e incluir todo lo que el ser humano es y representa: su aspecto físico y motor; emocional y social; intelectual, estético y espiritual; su ideas, conocimientos, actitudes, valores y apreciaciones. Por tanto es un educación integral y dinámica que se ajusta a vida real del estudiante.

Consecuentemente, con esto, las actividades lúdicas se catalogan dentro del quehacer pedagógico como el medio más apropiado para que el niño se exprese creativamente y aprenda a hacerlo de distintas formas, adquiera independencia y emplee por sí mismo sus esfuerzos para lograr su realización personal; la lúdica se constituye en una estrategia de trabajo, cuando se le proporciona al niño materiales que desarrollen la fantasía, la creatividad y la curiosidad y cuando se lo anima a que exprese sus ideas con respecto a lo que se está trabajando.

Para la formación de estructuras sanas de aprendizaje y rendimiento, el cambio de las acciones lúdicas en el trabajo es de decisiva importancia. He aquí la misión pedagógica central de la escuela, misión que predomina en toda la labor didáctica y educacional de la docencia.

¹³ DEWEY, John. Citado por CALVO, Gloria. Revista No 14 Educación y Cultura: Los Grandes Pedagogos. Bogotá. 1988. p, 28

2.4.3 LA LÚDICA COMO ESPACIO PARA LA CREATIVIDAD

Desde el campo educativo la lúdica es una estrategia que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello importante saber cuáles son las destrezas que se puede desarrollar a través del juego (rondas, juegos organizados, dinámicas, actividades deportivas, acciones individuales y/o colectivas, etc.); que permitan al estudiante en todas las actividades de enseñanza, actuar con autonomía y demostrar lo que es capaz de hacer, crear y disfrutar. Por lo tanto, se juega con las palabras mientras se canta y se vive lo que se está diciendo; cuando se coordinan los movimientos de las manos en busca de un producto terminado, encontrando placer, creatividad e interés por lo que se hace; cuando el cuerpo es el mensaje en la medida en que complementa lo que se siente mientras se escucha una melodía; se juega cuando se participa en una actividad deportiva o recreativa; se juega con los títeres, con los mimos, con elementos didácticos como rompecabezas, con juegos libres como las cartas, el parqués, el ajedrez o se recrea por medio de expresiones artísticas como el dibujo, la pintura, las manualidades..., entonces, toda acción lúdica desde un enfoque educativo conlleva al estudiante a tener placer, interés, motivación y agrado por lo que se está realizando.

Una de las formas de expresión de la lúdica, es la creatividad; todos alguna vez hemos realizado cosas novedosas, en la casa, en lugar de trabajo, en el quehacer diario y sobre todo en la escuela, lo real es que la creatividad es un proceso importante para la evolución del individuo. Crear significa ser competente, ser capaz de hacer algo que uno nunca había hecho, darle sentido a lo que hace e ir dejando atrás ciertas cosas poco relevantes, para continuar fluyendo, para actualizar paradigmas y seguir reorganizando conceptos y acciones sorprendentes para el mañana.

Los espacios escolares se convierten en uno de los lugares más prodigiosos para desarrollar y fortalecer el potencial creativo de los niños y sean ellos, quienes tengan la capacidad auténtica, para idear y producir nuevas y mejores realidades, sean los grandes exponentes de la imaginación de su propio entorno. De esta manera la lúdica es una fuerte estrategia pedagógica para afianzar los diferentes estilos de creatividad del niño, ya que el trabajo lúdico compenetra y anima la labor escolar desde adentro y genera aquellas formas de acción particularmente eficientes y creadoras en el punto de intersección entre el juego y el aprendizaje.

Por lo anterior se puede definir la creatividad como “la capacidad para elaborar estructuras ideativas novedosas, lo que significa decir que constituye un sistema de habilidades organizadas con la finalidad de cumplir

una función”¹⁴, por ello la creatividad no solamente se remite a solucionar problemas por relevantes y retadores que sean, es ante todo tener la posibilidad de realizarse plenamente como ser humano en las diversas facetas de la existencia.

La creatividad coloca su énfasis en la originalidad, la novedad, la transformación, la curiosidad, la aventura, las emociones, y a las actitudes orientadas a descubrir y a comprender, por lo cual es preciso que el docente potencialice dichas características en sus estudiantes y brinde espacios en los cuales se promueva la cooperación, la solidaridad, la participación y los valores que de alguna forma se han ido perdiendo en las aulas de clase.

A través de la lúdica se abre espacios para que los niños, los jóvenes y los adultos participen en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y significado

2.4.4 LA LÚDICA- JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

El juego desde tiempos históricos ha estado presente en los procesos evolutivos del ser humano, es una característica inherente a la persona. En todas las épocas se ha jugado, sin limitarse tampoco a una edad determinada, niños, jóvenes y adultos han jugado y siguen jugando, por supuesto que varían las expresiones, el estilo de juegos, los tipos de juegos, etc., pero el juego forma parte de la vida del hombre, y es uno de los aspectos que lo mantiene vital.

Las mismas acciones lúdicas están sujetas a su ley evolutiva, de formas primitivas no dirigidas en el propio cuerpo, evolucionan poco a poco hacia relaciones intencionales con o sin material. En la medida en que se va madurando, la habilidad manual o agilidad física, en que se despierta la función verbal, la comprensión del objeto, el dominio de las cosas, la capacidad intelectual de interpretar y la sociabilidad en que se presenta el saber empírico, se van modificando las estructuras accionales y por ende, se va enriqueciendo los saberes cognitivos de la persona.

Además, “en su esencia la lúdica es un elemento eficaz para disolver los poderes rígidos, primitivos, inadaptados de la infancia”¹⁵, es decir, que ella contribuye a alejar los temores y/o los prejuicios generados por algún tipo de dificultad padecida en los primeros años de infancia. En éste sentido, en la

¹⁴ DEZUBIRIA S, Miguel. DEZUBIRIA R, Alejandro. Operaciones Intelectuales y Creatividad. Ediciones FAMDI. Bogota, 1994., p. 121

¹⁵ VELÁSQUEZ, Isabel. Lúdica. En: MEN. Eduquemos a los hombres del mañana. Santafé de Bogotá: MEN, 1997. p. 38

lúdica se desarrollan las funciones autorreguladoras en la estructuración de la persona, que son indispensables para su desenvolvimiento, el desarrollo de los vínculos entre el hombre y el acercamiento básico hacia un conocimiento.

Winnicott afirma que “el juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra propicia para la creatividad”¹⁶ de tal manera que el juego es un ejercicio que potencializa las formas de pensar, crear y de desenvolverse dentro de las relaciones sociales de los estudiantes.

El juego es una necesidad del ser humano, es la actividad vital para el desarrollo del niño en los aspectos intelectual, de lenguaje, social y afectivo; además, da la oportunidad de experimentar, comprender sus propias ideas y las de los otros, de divertirse, de ser curioso, de explorar, de transformarse a sí mismo y de transformar los objetos, de dialogar, de concertar, de ponerse de acuerdo y de fijarse metas. Según Freud, el juego es un ejercicio necesario que prepara al niño para sus actividades de adulto; Piaget por su parte, afirma que es una forma de canalizar la energía que es a la vez una manifestación y un requisito para el desarrollo de la inteligencia.

De este modo el juego estrictamente con una función pedagógica, es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel de estudio, es una forma innovadora de desarrollar en los estudiantes el sentido creativo y de fortalecer las distintas habilidades inherentes al ser humano. Es por ello importante conocer las distintas destrezas que se puede lograr por medio del juego, pero no hablamos de un simple juego de esparcimiento y/o relajación para dejar pasar el tiempo. En este sentido se hace referencia al juego exclusivamente educativo y pre-reflexivo.

Lo anterior justifica el hecho de plantear estrategias lúdicas para potencializar el aprendizaje de los niños del grupo 2 del centro educativo PROFESA en las horas de clase del área de ciencias sociales, lo cual al mismo tiempo, contribuirá de manera indirecta a relajar, desinhibir e incrementar la participación del estudiante, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

En el campo educativo se ha utilizado el juego como estrategia metodológica porque es la forma más natural de aprender de todos los seres humanos; los juegos tienen la motivación en sí mismos y proporcionan gran disfrute del aprendizaje, factor que contribuye a que se desarrolle el gusto por aprender no solo desde lo académico sino también desde lo comportamental,

¹⁶ WINNICOTT. Citado en JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Neuropedagogía, lúdica y competencias. Editorial Magisterio. 2003. p. 72.

influyendo de manera significativa en la formación de la personalidad y el desempeño de roles. Froebel planteaba que el juego era la mejor forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía.

El juego en el niño es una necesidad indispensable, que ayuda a lograr un proceso de educación completa, ya que contribuye a su desarrollo físico, intelectual y social. A través del juego, el niño logra expresar sus sentimientos, satisfacer sus necesidades, asumir papeles imaginarios escapando de la realidad y a la vez, interiorizar poco a poco el mundo que lo rodea y la actitud que debe asumir frente a cada circunstancia que le ofrece.

Todo juego tiene una finalidad en sí mismo y esto debe tenerlo muy presente el maestro, puesto que él, proporciona al niño el material adecuado a cada edad, circunstancia y momento, generando libertad, espacio y elección para jugar; como el niño convierte cualquier actividad en juego requiere de la libertad para gozar, explorar y descubrir por él mismo, estimulando así, su espíritu creador; el juego entonces, es una acción libre, de allí que su valor educativo se encuentra en la variedad. Estos aspectos se tuvieron en cuenta al seleccionar las diferentes estrategias lúdicas que se pretende llevar a la práctica para contribuir a un aprendizaje significativo de los niños y que las clases manifiesten una actitud activa y dinámica y dejar a un lado la enseñanza basada en la recepción e imposición.

En lo concerniente, el juego permite conocer al niño en su vida motora, afectiva, social o moral, y posee un alcance pedagógico enorme ya que ayuda a considerar al niño como miembro de un grupo y como ser individual, según su edad, siendo ayudado por elementos de juego que estimulen su creatividad y enriquezcan sus conocimientos. El juego didáctico y la lúdica se convierten en herramientas indispensables y fundamentales para que el niño adquiera libertad, autonomía, equidad, democracia, responsabilidad, tolerancia, habilidades y destrezas para iniciar el proceso de construcción del conocimiento y de los valores.

Además, se plantea en éste proyecto, tener en cuenta el gusto de los niños, sus intereses e iniciativas, la colaboración de los maestros y la participación de personas que permitan dinamizar la acción lúdico – recreativa como herramienta para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

2.5 DISCAPACIDAD

2.5.1 Breve recorrido histórico de las Personas en situación de discapacidad

La discapacidad es un tema tan antiguo como la presencia del hombre en el mundo. La muerte, el abandono, socorro, asistencia, rehabilitación, ocultamiento, son las diversas formas en las que se los ha tratado a los discapacitados en tiempos pasados. A través de la historia a las personas discapacitadas se la conocía como personas especiales, después personas discapacitadas y ahora son personas en situación de discapacidad. La discapacidad ha sido la asignatura pendiente de la sociedad, ya que hay muchas personas en esta situación como por ejemplo los niños que quieren ingresar a una institución y no son admitidos por su condición o más aun las personas profesionales que por ser discapacitados no son ni tenidos en cuenta. Pero a pesar de todo esto, se ha ido cambiando esa ideología valorizando a estas personas como miembros de un sistema social, superado las barreras de la ignorancia y evitando en algunas partes el ocultamiento por vergüenza de estas personas, pero lo que si tenemos que tener en cuenta es la del respeto de la dignidad de estas personas.

Así se comportaban las personas en la edad antigua con los discapacitados como por ejemplo, los espartanos de la antigua Grecia, arrojaban desde el Monte Taigeto a las personas con discapacidad y/o los abandonaban las personas que nacían con deficiencias por considerarlas hombres inacabados, pues no querían que personas con dificultades sean parte de la civilización. Los Indios Masai asesinaban a sus niños discapacitados, los Chagga de África Oriental utilizaban a sus discapacitados para ahuyentar al demonio, los hebreos creían que los defectos físicos eran una marca del pecado, para los Nórdicos los discapacitados eran verdaderos Dioses.

Durante la Edad Media principalmente en Francia, se construyeron verdaderas fortalezas y ciudades amuralladas en donde se guardaban y escondían a centenares de personas con algún tipo de discapacidad. En el siglo XIV, los nacidos con alguna deficiencia ya sea física, sensorial o mental, eran confinados a grandes encierros, en los que eran exhibidos solo los fines de semana a manera de espectáculos en los circos o en las llamadas ferias.

El darwinismo social fue otra practica que mandaba abstenerse de cualquier tipo de ayuda a los discapacitados, con el objetivo de no obstaculizar la selección natural y por ende el mejoramiento de la especie, este espíritu racista fue acogido por la exclusión nazi y son por todos conocidas las consecuencias de este hecho, que la historia hace mención en detalles.

Por otro lado, la iglesia generaba una visión de tipo proteccionista al proponer la ayuda a estas personas en aras de la salvación eterna; lo religioso, es una visión actúa que desconoce al discapacitado como sujeto y no plantea estrategias de reconocimiento de los mismos y de integración social.

Pese a estas circunstancias se ha podido encontrar aportes de Fray Gilabert Joffre, quien a comienzos del siglo XV crea en Valencia un centro para atender personas con defectos psíquicos, cuyo trabajo se relacionaba con la atención, cuidado y educación de éstas personas.

De la misma manera a mediados del siglo XVI, el monje español Pedro Ponce de León fue el precursor de un método para la enseñanza de los estudiantes sordos. Y afinales del siglo XIX, Louis Braille, descubrió el método braile para invidentes. En 1901 Jean Marc Gaspar, fue educador que defendió y aplico métodos educativos para la formación de niños discapacitados.

María Montessori una mujer Italiana graduada en medicina y que ejerció su profesión de medica general para consagrarse después a la educación de los niños con retardo mental, en 1898 en el congreso pedagógico de Turín, propone un método de educación moral para los niños “anormales”. Montessori, hasta 1900 estuvo dedicada a preparar maestros con métodos especiales de observación y de educación de niños “anormales”

En los últimos tiempos han ido cambiando esa concepciones de mirar a la persona con discapacidad como es un ser “anormal”, “minusválido”, “persona especial”, entre otras características. En la medida en que se reconozcan los sujetos con capacidades diferentes, más que discapacitados con limitaciones se puede pensar en el sujeto social, un sujeto sobre el que la sociedad piensa en soluciones.

2.5.2 ¿Qué se entiende hoy por Personas en Situación de Discapacidad?

Partimos del convencimiento de que conocer y comprender una discapacidad, sea cual sea, nos ayuda a todos a acercarnos a ella con menos inseguridad y de una forma más real y cercana. Los niños y niñas con discapacidades demandan y necesitan unas condiciones de vida que respondan, simultáneamente, tanto a su condición de niños, como a la especificidad del déficit que presentan.

Las personas en situación de discapacidad desde la visión social en épocas anteriores eran vistas como personas enfermas y en ocasiones estigmatizadas y apartadas de la sociedad, esto se veía reflejado en buena parte desde el sistema educativo, sobre todo dentro de las aulas regulares,

sin embargo en la actualidad desde el modelo social las personas con discapacidad son vistas como personas que necesitan de apoyo y de ayudas técnicas para que estas puedan desarrollar su personalidad como cualquier ser humano, y poder desenvolverse en la sociedad.

En los últimos tiempos han surgido grandes organizaciones y pensadores que han desarrollado significativos aportes teóricos y accionales desde la educación, para la atención en condiciones de igualdad hacia las personas en situación de discapacidad.

Ahora bien, es preciso mencionar algunas concepciones sobre lo que significa el término discapacidad:

Para las **NACIONES UNIDAS**, tiene por definición sobre discapacidad “todo restricción o ausencia (debido a una deficiencia) de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano”¹⁷, en cierto sentido resulta cierto que la persona con situación de discapacidad tenga cierta desventaja en cuanto a la realización de las actividades (trabajo, educación, aprendizaje,...) frente a los que si pueden desarrollarlas “los normales”, sin embargo la discapacidad no exactamente significa una desventaja, la desventaja para éstas personas es la situación que los rodea y la falta de oportunidades que la misma sociedad les cierra para superar sus distintas dificultades.

La organización mundial de la salud (OMS) define la discapacidad como “el resultado de la interacción entre la discapacidad de una persona y las variables ambientales que incluyen el entorno físico, las situaciones sociales y los recursos”¹⁸, así pues, si se aumenta los servicios y apoyos que faciliten la interacción con el medio, se disminuye la discapacidad

En el mismo sentido, Ticac (2007) considera que la discapacidad “es un desencuentro en la persona con déficit y su ambiente social, porque éste carece de la variedad de posibilidades que los miembros de su comunidad necesitan en su diversidad”¹⁹, lo que se ha venido repitiendo, simplemente a las personas en situación de discapacidad, tienen sus problemas porque la mismos espacios ambientales de la sociedad no les permiten ser parte activo de su comunidad.

¹⁷ PAZ. Mariano. NACIONES UNIDAS. Propuestas de acción para las personas con discapacidad. Editorial LUMEN. Buenos Aires. 1995. p 17

¹⁸ Guía para la atención de público con Discapacidad y adulto mayor, 2006. p. 32. Disponible en: www.portal.ips.gob.cl/portal/Documentos/manuales/empatia_diferencia.pdf

¹⁹ TICAC (2007), citado por Benavides Lorena. Trabajo de grado: Actitudes de los docentes de la Institución Educativa Municipal Normal superior de Pasto jornada de la mañana hacia los niños y niñas en situación de discapacidad cognitiva. Pasto, 2008. p. 40.

Se sigue que la deficiencia y la discapacidad asociada, no sólo son debidas a la persona, sino a los factores (favorecedores o limitantes) del contexto, lo que en términos educativos, se convierte en necesidades educativas especiales, ya que éstas se relacionan con una provisión de recursos apropiados a las dificultades. Estas dificultades, como sus necesidades educativas especiales, ponen de manifiesto que desarrollo evolutivo y educación son inseparables, por lo que, en la interacción individuo-contexto, adquieren suma importancia los elementos del sistema educativo, la instrucción y la formación, para compensar las dificultades, satisfacer las necesidades educativas del estudiantado, e intervenir, en definitiva, en su evolución personal y social.

Desde esta perspectiva, se necesita comprender y reflexionar por parte de todos los integrantes de la comunidad esta nueva concepción: “ las limitaciones de una persona se convierten en discapacidad sólo como consecuencia de la interacción de la persona con un ambiente que no le proporciona el adecuado apoyo para reducir sus limitaciones funcionales”, es decir que la discapacidad no es solamente lo derivado de la enfermedad de la persona, sino el resultado de las condiciones, estructuras, actividades y relaciones interpersonales insertas en un ambiente que en la mayoría de los casos es creado por el hombre

2.5.3 TIPOS DE DISCAPACIDAD

- **Retraso mental**

Son personas que muestran “un funcionamiento intelectual por debajo del promedio en modo significativo, el cual coexiste con déficit, en la conducta adaptativa y se manifiesta durante el periodo de desarrollo, afectando de una manera adversa el desempeño educativo de un niño. Los estudiantes a los cuales con el tiempo se clasifican como retrasados mentales, suelen canalizarse por causa de una lentitud generalizada: se rezagan de sus compañeros en la mayoría de las áreas de ejecución académica desarrollo emocional y social²⁰.

- **Problemas de aprendizaje**

Los estudiantes con problemas de aprendizajes son aquellos que muestran un trastorno en uno o más de los procesos psicológicos básicos implicados la comprensión o empleo del lenguaje, hablado o escrito, que puede

²⁰ SALVIA, John. YSEELDYKE, James. La Evaluación en la Educación Especial. Editorial El Manual Moderno. México. 1997., p. 360

manifestarse en una capacidad imperfecta para escuchar, pensar, leer, escribir, deletrear o realizar operaciones matemáticas²¹

- **Deterioro del habla o del lenguaje**

“Un estudiante con deterioro del habla o del lenguaje tiene un trastorno de comunicación como tartamudez, deterioro en la articulación, deterioro del lenguaje, o deterioro de la voz, que afecta de una manera negativa el desempeño educativo de un niño

- **Deterioro visual**

Es aquella persona que padece un deterioro en la vista que, incluso con corrección afecta de manera adversa el desarrollo educativo de un niño. El deterioro visual incluye tanto la vista parcial como la ceguera

- **Sordera y deterioro auditivo**

La sordera es un deterioro en la audición que es de tanta gravedad como para que el niño tenga un impedimento para procesar información lingüística mediante la audición con o sin amplificación y que afecta el desempeño educativo del mismo”²²

- **Discapacidad Motora**

Son alteraciones de las funciones del sistema nervioso y esquelético relacionadas con el movimiento, las cuales limitan a la persona principalmente en la realización y participación en actividades de movilidad.

- **Discapacidad cognitiva**

Son las alteraciones de las funciones mentales y del sistema nervioso, que limitan a la persona, principalmente en la realización y participación de actividades de aprendizaje y aplicación de conocimientos.

- **Hiperactividad**

La hiperactividad se define como la actividad física excesiva o movimientos que no tienen ningún propósito y se aumentó la velocidad. Con frecuencia, la persona hiperactiva es etiquetado como inquieto. Los niños que son hiperactivos se encuentran en la marcha constante y tienen dificultad para jugar en una actividad de grupo. El niño en edad escolar que es hiperactivo

²¹ Ibid. p. 360

²² Ibid. p. 362

suele estar inquieto con algo, o está fuera de su asiento en clase. Estos niños les resulta casi imposible hacer los deberes.

2.6 EL QUEHACER DOCENTE FRENTE A LA DISCAPACIDAD

Según las últimas estimaciones de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), “en el mundo existen 650 millones de personas con alguna discapacidad. En Colombia, los más recientes datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (Dane) advierten que la cifra alcanza las 2.652.000 personas, quienes representan el 6.4% de la población nacional”²³. A estas personas se les deben conocer los mismos derechos y brindar iguales oportunidades que a todos los demás seres humanos. Estas personas con frecuencia viven en condiciones de desventaja debido a barreras físicas y sociales existen en la sociedad; pese a este panorama; la educación ha sido la alternativa o el medio más eficaz para acabar dichas barreras que se presentan en la vida de estas personas

La labor docente, es una de las profesiones más complejas, ya que son ellos los encargados de brindar la enseñanza a nuevas generaciones y es así como se le atribuye un mayor compromiso social. Es el responsable profesional y conocedor de la diversidad de la personas.

Es así como el maestro comprometido con su profesión sabe que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Además es la persona que guía, acompaña y facilita los procesos de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes y es quien propicia los espacios para las relaciones interpersonales.

Cruzamos por un mundo revestido por la aceleración moderna, por lo cual la sociedad demanda de sujetos competitivos y creativos, es por ello que el educador debe trabajar de manera reconstructiva, crítica y epistemológica

La presencia de personas con situación de discapacidad en las aulas escolares y en las instituciones educativas se ha incrementado, éstas personas al igual que todos necesitan formarse y ser parte activa e inteligente en la formación de la vida de la sociedad y encaminarse a desarrollar procesos intelectuales que les permita establecer apropiadas relaciones de ideas en función de la resolución de problemas y tomar sus propias decisiones con espontaneidad y creatividad. De modo que aquí hacemos mención que las personas con discapacidad reivindican su

²³ ONU. Día Internacional de las personas con discapacidad en: <http://www.agenciapandi.org>

derecho a vivir y a participar plenamente en cualquier institución o programa, en la escuela, en sus trabajos y en la comunidad, tan normalizados como sea posible.

La educación para personas en situación de discapacidad a simple vista se la ve como una tarea súper difícil y compleja, pueda que esta afirmación sea algo verdadera, asimismo, se suele afirmar que, para la atención educativa de estudiantes con discapacidad se requiere de maestros especializados en el asunto, y pueda que en cierta medida cierto. Sin embargo frente a estas ideas nace el desafío de la labor docente; de diseñar innovadoras estrategias pedagógicas y nuevos modelos de enseñanza para éstas personas.

Por tanto, la maestra y el maestro son los responsables de permitir reflexionar participar y actuar, a la diversidad de los protagonistas de la educación con necesidades educativas especiales, convirtiendo así el aula, en un espacio de participación social y de interacción constante.

“De esta manera, el maestro optará por asumir actitudes conducentes a desaprender las debilidades y transformarlas en fortalezas para el bien de la población en situaciones de discapacidad, a fin de que el *nuevo maestro* sea capaz de ser:

- ✓ Sensible para detectar las potencialidades de sus estudiantes.
- ✓ Reflexivo ante su práctica diaria para convertir las debilidades en fortalezas.
- ✓ Respetuoso para aceptar las diferencias.
- ✓ Conocedor y comprensivo del desarrollo evolutivo de las personas con necesidades educativas especiales, para favorecer su proceso educativo.
- ✓ Flexible para aceptar el cambio.
- ✓ Soñador para atreverse, siempre a intentar lo imposible. y
- ✓ Apasionado para disfrutar cada experiencia como la más importante de su vida”²⁴.

²⁴ UNIGARRO A, Yolanda. Ponencia “El reto de la diversidad: Atención Población con Necesidades Educativas Especiales”. Il congreso Internacional Saber y Hacer. Udenar, Pasto/Junio de 2010.

En esta nueva perspectiva tanto la institución educativa como el docente deben estar sujetos a la integración de personas con distintas dificultades y proporcionar espacios para la diversidad, es importante saber que las personas en situación de discapacidad, aprenden ágil o lentamente, con fortalezas o dificultades, pero eso no disminuye en nada su condición de seres humanos; no discrimina, ni niega la posibilidad de aprender y acceder al campo de la formación integral.

3. ELEMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 DIRECTRICES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN

La presente propuesta pedagógica se realizó en el Centro Educativo PROFESA, y se caracteriza por los siguientes aspectos:

3.1.1 Paradigma

Esta propuesta pedagógica se inscribe dentro del paradigma Cualitativo, ya que por medio de las distintas interacciones entre el investigador y el investigado, surgen y se evidencian las experiencias, las necesidades y significados de los sujetos a estudiar, los cuales interactúan en un contexto determinado, para este caso refiriéndose a un espacio escolar. De ahí que a partir de la misma práctica educativa se proponen alternativas pedagógicas acordes a los mismos requerimientos de la población, teniendo en cuenta sus perspectivas y sus puntos de vista.

En este sentido se hace necesario que desde los contextos escolares y desde la labor educativa, el docente investigador maneje actitudes y concepciones adecuadas y acordes con la realidad o el problema que se aborda, asimismo con los actores investigados con quienes se va a interactuar y mantener relaciones más cercanas, de tal forma obtener un mayor acercamiento hacia ellos, con el objetivo de sentir la verdadera esencia del fenómeno social a estudiar.

Es así, que mediante una investigación cualitativa se “busca conceptualizar sobre la realidad con base al comportamiento, las actitudes y los valores que guían el comportamiento de las personas estudiadas”²⁵ por ello este trabajo se enmarca dentro de un contexto escolar (aula), en él se tiene en cuenta un conjunto de rasgos esenciales y distintas percepciones de los estudiantes que interactúan en dicho lugar, lo que permite tener una mayor participación entre el investigador y el investigado

3.1.2 Enfoque de Estudio:

La presente propuesta pedagógica se apoya en el enfoque Crítico Social, ya que al evidenciarse ciertas necesidades reales dentro del aula de clase,

²⁵ BONILLA, Elsy. RODRIGUEZ, Penélope. Más allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales. Editorial CEDE. Bogotá, 1995. p. 42

particularmente como es la enseñanza de las ciencias sociales y concretar esas demandas sentidas por los estudiantes con discapacidad en acciones, se desarrollo este proyecto pedagógico que apunto a la transformación de los procesos de aprendizaje de los educandos, a partir del uso de estrategias lúdicas, de tal manera que se conllevo romper con los esquemas tradicionales de enseñar las Ciencias Sociales y buscando producir nuevos significados, despertando la iniciativa propia y la creatividad del estudiante.

Del mismo modo este enfoque permitió desarrollar un análisis participativo, en la cual los actores implicados se convirtieron en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento de la realidad sobre el objeto de estudio, en esta medida los mismos estudiantes pudieron contribuir al cambio de la realidad, puesto que eran ellos quienes cada día requirieron de mejores herramientas pedagógicas para su formación académica y personal, de ahí que el docente como investigador debe permitir mejorar y cambiar las practicas pedagógicas y perfeccionar la calidad de sus acciones. Es así, como esta propuesta pedagógica permitió desde los espacios escolares del Centro Educativo PROFESA aportar con herramientas propositivas e innovadoras para la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

3.1.3 Método

Este trabajo de investigación cualitativa se inscribe dentro del método **IAP** (Investigación Acción Participativa), ya que permitió relacionar armónicamente la investigación y la acción, el pensar y el hacer, puesto que se partió de una necesidad educativa real dentro del centro Educativo PROFESA. Mediante la Investigación Acción Participación, el conocimiento de la realidad se traslada a un campo de transformación de la problemática, es decir que partiendo de esa necesidad (una enseñanza de las C. S. más dinámica) se utilizaron estrategias lúdicas que permitieron pasar de una metodología de enseñanza tradicionalista a una metodología activa, participativa, fortaleciendo los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se hace necesario poner en marcha una serie de actividades planeadas y organizadas que conlleven a la obtención de los resultados propuestos.

La Investigación Acción Participación permitió interactuar constantemente con los actores sociales de la investigación, lo que facilitó observar cómo se desenvolvían en los trabajos individual y colectivos, dentro y fuera del aula, de tal manera que se evidencio una constante interacción con los estudiantes desde el momento de la aplicación de las distintas estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias sociales.

3.1.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de información

Para recoger la información básica, se acudirá tanto a fuentes primarias como secundarias.

3.1.4.1 Fuentes Primarias

3.1.4.1.1 Observación Participante: Se hizo uso de esta herramienta ya que permitió interactuar con el grupo de estudiantes, esto realizado de una forma consciente, crítica y flexible a la hora que se recogió la información. Además desde observación participante se identificó, se detectó y se reconoció los diferentes intereses y necesidades de la población expresadas en las actividades realizadas.

3.1.4.1.2 Diario de Campo: Se hizo uso de este instrumento ya que “es un proceso casi permanente que se inicia el primer día en que se entra en el escenario objeto de investigación (la escuela, la clase, la asociación, etc.) y que termina al finalizar el estudio”²⁶. De ahí que el diario de campo se convirtió en una herramienta muy indispensable para nuestra investigación ya que constantemente se registro distintas situaciones manifestadas por los estudiantes durante las actividades desarrolladas. Por lo tanto, éste instrumento permitió recolectar la información muy detallada con el fin de organizarla, analizarla, interpretarla y profundizar.

3.1.4.1.3 Encuestas: Este instrumento permitió conocer las distintas opiniones y características de la población a estudiar. Las encuestas se elaboraron con el propósito de conocer los diversos conceptos que poseen tanto los docentes como los estudiantes del Centro Educativo PROFESA, frente a la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales por medio de estrategias lúdicas. La encuesta se realizó de manera semiestructurada y con preguntas muy abiertas, las cuales ampliaron y profundizaron el proceso investigativo.

3.1.4.2 Fuentes secundarias

Para complementar la información primaria, se recurrió a medios secundarios como: libros, revistas, algunos trabajos de grado, páginas de internet, todos estos relacionados con la pedagogía, con las ciencias

²⁶ GARCIA JIMENEZ (1994), citado por Gregorio Rodríguez y otros. Metodología de la Investigación Cualitativa. Editorial ALGIBE. Málaga, 1996. p. 72

sociales, la lúdica, la Discapacidad y sobre metodologías de investigación. También se hizo uso de medios digitales como la cámara fotográfica.

3.1.4.3 Manejo de la información

La información que arrojó la presente propuesta Pedagógica de Investigación, se sistematizó teniendo en cuenta los puntos de información que se establecieron en las encuestas, de la misma manera se hace énfasis en el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio de la investigación, con el fin de organizarla por categorías de análisis que permitieron interpretar, reflexionar y mostrar los resultados logrados.

3.1.4.4 Unidad de análisis

Este proceso investigativo se realizó, como ya se ha dicho, en el Centro Educativo PROFESA y se tomó como muestra específica a los estudiantes del grupo 2. El grupo está formado por 13 estudiantes de ambos sexos. Se contó con la excelente participación y colaboración en todas las actividades lúdicas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales.

4. PROCESO DE INVESTIGACIÓN

La escuela: Un espacio de aprendizaje y un espacio para mejorar las dificultades

La educación es fundamental para todos los seres humanos, a través de ésta se puede tener la oportunidad de desarrollar todas las potencialidades de cada persona, es muy indispensable para una formación integral. Es por lo aquí expresado que toda persona, sin ninguna excepción tiene derecho a la educación, esto no solo se refiere al acceso, sino a tener una calidad y logros significativos para que todos los estudiantes aprendan y desarrollen sus múltiples talentos y capacidades.

En este sentido las personas en situación de discapacidad, sea cual sea su condición necesita de un “lugar para ser y para aprender”, es decir tener un espacio escolar donde logre constituirse como sujeto humano y aprender de acuerdo sus capacidades. Así la responsabilidad de la escuela es decisiva, puesto que tiene que asumir el compromiso de desarrollar nuevas líneas de actuación y enfoques metodológicos propiciadores de cambio en la enseñanza y convertirse en garante en la equiparación de oportunidades para los estudiantes con discapacidad y permitir la reconstrucción social.

Desde esta perspectiva es necesario mencionar el trabajo tan positivo que ha venido desarrollando el Centro Educativo **PROFESA**, en cuanto a salud y educación, promoviendo ayudas terapéuticas y la inclusión escolar

EL CENTRO EDUCATIVO PROFESA nació como resultado de investigaciones realizadas frente al acceso y permanencia de los niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE) al sistema educativo. Durante muchos años el sistema educativo estuvo vedado para personas que presentan algún tipo de discapacidad limitándose la atención al área de la salud, impidiendo de esta manera la integración al sector de la educación.

Mediante su Proyecto Educativo Institucional pretende dar una oportunidad educativa que le permita el pleno desarrollo de sus potencialidades cognitivas, socio afectivas, comunicativas, espirituales, éticas, corporales, procurando un estilo de vida de “normalidad” y la construcción de un proyecto de vida productivo.

El Centro Educativo PROFESA “nació a partir de un trabajo a lo largo de 15 años de experiencia de la empresa PROFESA I.P.S, que inicio en 1991, se fundó con el propósito de prestar los servicios de Terapia Física, Terapia

Ocupacional, Terapia de Lenguaje, Terapia Psicológica y Educación Especial. Los servicios se direccionaban a la población en situación de discapacidad principalmente. El equipo de profesionales inició sus actividades y después de 5 años de experiencia en un proceso de investigación a partir del cual los niños, niñas y jóvenes, se empezaron a integrar a un aula regular por espacio de media jornada, tiempo durante el cual permanecían bajo la responsabilidad de un docente²⁷.

Frente a esta iniciativa, el equipo interdisciplinario inició la construcción de un **PEI** ajustado a las necesidades de esta población el cual después de varios años de trabajo se presentó ante la Secretaría de Educación Municipal de Pasto, el cual fue evaluado y posteriormente aceptado mediante resolución No. **678 del 25 de Julio de 2005**, fecha en la cual se da comienzo a las actividades como CENTRO EDUCATIVO PROFESA, el cual abre las puertas a la población en situación de discapacidad, dado que estos niños, niñas y jóvenes siempre fueron rechazados del sector educativo, debido a que los maestros no tenían la experiencia, ni las instituciones contaban con adecuadas instalaciones para desarrollar esta actividad. La primera sede inicia en la carrera 37 No. 18-25 Barrio Palermo, con la inscripción de 80 estudiantes, sin embargo y después de la acogida que se tuvo por parte de los padres de familia y de la comunidad en general, se tuvo que buscar una nueva sede para cubrir la población. Fue así como se trasladó donde actualmente viene funcionando, instalaciones físicas que cumplen con los parámetros que exige la Ley General de la Educación.

En el área administrativa cuenta con, un Rector, un director administrativo y financiero, un Coordinador, una Secretaria, un Contador, dos celadores, y una persona de servicios generales, condecoradas de sus funciones y su desempeño dentro del centro educativo.

Dentro del Proyecto Educativo Institucional (**PEI**) del C. E. PROFESA, encontramos la misión, visión y principios filosóficos, los cuales definen los criterios de trabajo presentes en la comunidad educativa:

Misión: La Institución Educativa es de carácter privado que ofrece sus servicios a la población infantil, particularmente a niños, niñas y jóvenes con NEE de la ciudad de San Juan de Pasto, con especial referencia a un sector vulnerable como es la población Discapacitada, inspirada en una pedagogía personalizada y humanística, para alcanzar un proyecto de vida que satisfaga sus aspiraciones en cuanto a orientar y descubrir sus potencialidades, a auto dirigir su vida y afectar

²⁷ PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.Centro Educativo PROFESA. Pasto, 2010. p,3

positivamente el entorno social, brindada por personas de alto nivel profesional.²⁸

La institución manifestó en su misión el interés por brindar a sus estudiantes un futuro productivo en donde los niños, niñas y jóvenes se vean relacionados en el campo laboral, a través del trabajo personalizado y humanístico, permitiéndole a cada estudiante desarrollar sus potencialidades y formar en cada uno de ellos su personalidad y le permita la integración directa en la sociedad.

Visión: Consolidarse como la Institución Educativa pionera en la ciudad de Pasto y el Departamento de Nariño en la atención pedagógica de niños, niñas y jóvenes con NEE, enmarcadas sobre la base de la responsabilidad, la autonomía y la organización, abriendo espacios de tolerancia dentro de la comunidad y contribuyendo al desarrollo integral de la población discapacitada para fortalecer su dimensión humana, a partir de una vocación de servicio comprometida en procesos investigativos y de innovación permanente hacia la comunidad.²⁹

Pretende ser una institución sólida, en donde contribuya directamente a toda su población en su desarrollo integral a partir de los valores y a través de su proceso educativo, que le permita a cada una de las personas establecer su autoconfianza y autonomía en sus decisiones.

Principios Filosóficos: Brinda una educación bajo el principio del respeto, el sentido de institución, el valor de la individualidad humana, sentido de diferencia y no el sentido de incapacidad que permitirá el progreso de los niños bajo una concepción de desarrollo como un proceso inagotable de cambio con posibilidades infinitas e impredecibles. La formación de valores en la solidaridad, en el respeto, la confianza, el amor, la cooperación y sobretodo la responsabilidad. Igualdad, Respeto, Tolerancia, Afectividad, Responsabilidad, Corresponsabilidad, Eficiencia, Eficacia³⁰

Actualmente el CENTRO EDUCATIVO PROFESA, se encuentra bajo la dirección del Dr. Jaime Jurado, quien es uno de los principales responsables para la organización y el excelente funcionamiento de la institución. Como centro de carácter mixto potencializa la socialización e interacción de sus

²⁸ Ibid, p 4

²⁹ Ibid., p. 4

³⁰ Ibid., p.4

estudiantes con el resto de la comunidad, a partir del desarrollo de unos importantes proyectos como: Proyectos Lúdico Pedagógicos, Proyectos Deportivos y Proyectos Productivos. En cuanto a la planta docente cuenta con 7 personas encargados de las áreas específicas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, Inglés y Preescolar, quienes tienen bajo su cargo grupos multigradales. De igual modo en la parte de salud cuenta con personas expertas en las áreas de Fisioterapia, Fonoaudiología, Psicología y Terapia Ocupacional

De este modo, se puede observar que la institución pretende generar autonomía en los estudiantes con el fin de mejorar su calidad de vida, en donde ya no se vean expuestos a críticas que autodestruyen su imagen, y no observan la grandeza que llevan por dentro.

Por otro lado, el quehacer Pedagógico, es uno de los escenarios donde al docente le generan un sinnúmero de experiencias y conocimientos, el maestro tiene un papel fundamental dentro de este espacio, pues con él y desde él se proponen acciones frente a las necesidades que los estudiantes poseen, empezando por reconocer cuáles son los resultados que se obtienen con las estrategias que se utilizan y buscar otras alternativas más significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Es por ello que el maestro debe estar alerta sobre las manifestaciones del comportamiento de los estudiantes en el aula escolar para identificar las dificultades de aprendizaje y asimismo intervenir de la manera más adecuada en el proceso educativo.

En la actualidad muchos de las instituciones educativas no son ajenas al ambiente de dificultades o de grandes necesidades educativas que presenta el estudiante en su aula de clase, pues no solo por parte de los educandos suele presentarse la dificultad al momento de aprender, sino también de los profesores a la hora de utilizar una metodología de enseñanza.

Las necesidades educativas o dificultades de aprendizaje deben ser tratadas por los maestros desde un punto de vista pedagógico, por lo tanto, debe saberse que los estudiantes son diferentes en sus capacidades, motivaciones, intereses y estilos de aprendizaje, de este modo las distintas dificultades están involucradas en el espacio donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin dejar a un lado que otros profesionales pueden aportar o trabajar las mismas dificultades desde otra perspectiva.

El estudiante dentro de su proceso de aprendizaje presenta ciertas dificultades que le imposibilitan tener una asimilación adecuada, causando de esta manera un bajo rendimiento académico, de allí que es necesario que el docente como mediador y orientador interactúe más cercanamente y

observe detalladamente que es lo que realmente necesita el estudiante para mejorar sus conocimientos y posteriormente pensar qué tipo de estrategias pedagógicas podrían favorecer los aprendizajes de los chicos. Este proceso tiene que ser un trabajo que necesariamente incluya al docente, a la escuela y a la familia

Para dar inicio con nuestro proceso de investigación y detallar las necesidades educativas de los estudiantes fue necesario realizar unos primeros acercamientos con los estudiantes, por ello según una encuesta realizada se pudo verificar que muchos de ellos antes de ingresar a PROFESA, estudiaban en otras instituciones escolares como: Marco Fidel Suarez, San Juan Bosco, Heraldito Romero, Santa Bárbara, Julián Buchelly, Cehani, San Lorenzo, Proinco y otros. Además viven en barrios como Santa Mónica, Villa Recreo, Panorámico, Chambú, Villa Victoria, Santa Bárbara, Aire Libre, Fátima, Caicedonia, Altos de Chapalito y Palermo, sus edades oscilan entre los 17 y 34 años. Sus Madres en su mayoría se dedican al oficio del hogar y sus padres en oficios varios, por lo que en muchas ocasiones llegan a presentar ciertas dificultades económicas (**Anexo 1**). Algunos de los estudiantes no viven con sus padres biológicos, pues están bajo la protección de padres adoptivos quienes de alguna manera han estado pendiente de su formación personal, familiar y académica, en otros casos los estudiantes viven con sus padres separados. Estas situaciones han conllevado a que estos estudiantes tengan problemas con sus familias, dedicándose unos de ellos al alcohol, entre las niñas se encuentran que algunas tienen que realizar actividades domésticas y de cuidado de hermanitos pequeños por lo que afirman “no hice la tarea por qué no tenía tiempo, me toco cuidar a mi hermanito”.

Las difíciles condiciones sociales y familiares de la mayoría de los estudiantes del centro Educativo y del grupo multigradual; se ven reflejadas en casos de la cotidianidad escolar, como: pocos estudiantes tienen la oportunidad de contar con los materiales necesarios, en ocasiones se logró escuchar que no tenían una hoja de block en casa para realizar el mapa, en alguna oportunidad cuando la clase requería trabajar con fotocopias se les pidió a los estudiantes que colaboraran con 50 pesos y afirmaron “no tenemos, mi mama o mi papa no medan”, “no tengo, solo me alcanza para el pasaje o si no me toca caminar”. Además se observó la escasa presencia de sus padres preguntando por su rendimiento académico, solo se acercaban cuando surgía algún problema mayor con el estudiante.

Los chicos en sus tiempos libres afirman realizar actividades como: “Me conecto al Face”, “salgo a pasear con mis amigos”, “dibujo y construyo cosas de arte en cartón y leo la biblia”, “escucho música y juego micro futbol”, “Veo televisión”, “tengo un grupo de oración y por eso voy a orar”, “ayudo a mi mama en la droguería”, “realizo los trabajos de la iglesia”, “me gusta jugar en

el computador”, y “salgo a caminar”. Son algunas de las actividades que los estudiantes se dedican cuando tienen un tiempo libre.

De esta manera conociendo diferentes espacios de acción de los estudiantes distinto al aula, nos fuimos adentrando a conocer sus verdaderas necesidades educativas, por ello es necesario mencionar que mediante entrevistas y observaciones indirectas con el grupo dos se logro detallar una serie de dificultades relacionadas básicamente con el aprendizaje de las ciencias sociales, problemas de atención, con lectura, escritura, y relaciones interpersonales que obviamente obstaculizaban el proceso de aprendizaje de los estudiantes (**anexo 2 y 3**). Cabe resaltar que el grupo de estudiantes con quienes se desarrollo la investigación está conformado por 14 personas y presentan diagnósticos relacionados con retardo mental leve y moderado, además cursan grados diferentes como: “cuarto, quinto, sexto, séptimo y octavo”

Durante las primeras clases desarrolladas con el grupo 2, el desorden y la indisciplina era la vitamina de cada día, obviamente los valores juegan un valor muy importante en el desarrollo de las clases y cuando no se hace práctica de ellos los estudiantes desconocen su importancia. A cada momento el bullicio, la risa o la “recocha” era común en el salón, si alguien participaba, o alguien se equivocaba era un hecho de burla. Entre los mismos compañeros se asignaban los famosos “apodos”, “que Olga me dice cara de...”, “que Brandon es...”, a si se mencionaban infinidad de sobrenombres que evidentemente generaban malestar en las clases y ocasionaba ciertos grados de agresividad entre los mismos compañeros afectando significativamente las relaciones interpersonales. Estos factores incidían en la falta de concentración, atención e interés por las clases de Ciencias Sociales.

Mediante la observación participante se detalló que tenían dificultades de escritura, puntualmente dislexia, lo cual consiste en disortografía y dificultad en la redacción espontanea por escrito. En este sentido la dislexia es una incapacidad para lograr una adecuada lectura y escritura, lo cual no permite que el estudiante obtenga buenos resultados en su formación académica. En cuanto a la escritura en algunos estudiantes se evidencio la incoherencia entre las palabras al escribir, el desplazamiento de silabas y letras, la pésima ortografía y caligrafía. Lo mencionado anteriormente se refleja en casos tales como: confunden las letras [b-v, vonito, vien, boy], en otros casos omiten letras [h, asta, abia, isimos..], juntan palabras [esque, hayque, poreso...], desconocimientos de la tilde, etc. (**Anexo 4**). Además en la lectura los estudiantes leen muy pausado y repitiendo las palabras ya expresadas.

Los estudiantes del grupo dos del centro educativo pasan por una serie de dificultades donde indiscutiblemente al docente le concierne seguir

teniendo nuevos cambios metodológicos y contextualizar los currículos a las verdaderas necesidades de los estudiantes y que le sean más significativos para su formación. Ahora bien desde nuestra labor pedagógica realizada en el Centro Educativo **PROFESA**, nos centramos en trabajar la parte de las necesidades educativas reales de los estudiantes que su pudo observar durante los primeros acercamientos con el grupo.

Al referirnos a las necesidades educativas detectadas dentro del aula de clase, hacemos referencia básicamente a la atención y comprensión de los saberes propios de las ciencias sociales y al ambiente del aula de clase. Tras los primeros talleres y actividades abordadas con los estudiantes se comenzó a particularizar en ellos los bajos conocimientos con las ciencias sociales, lo que de alguna manera se dificultaba el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las necesidades educativas se encontró que los estudiantes tenían poco gusto e interés por las Ciencias sociales, en algunas actividades se escuchaban frases como: “ay no que pereza”, “mmm otra vez...”, “ya profe terminemos la clase”...

Cuando se abordó el primer tema de clase “Regiones Naturales de Colombia” y teniendo en cuenta el grado que cursan, manifestaron en la gran mayoría un desconocimiento por el tema, solo dos personas decían “yo si conozco algo de las regiones de Colombia pero no me acuerdo bien”. Tenían dificultades de ubicarse geográficamente (tiempo-espacio). Se evidenció un mal manejo de los mapas, se les dificultaba ubicar la posición de los mapas e incluso desconocían la propia región. De hecho en casi en la mayoría de las clases y dependiendo de la temática, se arrojaban preguntas e ideas sencillas como: ¿Dónde se ubica Nariño? ¡al norte!, ¡al oriente!, ¡al occidente!, ¿Cuántas regiones naturales tiene Colombia?, etc. Ante esto se observó en los estudiantes una timidez por responder no porque no quisieran hablar, sino porque desconocían lo que se les preguntaba.

De igual importancia, en ciertas ocasiones en medio de las clases y en diálogos abiertos con los estudiantes mencionaban que “*no les gustaba escribir demasiado, que mas bien los hiciéramos un jugar un ratico o que mejor se hiciera otras actividades*”. Afirmaban que los docentes de otras áreas como por ejemplo la de “ética y valores”, “*eran muy aburridas y bravas, que nos les hacia hacer actividades recreativas, que solo se limitaban a dictarles y que por eso ellos actuaban mal o les hacían indisciplina*”. En este contexto los estudiantes demostraban estar cansados y/o aburridos de experimentar lo mismo de siempre; recibir clases tradicionales “docente dicta y alumno escribe”. Por esta misma razón los estudiantes pierden la motivación y el interés por clases independientemente del área que sea.

En ese sentido, es importante mencionar que el “medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se

desarrolla entre las cuatro paredes del aula, deberán ofrecerse escenarios distintos, ya sean contruidos o naturales dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos”³¹ Por consiguiente el quehacer docente asume el reto de transformar el aula de clase y facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales

Ahora bien, el interés hacia la educación integral de los estudiantes ha de ser la necesidad central de todo proceso de enseñanza-aprendizaje y aun mas si hablamos de estudiantes con situación de discapacidad, para los cuales se debe incluir muchas actividades lúdico-pedagógicas, permitiendo espacios de aprendizajes más dinámicos y descubrir las habilidades de educandos y potencializarlas a través de experiencias educativas que integren cuerpo y mente a docentes y estudiantes. Por ello recordemos que “el aula de clases es el lugar donde se ponen en escena las más fieles y verdaderas interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes”³². En tal sentido el aula tiene que ser un espacio de libre participación, dialogo e intercambio de ideas entre todos los actores.

Estas dificultades de comportamiento y sumado a las necesidades educativas del grupo multigradual, requerían una ayuda centrada mas en lo pedagógico y psicológico, recalcamos la afirmación del rector de esta institución al decir que: “La mayoría de las y los jovencitos de este grupo han pasado por otros centros escolares, tratando de mejorar sus conocimientos, sin embargo ellos se encontraron con ciertas barreras que no les permitieron avanzar académicamente y otros además de su bajo rendimiento fueron retirados de la institución por presentar problemas de comportamiento y así entre otros factores, por otro lado algunos estudiantes han presentado problemas con sus padres, lo cual obviamente a los estudiantes les ha afectado su vida escolar y familiar. Por eso pensamos que es muy necesario entablar una relación más estrecha entre estudiantes, docentes y padres de familia, de tal manera que las y los jovencitos puedan realizar un trabajo más optimo en la escuela, en la casa y en su entorno”³³.

No obstante, en encuestas y en diálogos abiertos realizados, los estudiantes opinan que les gustaría conocer más sobre temas como “geografía de Nariño”, “que me hagan hacer mapas y pintar”, “conocer los derechos del niño”, entre otros temas (**Anexo 5 y 6**) y al plantearles que estas temáticas se desarrollarían por medio actividades lúdicas como el juego, elaboración de objetos didácticos, de salidas y otras, todos los

³¹ DUARTE, Jacqueline. Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación Conceptual. Revista Iberoamericana de Educación, p. 12. Disponible en www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF

³² *Ibíd.*, p 9

³³ Dialogo realizado con la rectora del Centro Educativo PROFESA de Pasto. 14/Octubre/2010

estudiantes demostraban en sus rostros alegría y se escuchaban expresiones como ¡eh, eh, eh...!, “si profe, si profe...”

Además cabe recalcar que pese a los malos comportamientos, a la indisciplina o al desorden y a sus dificultades de aprendizaje, se pudo observar entre los primeros talleres realizados, que los estudiantes tienen grandes capacidades en el dibujo, la pintura, el deporte y la música (**Anexo 7**). Al descubrir estas habilidades, las necesidades cognoscitivas propuestas por los mismos estudiantes y la humanidad de los mismos, surge la iniciativa de contribuir por medio de un proceso mediador con herramientas Lúdico-pedagógicas y con la capacidad del docente de potencializar la creatividad, las habilidades y afianzar los talentos de los estudiantes para que se encaminen a una mejor formación con proyección al servicio de la comunidad. Por lo cual se inicio a colocar en práctica actividades que despertaran el gusto, la alegría y el interés por aprender las ciencias sociales.

El docente como facilitador del aprendizaje

La educación impartida a niños y niñas en situación de discapacidad es uno de los retos más grandes en el proceso pedagógico de las escuelas. Para ello, se toman diferentes caminos con el fin de lograr resultados significativos que permitan un aprendizaje óptimo para esta población. Es el caso de las y los estudiantes del Centro Educativo PROFESA, quienes requieren tener un ambiente lúdico, para la comprensión de sus formas de aprendizaje y relaciones con el mundo.

El desarrollo de estrategias pedagógicas que sean prácticas y sencillas elaborados por parte del docente permite al educando pensar, sentir y actuar de manera diferente. En este sentido recordemos que “una estrategia de enseñanza equivale a la actuación secuenciada potencialmente consciente del profesional en educación, del proceso de enseñanza en su triple dimensión de saber, saber hacer y ser”³⁴, lo que permite en el salón de clases se experimente una actividad participativa, dinámica y motivadora.

Desde esta perspectiva los docentes del Centro Educativo **PROFESA** son conscientes de que los estudiantes vinculados a este centro y en su condición de discapacidad, se les debe brindar espacios con nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Por ello recordemos que PROFESA como centro Educativo y dentro de su Proyecto Educativo Institucional se fundamenta en desarrollar la inclusión social a través de proyectos Productivos y fundamentalmente proyectos Lúdicos Pedagógicos, por lo que los educadores se comprometen y saben que la misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del estudiante para ser una persona autónoma y responsable.

En ese orden de ideas las estrategias lúdicas “tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías.”³⁵ En este contexto los educadores del centro educativo PROFESA plantean que la Lúdica “es muy pertinente y es una estrategia adecuada para el aprendizaje de esa población con discapacidad, ya que por medio del juego los niños

³⁴ RAJADELL PUIGGRÓS, Núria. Los Procesos Formativos en el Aula: Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. Universidad de Barcelona. p. 8. Disponible en <http://www.upm.es>.

³⁵ CHARRÍA DE ALONSO Y GONZÁLEZ GÓMEZ (1993), citado por Carmen Minerva Torres en El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula. p, 130. Disponible en <http://www.saber.ula.ve/bitstream>

inician un proceso de socialización e interacción con el medio y lógicamente se hace más interesante cualquier tema que se trabaje”³⁶

Es evidente que el desarrollo de las clases con esta población en situación de discapacidad, debe realizarse bajo un escenario donde existen y se desarrollen condiciones favorables de aprendizaje, es decir un espacio y un tiempo en movimiento, donde los educandos participen con sus capacidades y habilidades. Sin embargo para el trabajo lúdico no siempre se limita a las condiciones materiales, sino que se instaura las dinámicas que conforman los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias entre estudiantes y docente.

En relación a esto, mencionemos como los docentes del centro educativo PROFESA, tras sus experiencias de día a día en su labor pedagógica con los niños y niñas le dan importancia a las practicas lúdicas al señalar que esta “cambia las formas tradicionales de enseñanza y las dinamiza en espacios amenos, y que por ende el niño logra tener unos aprendizajes más significativos”³⁷. Además afirman que “independientemente de las áreas que se trabaje (ciencias Naturales, Matemática, Inglés, Castellano o Ciencias Sociales) la lúdica es una buena estrategia, siempre y cuando se la oriente adecuadamente y no se convierta en algo monótono y aburridor”³⁸

Por otro lado el educador desde su labor pedagógica es quien está al frente de los procesos formativos de los estudiantes y de todo su desempeño en la vida escolar, en el manifestándose las palabras, los diálogos y las confrontaciones con los alumnos. Es claro que cada día aumenta la preocupación por saber qué sucede en las aulas, ya que es el espacio donde los niños/as y jóvenes pasan gran parte de su tiempo; el profesor obviamente no trabaja con maquinas o números, sino con personas. Aparte de las dificultades y conflictos normales de cualquier persona, el docente se enfrenta a un número elevado de alumnos, y a menudo a la desmotivación, el desinterés, y los conflictos y problemas de conducta.

De hecho estas circunstancias no son ajenas al centro Educativo PROFESA, desde nuestra labor educativa y teniendo en cuenta las observaciones indirectas se evidencio que cada uno de los docentes que laboran en este centro además de ser directores de grupo, tienen la responsabilidad de trabajar todas las áreas básicas que exigen el Ministerio de Educación (MEN) y por ello están en una interacción permanente con sus estudiantes (lunes a viernes de 8 a.m. - 12 pm), son jornadas donde el maestro cada día se enfrenta a cualquier dificultad surgida en el salón o en la institución en

³⁶ Entrevistas realizada a los docentes del Centro Educativo PROFESA. 4-Marzo-2011

³⁷ *Ibíd.*

³⁸ *Ibíd.*

general. En algunas charlas informales obtenidas con los docentes se detallaron problemas con sus estudiantes como: “Que Magali le pego una cachetada Estiven y por eso ahora están hablando con el coordinador”, “Marcela le cogió las sombras sin permiso a Ingrid”, “que Fabián no hace nada en las clase, no hace las tareas”, “que Freddy es muy indisciplinado y alborota a los otros niño” entre otros.

En general estas son manifestaciones de la realidad escolar que suelen presentarse a diario en los centros educativos y que el educador debe establecer un claro interés por lo que les sucede, y que nos obliga, desde luego, a establecer un compromiso permanente con ellos.

No obstante para el caso de nuestra investigación Pedagógica nos centramos con mayor interés en detallar las manifestaciones de los estudiantes en relación a, desinterés por las clases, la desmotivación y/o aburrimiento y frente a ello la estrategia pedagógica utilizada por parte del profesor para mejorar el ambiente de aprendizaje. Para este caso, además de las observaciones realizadas, se logró identificar a través de encuestas (**anexo 8**) que tipo de estrategias educativas utilizan los docentes cuando dentro del aula sus estudiantes muestran negatividad durante las clases ; algunos docentes manifiestan “diálogo directamente con el niño, escucho sus inquietudes y me explique lo que les pasa ”³⁹ además “ doy espacio para que sean ellos mismos quienes puedan plantear alguna actividad, desde luego el docente da también ideas y conjuntamente se cambia la dinámica de la clase que lógicamente tiene que llegar al mismo fin de clase que se está desarrollando”⁴⁰.

La docente María Teresa Sánchez expresa “cuando siento que los niños están aburridos y se ve en ellos un bajo interés por las clases acudo a las rondas, a los juegos, a las salidas y a otras actividades en donde los estudiantes participen haciendo uso de sus sentidos y de su cuerpo”⁴¹. De ahí que se puede decir que los docentes del centro educativo PROFESA tienen en sus manos una gran responsabilidad con formación académica y personal de los niños/as y jóvenes.

En el mismo orden de ideas, para el caso que ocupa a los investigadores, para reconocer las estrategias utilizadas por el profesor animador de los procesos lúdico-pedagógicos en los diferentes grupos y en el grado multigradual investigado del centro educativo **PROFESA**, se parte de la observación directa y continua como tarea dentro del proceso del quehacer pedagógico y también haciendo uso de las encuestas semi-estructuradas.

³⁹ *Ibíd.*

⁴⁰ Entrevista realizada al docente Mario Guzmán. Marzo-4-2011

⁴¹ Entrevista realizada a la docente María Teresa Sánchez. Marzo-4-2011

Por ello se logro obtener las diferentes estrategias lúdicas que los profesores usan para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos. Por medio de las observaciones alcanzamos a evidenciar que por ejemplo “la docentes encargadas del grupo de preescolar frecuentemente llevaban a los niños a jugar al patio deportivo y la cancha de fútbol, también realizando y desarrollando objetos didácticos como medios de aprendizaje para los niños”, por otro lado “el profesor Juan Pablo en ocasiones desarrollaba rondas y juegos dinámicos con sus estudiantes”.

Así mismo los docentes del Centro educativo PROFESA, utilizan algunos tipos de estrategias lúdicas que ellos comúnmente desarrollan con sus grupos, y que les ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas. En este sentido detallamos que unos profesores hacen uso de “rondas infantiles, canciones, títeres y cuentos”, para el caso de otros docentes “el juego, las experiencias contadas de los niños, y el uso de materiales físicos.” Estas actividades lúdico-pedagógicas “permiten recrear situaciones de nuestros estudiantes vividas en la clase”⁴²

Sin embargo los estudiantes del grupo dos investigado frente a las clases de ciencias sociales que ellos recibían mencionaban, “la profesora solo nos deja talleres que toca desarrollar en la casa”, “actividades para dibujar o pintar no nos hacen”, “las salidas aquí están prohibidas”, entre otros comentarios. De lo anterior se puede decir que con respecto al o los docentes que trabajaba con este grupo se basaba en desarrollar la clase en procedimientos mecánicos, repetitivos y magistrales, todo ello conllevando a coartar la libre expresión y la interacción, y por ende a las reacciones negativas de los estudiantes. Claro está que los docentes afirman que “es muy importante trabajar con actividades lúdicas ya que nuestros niños, niñas y jóvenes lo necesitan, y requieren una interacción más cercana y afectiva del docente con ellos”⁴³.

No obstante a pesar de que el centro educativo PROFESA cuenta con sus proyectos productivos y fundamentalmente con los lúdico-pedagógicos, el profesor persiste en desarrollar sus clases de forma magistral y siguiendo las bases del tradicionalismo, aunque afirman desarrollar algunas estrategias lúdicas, según nuestra observación no lo hacen de manera frecuente.

De esta forma, se deduce que, el profesor de los diferentes grupos multigradales y del grupo investigado es responsable de animar los procesos de enseñanza-aprendizaje y por tanto llevarlos a un ambiente acorde a sus necesidades educativas, donde ellos puedan expresar todas sus emociones y fortalecer sus capacidades y talentos.

⁴² *Ibíd.*

⁴³ *Ibíd.*

Las estrategias lúdicas: Un espacio para aprender “aprender haciendo”

Plantear una alternativa Pedagógica o una nueva forma de enseñanza, es pretender dar un paso más allá de las viejas estrategias y hacer un cambio a las metodologías tradicionales, centrándose exclusivamente en las capacidades y habilidades del estudiante y sacándolo del ambiente magistral, y encaminándolo hacia la creatividad, lo lúdico-afectivo y a la práctica.

Es decir “las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos. El acento no se debe poner en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido”⁴⁴, en el cual el educador pueda guiar al estudiante a niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender

Para este caso, las estrategias de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica traen consigo cambios en las actitudes de los actores, en sus relaciones interpersonales, en sus objetivos y propósitos, puesto que se busca darle al educador una innovadora herramienta de trabajo, articulando los intereses y las necesidades educativas del estudiante; por tanto, ésta es una opción que posibilita el trabajo cooperativo, despierta el interés, fortalece la atención y lo fundamental que se aprenden jugando; permitiendo que se logre un ambiente de confianza, comunicación, compañerismo y el intercambio de experiencias.

Teniendo en cuenta que nuestro trabajo de investigación se desarrollo con estudiantes en situación de discapacidad y luego de un proceso de observación e interacción permanente con los estudiantes, se logra detallar cuáles eran sus verdaderas necesidades educativas y sus interés frente a las actividades a desarrollarse, lo que permite a las docentes investigadoras plantear las estrategias educativas desde un enfoque “lúdico”. Pero antes, recordemos que la población con discapacidad, por lo general está conformada por personas con ciertas deficiencias para la socialización, lo que se requiere de unas estrategias diferentes que les permita un encuentro con el otro, en el accionar, en el sentir y en el hacer, de acuerdo con las posibilidades de cada sujeto, con miras a potenciar cada vez más sus capacidades y ayudarlo a superar sus dificultades.

⁴⁴ BRUNER, J. y HASTE, H. La Elaboración del Sentido: La construcción del Mundo por el Niño. Editorial Paidós. Barcelona, 1990. p . 122

Sin duda alguna los estudiantes en situación de discapacidad, son una población que necesita dentro de su vida escolar recibir una enseñanza acorde a sus capacidades y las expectativas que tengan para su vida futura, por ello la educación impartida a estas personas ha de ser un proceso donde se contribuya a motivar a los niños, niñas y jóvenes para que sientan la necesidad de aprender, en un espacio donde se despierte por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes.

De acuerdo a esto, según las manifestaciones sentidas por los estudiantes en situación de discapacidad del grado multigradual y acorde a las necesidades de aprendizaje hacia las Ciencias Sociales, requerían de una orientación práctica y dinámica, en el cual los temas se volvieran en un verdadero mundo de creatividad, de participación, de trabajo, de risas, de diálogos y de conocimiento. Por ello las Estrategias Lúdicas fue nuestra mejor opción para trabajar con los estudiantes, teniendo en cuenta que “el papel del maestro es provocar la capacidad en el estudiante, para que esté allí cuando sea útil, para guiarlo hacia el progreso”⁴⁵

Por consiguiente para el planteamiento y elección de las estrategias Lúdicas se tuvo en cuenta criterios realistas y de forma equilibrada, en el sentido de que fuera positiva no sólo para los estudiantes que en un momento u otro experimentarían dificultades para aprender, sino para la globalidad del grupo-clase. Hablamos de realismo en el sentido de que al momento de elegir las alternativas estuviesen al alcance de los recursos del propio centro educativo, así como de los propios conocimientos y habilidades para desarrollar tales metodologías con garantía de éxito.

Desde nuestro quehacer educativo permitió hacer un recorrido por los estándares curriculares para el área de Ciencias Sociales que establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN), teniendo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad y los grados que ellos cursaban a tal forma de contextualizar las temáticas a la realidad educativa del grupo, por lo que *Bautista Vallejo* concibe “en el currículo oficial, en el contexto de los niveles iniciales, no aparece prescrito un método, sino que se han señalado una serie de principios a los que debe ajustarse toda opción metodológica en el marco de un diseño y desarrollo curricular regido por los principios de apertura y flexibilidad, y en este sentido será el profesorado quien tome la decisión de articular determinadas estrategias y técnicas para su caso particular”⁴⁶

⁴⁵ BORBON, Sandra Florián. Estrategias para implementar la Creatividad: Sistema dinámico, integral y gradual del pensamiento creativo. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997. p. 17

⁴⁶ BAUTISTA VALLEJO. Formación del Profesorado y Escuela abierta. Sevilla (2001). Disponible en <http://www2.uhu.es/agora/>.

Para tal caso, se revisa y se rediseña los ejes temáticos con base a los estándares y competencias de las Ciencias Sociales, estrategias didácticas y criterios de evaluación propuestas por el MEN y desde luego contextualizados en el escenario de investigación, privilegiando como estrategia de enseñanza “la lúdica”, como alternativa para hacer frente a las necesidades educativas de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

Anteriormente habíamos mencionado las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad del grupo dos del centro educativo PROFESA, relacionados con los pocos conocimientos de las ciencias sociales, el desinterés por las clases, la poca comprensión de las temáticas e indisciplina; todo ello conllevando a crear un malestar en el aula de clase tanto para las docentes como para los estudiantes. Bajo estas necesidades educativas reales y de acuerdo a las adaptaciones curriculares del área de ciencias sociales se plantean las estrategias de enseñanza desde la lúdica en un marco de globalidad, es decir que cada estrategia utilizada debía involucrar a todos los participantes sin discriminación alguna, evitando que sea una ocasión para que algún estudiante se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal. Recordemos que en el grupo de estudiantes contábamos que una estudiante con discapacidad físico –motor por lo que utiliza una “silla de ruedas”, aspecto que se tuvo en cuenta al momento de diseñar cada una de las estrategias.

Para este fin, además de sus necesidades, las capacidades y habilidades de cada estudiante fueron la clave para el planteamiento de las estrategias lúdicas, por consiguiente para la elaboración de dichas estrategias se realizan de manera consciente por parte de docentes y estudiantes, partiendo del conocimiento previo de los diferentes temas de las ciencias sociales y del conocimiento de los diagnósticos de sus manifestaciones en cada uno de los estudiantes. En este sentido, trabajar desde un enfoque lúdico, aplicado al desarrollo del proyecto pedagógico, implica que los procesos a generar se realicen de forma motivadora.

Para ello, se sugirieron los siguientes pasos:

- Adaptación de instrumentos de acuerdo con las características de la población en investigación.
- Organización de la actividad lúdica o del juego. Estos de acuerdo con algunos juegos conocidos por la población en investigación.

Con la lúdica como estrategia de enseñanza que conduce a los estudiantes a tener un aprendizaje más significativo y comprender los temas propuestos

en forma más dinámica y fortalecer de las relaciones interpersonales, se proponen estrategias como: **juegos de mesa**; entendidos como aquellos juegos donde los estudiantes no realizan movimientos corporales o físicos, sino mas bien se coloca a funcionar el pensamiento lógico y la agilidad mental, por ejemplo de acuerdo con el tema a desarrollarse se elabora un rompecabezas, para posteriormente el estudiante pueda jugar con su material didáctico elaborado. **Juegos de patio**; son aquellos juegos que requieren de un espacio más amplio que el salón de clase, ya que los estudiantes necesitan moverse libremente, para el caso de nuestro trabajo se acudió a utilizar el patio deportivo de la institución, por ello el nombre del juego. **Salidas pedagógicas**; de acuerdo al tema se propone una salida a un museo, lugar turístico u otros, **actividades manuales**; se refiere a la elaboración de maquetas, de objetos didácticos, entre otros.

Con la aplicación de estas estrategias de enseñanza por medio de la Lúdica, se propone que las clases sean dinámicas, permitiendo de esta forma salir del tradicionalismo, se busca que el aprendizaje sea activo, participativo y creativo, que a través de estas experiencias de juegos didácticos, de actividades lúdico-prácticos, los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje y el educador se constituya en un mediador.

Para la planeación de cada estrategia lúdica, las docentes investigadoras preparan el plan de trabajo, ya que “el acto educativo no es bajo ningún concepto una acción inconsistente, espontaneo, sino un acto consciente, histórico y que obedece a un plan. Por tal razón es fundamental que, antes de materializarlo, se definan las metas y las prioridades teniendo en cuenta para ello el tipo de personas que se quiere formar, el tipo de conocimiento que se quiere transmitir y los medios que son necesarios para su concretización”⁴⁷. Además es conveniente establecer ciertas pautas o reglas de juego para que las actividades lúdicas puedan desarrollarse de manera objetiva y se conviertan en un recurso de aprendizaje y de enseñanza. Así, se desarrollara, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

⁴⁷ NUÑES DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica: Técnicas y juegos Pedagógicos. Editorial San Pablo. Colombia. 1973. p. 52

5. ESTRUCTURACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

5.1 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA Y ELEMENTOS PEDAGÓGICOS

La propuesta pedagógica se construye a través de un proceso en el que están involucrados estudiantes del grupo multigradual con situación de discapacidad y docentes investigadores. Esta propuesta se apoya desde una teoría lúdica, como una forma para favorecer la comunicación entre los actores, favorecer las capacidades y habilidades artísticas de los estudiantes como sujetos sociales y favorecer el crecimiento humano en espacios pedagógicos tanto para los estudiantes en su aprendizaje como para los docentes en su labor pedagógica. Del mismo modo se fundamenta en la importancia de potenciar una formación del saber propio de las ciencias sociales de una manera activa, en donde los estudiantes puedan relacionar lo que aprenden con la realidad, mediante actividades ludo-creativas.

Partiendo del reconocimiento del espacio escolar del Centro Educativo PROFESA y del grupo multigradual, surgió la iniciativa de elaborar una propuesta pedagógica con un enfoque lúdico, práctico y dinámico, donde se estimulara a los estudiantes a construir sus propios conocimientos bajo un escenario de aprendizajes por medio de actividades participativas, dinámicas y motivadoras. Y por su puesto brindar al educador una serie de herramientas lúdico-pedagógico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales.

Así que la propuesta Pedagógica se caracterizo por desarrollar actividades lúdicas prácticas y sencillas de fácil alcance a las necesidades educativas de los estudiantes del grupo multigradual, lo que se busco que las actividades no fueran complicadas, más bien fueran ricas en conocimiento, en comprensión y en práctica.

Para el planteamiento de dicha propuesta, fue necesario primero conocer las necesidades educativas, los intereses y las inquietudes de la población investigada y las metodologías lúdicas que los docentes aplicaban en el centro educativo PROFESA, con base en ella y teniendo en cuenta los estándares curriculares del área de Ciencias Sociales se tomaron los ejes temáticos para la realización de las actividades lúdicas, aclarando que los temas propuestos se ajustaron a las realidades, las necesidades e intereses que los estudiantes manifestaron, de esta manera con las actividades pedagógicas con un enfoque lúdico, los participantes expresaran sus experiencias, actitudes, pensamientos y reflexiones. En este sentido también se contribuyo al centro educativo PROFESA en la elaboración de una organización curricular de acuerdo a los estándares de competencias planteados para el área de ciencias sociales

Por tanto los estándares “establecen que los niños, niñas y jóvenes deben **saber y saber hacer** en la escuela para comprender de manera interdisciplinaria a los seres humanos, las sociedades, el mundo y, sobre todo, su propio país y su entorno social. Por ello buscan que cada estudiante pueda: Dar una mirada al individuo en la sociedad y a su relación con medio a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta las diferentes disciplinas que hacen parte de las ciencias sociales”⁴⁸

De esta manera las actividades lúdico-pedagógicas tienen una estructura apoyada en los estándares de competencias de las Ciencias Sociales. La estructura curricular se organizó en tres unidades, ya que por contar con una población en situación de discapacidad no es conveniente trabajar temas extensos y complejos, por lo contrario deben ser temáticas de fácil comprensión y análisis que puedan aportar a los conocimientos de los estudiantes, además se cuenta con tres unidades por que son temas que ellos necesariamente tienen que conocer iniciando el primer eje enfocado en los estándares competencias ciudadanas, el segundo eje relaciones espaciales y ambientales y el tercer eje relaciones con la historia y la cultura, siempre comenzando acercar el conocimiento de los estudiantes desde lo local a lo global o viceversa.

Cada una de estas contiene los temas básicos a desarrollarse, las estrategias lúdicas a emplearse y los indicadores de desempeño “**saber, saber hacer, y el ser**”. Para efectos de esta propuesta fue necesario elegir dentro de la gama informativa de los temas, solo aquella información que fuese pertinente y precisa para los estudiantes, ya que no se pretende saturar al estudiante con demasiada información, puesto que nuestra labor pedagógica se encamina a trabajar con estudiantes en situación de discapacidad. Por estas condiciones, las temáticas fueron elaboradas de fácil comprensión y entendimiento y que para su transmisión requirió periodos cortos de clase ya que si se utilizaba mucho tiempo los estudiantes perderían la atención. Por ello la adecuación de estrategias lúdicas.

De acuerdo a ello la propuesta pedagógica contempla no solo dirigir la información referente a las temas planteados, si no también busca desarrollar las habilidades en las y los jovencitos, como por ejemplo: fomentar el hábito de lectura y/o repasar su fluidez lectora.

Para cada clase a desarrollarse se encuentran las respectivas estrategias lúdicas con actividades dinámicas y creativas, encaminadas en los intereses y gustos de los estudiantes, rescatando los medio predilectos por los cuales

⁴⁸ Ministerio de Educación Nacional. Serie de guías n° 7, estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales, formar en ciencias el desafío , lo que necesitamos saber y saber hacer., p. 28

los chicos muestran interés al momento de aprender, es decir se proponen estrategias lúdicas con el objetivo de potenciar el trabajo integral del educando a través de una forma llamativa de “aprender haciendo”. Algunas de las estrategias abarcan más de un tema debido a la pertinencia que ellos requerían, la unidad lleva el nombre relacionado con las temáticas a trabajar.

La finalidad de la propuesta pedagógica es que la misma se constituya como un referente y punto de apoyo para los planes de estudio de las ciencias sociales en el centro educativo PROFESA, por lo que se desarrolla teniendo en cuenta las nuevas orientaciones de las ciencias sociales frente a los retos que implica el mundo de hoy y por tal motivo brindarle al estudiante en situación de discapacidad herramientas útiles de socialización frente al medio que los rodea.

Para la creación de un ambiente lúdico y creativo dentro y fuera del aula se tuvieron en cuenta actividades que permitieran descubrir las habilidades, destrezas y potencialidades de los estudiantes los cuales se encuentran dentro de las técnicas plásticas como el uso del dibujo, la pintura, la plastilina, imágenes y distintos recursos como el papel, periódicos, revistas, madera entre otros. De igual importancia se emplearon técnicas grupales que se centraron fundamentalmente en el juego, salidas de campo, diálogos y participación en exposiciones; todo ello favoreció la colaboración, compañerismo y atención para estimular el aprendizaje entre los estudiantes. Es decir que la propuesta pedagógica fundamentada en el desarrollo de estrategias lúdicas, se apoyo entre el juego y las técnicas plásticas o actividades lúdico-manuales.

Por tanto, en dicho proceso se encontró múltiples beneficios que brinda a la educación para personas en situación de discapacidad como el uso de diversas técnicas lúdicas, puesto que propician espacio para la participación, expresión y reflexión, protagonizando significativamente el aprendizaje.

En los beneficios de las técnicas plásticas los estudiantes lograron tener conciencia de las acciones que ellos realizaban, a medida que manipulaban o hacían uso de diferentes materiales daban razón de lo que diseñaban. Los colores, los materiales, las formas de los objetos y otros fueron aspectos que les llamo la atención y la curiosidad; por ello es preciso que se encuentre a disposición elementos de fácil alcance y de fácil manipulación como la plastilina, la arcilla, etc. puestos que estos centran toda su atención, conllevan a la creatividad, a la expresión y fortalecer las destrezas. Por lo que el docente, la escuela y la familia son el apoyo en estos procesos.

Mediante los juegos como una herramienta para aprender haciendo, potencializo significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre algunas temáticas propuestas, abriendo espacios para la comunicación, la

interacción, la cooperación. Pues algunos juegos propuestos fueron pensados especialmente en los estudiantes con un gran sentido de coordinación en tiempo, mente y cuerpo. Las actividades lúdicas enfocadas en el trabajo manual, también permitió la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas, sentimientos y la habilidad de usar las manos manipulando y transformando objetos en verdaderas obras de arte. Estas actividades se proyectaron ya que evidentemente no se desarrollaban con frecuencia en el aula de clase antes de la implementación de esta propuesta.

De igual forma las salidas de campo fue una estrategia de vital importancia tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que fue un cambio de espacio de aprendizaje y conocimiento. Los estudiantes demostraron entusiasmo e interés por el desarrollo de las clases. Entre las diferentes actividades lúdicas propuestas no se podía dejar de lado el desarrollo de las técnicas grupales, ya que estas favorecen las relaciones interpersonales entre los estudiantes y los docentes. Por ello entre los participantes fue notorio la integración y por ende entre compañeros llegarse a conocer y fomentar los buenos valores como el respeto y la solidaridad.

5.2 IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

Dentro del quehacer Pedagógico desarrollado en el centro educativo PROFESA y específicamente con los estudiantes del grupo multigradual investigado se implementaron diferentes temáticas y distintas estrategias lúdicas surgidas por medio de las necesidades, los intereses, los gustos y de las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes, rescatando los medios predilectos por los cuales los estudiantes muestran interés al momento de aprender, es decir que se propusieron estrategias encaminadas a potenciar el trabajo integral de los sujetos que contempla su formación intelectual, física y social.

Al inicio de nuestra labor pedagógica se presentaron una serie de inconvenientes con los ejes temáticos propuestos, ya que al querer desarrollar los primeros temas y sus respectivas estrategias lúdicas, surgieron al interior del aula un cierto grado de indisciplina y agresividad e irrespeto por algunos estudiantes, además poca atención y comprensión de las temáticas lo que causaba un desinterés por la materia. Todo ello hizo replantear y estructurar los esquemas curriculares de las ciencias sociales propuestos y algunas de las estrategias, encaminándolos de alguna forma a la realidad que se estaba viviendo.

Por tanto hubo la necesidad de iniciar con nuevos procesos en la construcción y elaboración de las temáticas y de las estrategias lúdicas,

buscando herramientas pedagógicas que sean capaces de interactuar con los estudiantes y el conocimiento.

Luego de haber reestructurado las temáticas relacionadas con las ciencias sociales y algunas de las estrategias lúdico-pedagógicas, se avanza con la implementación de éstas, cabe recalcar que dentro de la formulación de las estrategias lúdicas se consideraron de acuerdo a los gustos de los estudiantes, de las habilidades y también de sus necesidades observadas, por lo tanto entre las actividades lúdicas programadas se recurre al trabajo manual, salidas de campo y juegos de mesa y de patio; en los trabajos manuales tenemos: pintura con temperas, elaboración de prospectos de maquetas, el trabajo con plastilina, recortado, elaboración de dibujos, de mascarás y otros (**Anexo 9**), entre los juegos tenemos por ejemplo: juegos de mesa como rompecabezas, y juegos de patio (**Anexo 10**). En las salidas de campo tenemos visitas a museos como: al centro cultural Pandiaco y al museo del Oro del Banco de la República (**Anexo 11**)

Además se incluyeron actividades relacionados con la ubicación en los mapas, actividades de fantasía, que es una forma de aprendizaje que permite a través de la orientación del educador, que el niño pueda proyectar su imaginación y adicional a ello le permita diferenciar la realidad de la fantasía. También se implementaron actividades asociadas al desarrollo de laberintos, sopa de letras, crucigramas y reproducción de videos (**Anexo 12**)

De acuerdo a la estructura de las anteriores actividades se puede mencionar que la implementación de las mismas se realizó a partir de la contextualización de estas técnicas a los contenidos planteados como por ejemplo: “El ciudadano y sus derechos fundamentales”, “Actividades económicas de Nariño”, etc. Las actividades para el caso específico de la población escolar del grupo dos del centro educativo PROFESA, se aplicaron durante dos días semanales con intensidad de dos horas y media cada día, jornadas en las que se desarrollaba las clases de Ciencias Sociales, cabe mencionar que cuando las actividades pedagógicas requerían de más tiempo se recurría a pedir permiso con anticipación al coordinador académico así como al director de grupo para que nos cediera un espacio más, esto con el fin de que las actividades lúdicas cumplieran con sus objetivos. En este sentido se realizaba una preparación previa de los ejes temáticos que se iban a desarrollar en cada clase en un cuaderno de anotaciones llamado “preparador de clase”, en el que contenía el tema que se iba a desarrollar con su respectiva competencia y el logro que se pretendía alcanzar, así como el taller educativo en el que se detallaba la estrategia lúdica propuesta estructurada de la siguiente forma: Nombre de la estrategia, el propósito, el logro, el tiempo necesario para desarrollarla, los materiales a utilizar, el lugar, la secuencia de la actividad lúdica, y posterior a ello se

realizaba una descripción reflexiva de lo que se vivió, se observó entre los participantes y por último una evaluación de la actividad lúdica.

En cada clase de acuerdo al eje temático diseñado, se desarrollaba primero una actividad de introducción “lluvia de ideas”, a cada estudiante de forma oral o escrita se le preguntaba de lo que conocía, de lo que había escuchado o por lo contrario no tenía idea acerca del tema que se iba a tratar, muchos de los estudiantes escribían o decían ideas sencillas lo cual contribuía a un mejor entendimiento del tema. Como segundo paso se procedía a una explicación teórica de la temática, los estudiantes anotaban en su cuaderno ideas sencillas, palabras claves por medio de mapas conceptuales o cuadros sinópticos todos ellos con una buena orientación del educador atendiendo las inquietudes, las preguntas y/o los interrogantes. Posteriormente terminada la explicación del tema, se procedía con el tiempo programado hacer la explicación de la actividad lúdica a desarrollar, y lo que se pretendía con ella, luego se procedía con la implementación de la estrategia, según la orientación que constituyera a la actividad programada, actividades lúdicas que se podían realizar dentro del aula, en los patios deportivos del centro educativo o actividades programadas fuera de la institución, como las salidas Pedagógicas. Cabe mencionar que muchas de las estrategias lúdicas implementadas se desarrollaron en dos jornadas, ya que tanto las actividades lúdicas como los estudiantes ameritaban de más tiempo para tener un óptimo resultado, ejemplo de ellos tenemos el caso de la elaboración de los prospectos de maquetas, de las mascararas y las visitas a los museos.

Igualmente es importante mencionar que dentro del desarrollo de las estrategias lúdicas se consideró la formación integral del estudiante, razón por la cual algunas de las actividades se programaron para desarrollar tanto a nivel grupal como a nivel individual, en los trabajos en grupos los estudiantes pudieron relacionarse un poco más, asignarse tareas, concertar opiniones y tomarse el papel de líderes (**Anexo 13**) en cuanto a los trabajos individuales cada participante demostró de lo que es capaz de realizar, de producir y de darse cuenta de sus fortalezas, potencialidades y capacidades, de hecho en las actividades se escucharon frases como: “mmm profe que chévere que me quedo”⁴⁹, “este trabajo lo voy a dejar aquí para que mi mami en el día del informe lo mire”⁵⁰.

Por cada actividad lúdica aplicada se estructuró un pequeño formato de reflexión denominado “elaboro mi reflexión”, el cual contiene en uno de los extremos dos caritas “carita feliz y carita triste” (**Anexo 14**), esto consistía que posteriormente a la actividad desarrollada, a cada estudiante se le hacía

⁴⁹ Esta investigación

⁵⁰ *Ibíd.*

entrega del formato de reflexión y debían marcar una de las caritas y de acuerdo a la carita señalada el estudiante expresara no solo los hechos relucientes, aspectos agradables, de lo que aprendió, sino también situaciones de desagrado, de disgustos y de expectativas, ya que los estudiantes son la pieza fundamental para el desarrollo de las actividades. Este recurso de apoyo se encaminó a apreciar los sentimientos, las manifestaciones de los estudiantes frente a las estrategias lúdicas desarrolladas y por su puesto mejorar las siguientes actividades a implementarse.

Para cada una de las actividades a desarrollarse fue necesario preverse del escenario o del espacio, es decir realizar una “ambientación”, el lugar debían estar adecuado con diferentes recursos y herramientas didácticas básicas esto de acuerdo a la actividad. Todo ello permitiendo la movilidad de los participantes y no dificultara el normal desarrollo de la clase.

Los recursos didácticos empleados (dados, conos, fichas, mapas, entre otros) son previamente preparados y se los utilizó como apoyo para que la actividad lúdica fuese efectiva. A fin de evitar la improvisación, todas las actividades se preparo previamente y se dio a conocer a los estudiantes las reglas del juego, la necesidad de respetarlas, para conformar los equipos de trabajo y preparar el ánimo de trabajo individual según lo requiriera el trabajo respectivo.

Las docentes investigadoras asumieron una disposición amigable con sus estudiantes convirtiéndose en orientadoras y guías, explicando minuciosamente las actividades a abordar, haciendo que los estudiantes interiorizaran, comprendieran y tuvieran sentido de lo que se estaba desarrollando.

Así mismo el compromiso de las docentes fue constante en que las actividades lúdicas empleadas cumplieran con los propósitos , los cuales se enfocaban en tratar de favorecer las necesidades educativas presentadas en los estudiantes y cambiar las actitudes de los mismos frente a las clases de ciencias sociales **(Anexo 15)**

Desde nuestra labor pedagógica con la población escolar del grupo investigado del centro educativo PROFESA permitió tener una excelente y enriquecedora experiencia tanto para los educadores en su trabajo como para los estudiantes en sus procesos de formación, por lo que podemos decir que se generaron cambios de actitud y conocimientos frente al área de ciencias sociales, los cuales venían mediatizados por un proceso de enseñanza de transmisión de información sin contextualización y mucho menos de aplicación. El apoyo en actividades lúdicas como los trabajos manuales, los juegos, las salidas pedagógicas y otras actividades llamativas

y dinámicas, permitió evidenciar esos cambios puesto que se logró en el estudiante la asimilación, la reflexión y la aplicación de las temáticas diseñadas para el área de ciencias sociales. Además los participantes contaban con el apoyo constante del docente y lo primordial contaba con la posibilidad de aplicar esos conocimientos a través de estrategias agradables para ellos.

Los cambios de actitud y de aprendizaje se hicieron evidentes dentro de la buena motivación y disposición de los estudiantes, por ejemplo notar en ellos el entusiasmo a la hora de solicitarles los materiales para el desarrollo de cualquier actividad que fueron de fácil acceso, de fácil conocimiento y de manejo, adicional a ello despertó la curiosidad, las preguntas frente a la utilización de los materiales o de cualquier otro evento, constantemente para cada actividad se escucharon expresiones como “¿profe que vamos hacer?”, ¡vamos a pintar!, “vamos hacer un rompecabezas ¡ay que chévere!”...El interés de las y los estudiantes se potenció de una mayor forma ya que el desarrollo de las actividades lúdicas hechas en el salón de clases o en espacios diferentes, les permitió demostrar mayor entusiasmo por saber que se haría, sus expectativas estaban concentradas en entender y desarrollar las actividades programadas. Dentro de las estrategias lúdicas programadas como “las salidas Pedagógicas” generaban en los estudiantes cierta ansiedad por salir del salón de clases, salir de la monotonía y experimentar espacios diferentes, se generaba inquietud por saber qué cosas se realizarían fuera del salón, ya que por las observaciones desarrolladas antes de la implementación de las actividades se pudo inferir que eran pocos los espacios que los estudiantes tenían para hacer sus clases fuera del aula, de hecho ellos mismos manifestaban que las salidas eran prohibidas. Sin embargo este fue un reto que se propuso y que se logró con gran éxito, que sirvió de ejemplo para los otros docentes y grupos.

Es importante mencionar que dentro del proceso también se encontraron dificultades, aunque en un porcentaje mínimo, relacionados con la consecución de los materiales que algunas actividades requerían, aunque siempre se procuró pedir materiales que el estudiante tuviera en su hogar o que fuesen de fácil alcance económico; en pocas ocasiones se presentó situaciones de que al inicio de las actividades, algunos estudiantes no contaban con el material necesario, lo que provocaba en una situación donde la o el joven se colocaba inquieto, distraído a los demás en sus trabajos, frente a ello siempre, para el desarrollo de cada actividad que se requería de la utilización de materiales, se llevaba por parte de los docentes algunos materiales de reserva, pensando precisamente en estas situaciones, entonces cuando algún estudiante no contaba con los recursos necesarios, se le hacía entrega de los materiales que el educador reservaba para que desarrollara la actividad, logrando así que todos los estudiantes cumplieran con los objetivos de la clase. Cabe relucir que esta situación se presentó pocas

veces en el proceso, ya que para cada actividad siempre se les recalca el cumplimiento frente a lo cual los niños se preocuparon por cumplir con todos los parámetros.

Los espacios dedicados con este grupo de estudiantes fueron provechosos, porque se convirtieron además en los protagonistas de aquellas experiencias con los chicos, espacios donde se sintió y se confluieron reflexiones, comentarios, participación, risas, diálogos y aprendizajes, de modo que, se abrieron las puertas a un conocimiento más contextualizado y más dinámico de los saberes propios de las Ciencias Sociales.

En cada clase y con la realización de las actividades lúdicas se reflejó por parte de los estudiantes, una excelente disposición para iniciar a trabajar y terminarlas a cabalidad, dentro de estos espacios fue bonito observar la capacidad de cooperación, colaboración e integración no solo entre los estudiantes sino también con los docentes (**Anexo 16**). Es interesante mencionar que el proceso de enseñanza de las ciencias sociales con el apoyo de distintas estrategias lúdicas, fue una orientación enfocada en despertar el interés por aprender, despertar la creatividad, permitiendo evidenciar cambios significativos en los estudiantes y en el proceso, ya que el mismo alcanzó una dinámica encaminada no solo en el interés de los contenidos que se dio a conocer a los estudiantes, si no que logró también considerar como eje fundamental las necesidades y habilidades propias de los estudiantes, por ello el proceso pedagógico alcanzó sus objetivos ya que el estudiante desarrolló los conocimientos a partir de sus propias habilidades, por tanto los cambios fueron significativos en la participación de los mismos.

Los estudiantes encontraron en los espacios pedagógicos brindados por las docentes, la oportunidad de proyectar sus habilidades y los conocimientos adquiridos, mostraron mayor interés por las clases a través del juego, de las salidas de campo, de las actividades manuales y de otros talleres recreativos. Igualmente se estableció dentro del trabajo en grupo el respeto por los demás, el respeto por las opiniones diferentes, asimismo se fortaleció el trabajo a partir de la colaboración, se mejoraron los lazos de comunicación entre estudiantes y docentes puesto que este fue permanente y recíproco lo que generó más confianza del estudiante para expresarse. Además lograron asumir sus propias responsabilidades frente a su desempeño, lo cual es importante ya que este proceso le permite a los estudiantes comprender desde el aula de clase el funcionamiento del mundo exterior.

De otro lado es importante destacar el papel que jugó el estudiante, el cual se consolidó como un sujeto activo dentro del proceso de formación integral, los protagonistas fueron ellos sintiéndose importantes y demostrando a sí mismos y hacia demás de las grandes capacidades que tienen y que con

ellas pueden desenvolverse sin discriminación dentro de una sociedad tan excluyente como la de “hoy”

5.3 DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA: Estructura de la Cartilla

Esta investigación consistió en el diseño de una propuesta Pedagógica surgida desde nuestra labor pedagógica en el centro educativo PROFESA y desde la indagación que se realizó con los estudiantes del grupo, la cual se apoya desde una teoría lúdica como una forma para preparar y afianzar los procesos de desarrollo humano, ya que es bien sabido que las personas en situación de discapacidad con quienes se trabaja, necesitan aprender desde espacios dinámicos, recreativos y participativos, que sean capaces de aprender por sí mismos y por sus propias capacidades con un acompañamiento permanente del docente, adicional a ello, que también puedan alcanzar esos conocimientos si se les facilita los medios necesarios para una mejor socialización con el entorno que los rodea.

Además esta propuesta se fundamenta en la importancia de potenciar una formación del saber propio de las Ciencias Sociales de una manera más activa, en la que los estudiantes puedan relacionar lo que aprenden con la realidad, mediante una estructura curricular flexible y practica.

Partiendo de estos planteamientos y con las observaciones realizadas desde nuestra labor pedagógica con los estudiantes del grupo 2 del centro educativo PROFESA, se estructuraron y construyeron las actividades lúdico-pedagógicas, así como los distintos materiales de apoyo para la realización de las clases. Es decir que dentro de la estructura de la propuesta se plantea la importancia del uso de diversas estrategias lúdicas y de materiales didácticos, ya que estos hacen parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y significativos que deben ir apoyados con los medios más eficientes y pertinentes para lograr los objetivos del proceso, donde ha de tenerse en cuenta la importancia de generar nuevos espacios en los que el desempeño del estudiante se encamine en función de desarrollar la integridad. Además de los componentes lúdicos y didácticos de esta propuesta, le permitan al educando construir y asimilar nuevos conocimientos y significados de los saberes propios de las ciencias sociales.

Las temáticas abordarse en la cartilla pedagógica, poseen una estructura apoyada en los estándares de competencias en Ciencias Sociales, ya que estos se consolidaron como punto de guía para la estructura curricular para el grupo de estudiantes del centro educativo PROFESA y así mismo para buscar las mejores estrategias lúdicas. Por ello fue necesario realizar unos ajustes curriculares, es decir, partiendo de los estándares nacionales del área de ciencias sociales y dependiendo del grado, se recurrió a escoger algunos ítems propuestos e irlos acercando a la realidad, a los conocimientos

y a las necesidades propias de los estudiantes. Con el objetivo de que el estudiante pueda aprender pero también entender y encontrar los significados de todo aquello que se ha aprendido partiendo de su propio contexto.

De acuerdo a ello las temáticas contenidas en la cartilla Pedagógica permiten que no solo sean aprendidas, sino también se puedan aplicar a través de actividades que vayan acordes a las necesidades y habilidades básicas propias de los estudiantes, en este sentido el soporte teórico permitió determinar cuáles son los verdaderos intereses del estudiante en términos generales, esto permitió plantear en el desarrollo de la cartilla una propuesta de juegos, salidas pedagógicas y actividades lúdico-manuales.

Una característica interesante dentro de la estructura de la cartilla tiene que ver con los espacios de interacción que suscitan durante el desarrollo de las actividades grupales propuestas, esta estrategia permite la comprensión de la importancia de generar el aprendizaje a partir de estrategias flexibles donde se dé importancia a las relaciones prácticas entre el grupo de estudiantes y educador. Asimismo la cartilla permite rescatar el valor de los ambientes de trabajo diferentes al salón de clases, como espacios realmente potenciales para fomentar y desarrollar todos los medios y recursos que la propuesta contiene.

El contenido de la cartilla pedagógica se estructuró a partir de un esquema llamativo, para que despierte en el estudiante la curiosidad para conocer las temáticas a abordar, por tanto los contenidos se distribuyen en tres unidades: Unidad No 1 **“DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO QUE CONLLEVAN A LA VIDA EN SOCIEDAD”**, unidad No 2 **“CONOCIENDO A MI NARIÑO LINDO”**, unidad No 3 **“RECORRIENDO LAS HUELLAS HISTÓRICAS DE NUESTRAS CULTURAS INDÍGENAS”**.

Cada una de estas unidades cuenta con los temas principales en donde se detalla los distintos conceptos del área de Ciencias Sociales. De igual modo las distintas actividades lúdico-pedagógicas como los juegos de mesa, los juegos de patio, los diseños de maquetas y otras, son algunos ejemplos estructurados para la enseñanza de las ciencias sociales a estudiantes en situación de discapacidad. Con ello se quiere que la cartilla pedagógica tome un verdadero valor para el conocimiento y le permita al estudiante identificarlo como un ser activo y útil a sus prácticas cotidianas, es decir que tenga un carácter dinámico frente a las experiencias. Con ello se quiere que tanto los docentes del área de ciencias sociales y también de otras, le apuesten a este trabajo investigativo desarrollado con estudiantes con discapacidad, y que en él encuentren las bases de apoyar a esta población que hoy por hoy se encuentran inmersos en diferentes instituciones escolares.

Tabla 1. ESQUEMA CURRICULAR PARA LA UNIDAD 1

ESTANDAR: Identifico mis derechos y deberes y los de otras personas en las comunidades a las que pertenezco y rechazo las situaciones en las que se vulneran estos derechos y reconozco algunas instituciones que velan por su cumplimiento a nivel nacional y local.

UNIDAD	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIA LÚDICA	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			Saber	Saber hacer	Ser
DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO QUE CONLLEVAN A LA VIDA EN SOCIEDAD	1. EL CIUDADANO Y SUS DERECHOS FUNDAMENTALES (Declaración Universal de los derechos Humanos)	JUEGO No 1 "Armo mi frase"	Identifico los derechos del Ciudadano y de los niños y los hago cumplir.	Participo de manera activa en las actividades realizadas en mi salón de clase y fuera de ella.	Manifiesto ante el grupo la importancia de defender mis derechos y los de los demás.
	2. EL CIUDADANO Y SUS DEBERES	JUEGO No 2 "¿Cumplo mi deber?"	Explico la importancia que tiene los derechos Humanos en la vida cotidiana de las personas.		Valoro el cumplimiento de los deberes dentro de los diferentes espacios sociales donde actúan las personas y los niños, como requisito para la existencia de sus derechos.
	3. SITUACIONES QUE CONLLEVAN A LA VIOLENCIA Y AL ATROPELLO DE LOS DERECHOS HUMANOS	Estrategia LÚDICA No 3 "El periódico PROFESA"	Asumo una actitud crítica frente a la situación actual de los derechos humanos.	Asisto y cumplo de manera responsable con las clases y los trabajos asignados.	Comprendo adecuadamente el significado de los derechos contribuyendo al mejoramiento en el cumplimiento de mis deberes.
	4. INSTITUCIONES QUE VELAN Y PROTEGEN POR EL CUMPLIMIENTO DE LOS DERECHOS DEL CIUDADANO Y DEL NIÑO	Estrategia Lúdica No 4 "Entérate de lo que sucede"	Identifico y Rechazo cualquier forma de discriminación. Analizo si las funciones de los organismos que protegen los derechos humanos se cumplen a cabalidad.	Realizo preguntas y contribuyo a la solución de las mismas	Demuestro responsabilidad en el cumplimiento de mis deberes como miembro de una familia, escuela, barrio y ciudad. Mantengo buenas relaciones con mis compañeros y me guio bajo el principio del respeto.

Tabla 2. ESQUEMA CURRICULAR PARA LA UNIDAD 2

ESTÁNDAR: Reconozco algunas características físicas, económicas y culturales de mi región, su interacción y las consecuencias sociales políticas y económicas que resultan de ellas

UNIDAD	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIA LÚDICA	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			Saber	Saber hacer	Ser
"CONOCIENDO MI A MI NARIÑO LINDO"	Posición astronómica y geográfica Nariño.	Estrategia Lúdica No 5. "Ubicando mi departamento"	Identifico el territorio Nariñense con sus componentes geográficos y localización en el espacio	Elaboro maquetas que representan los sistemas montañosos y periféricos de Nariño	Reflexiono valoro sobre la importancia de cuidar nuestro espacio y todas riquezas naturales de mi Nariño
	Población, División política y administrativa	Estrategia Lúdica No 6 "Construyendo mi departamento"	Reconozco y describo las características físicas de las principales formas del paisaje Nariñense.	Realizo medios didácticos para representar la división política de mi departamento	
	Conozcamos el Relieve Nariñense	Estrategia Lúdica No 7 "Representado las riquezas Naturales de Nariño"	Establezco relaciones entre el clima y las actividades económicas agrícolas.	Planteo formas de conservar los recursos naturales que posee mi departamento	Reconozco la importancia de las actividades económicas agrícolas y valoro sus aportes que hacen estas el desarrollo de nuestro Departamento
	Clima y Actividades Económicas agrícolas de Nariño	Estrategia Lúdica No 8 "Conociendo los productos de mi región"	Identifico las diferentes actividades económicas agrícolas que se desarrollan en el departamento de Nariño.	Participo de forma permanente y de manera crítica en las distintas actividades desarrolladas en el aula de clase y en otros espacios.	Asumo una posición participativa, valoro y demuestro interés por las prácticas culturales de Pasto y Nariño
	Aspectos culturales de mi Nariño: Carnaval de blancos y Negros	Estrategia Lúdica No 9 "un viaje por la historia del carnaval de Blancos y Negros"	Analizo el origen de las costumbres culturales de mi carnaval de blancos y negros, y me siento orgulloso de él.	Utilizo diversas formas de expresión para dar a conocer las practicas del carnaval de Pasto.	
		Estrategia Lúdica No 10 "celebrando el carnaval de Blancos y Negros"			

Tabla 3. ESQUEMAS CURRICULAR PARA LA UNIDAD 3

ESTÁNDAR: Identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades indígenas prehispánicas de Nariño, Colombia y América.

UNIDAD	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIA LÚDICA	INDICADORES DE DESEMPEÑO		
			Saber	Saber hacer	Ser
RECORRIENDO LAS HUELLAS HISTÓRICAS DE NUESTRAS CULTURAS INDIGENAS	Riqueza y poder de las principales culturas indígenas prehispánicas de América:	Estrategia lúdica No 11 Juego del parques humano "Caminando por la vida histórica de las Mayas"	Identifico los grupos indígenas que habitaron América, Colombia y Nariño en diferentes momentos	Participo de manera activa y crítica en la lluvia de ideas y luego socializa su punto de vista.	Valoro los aportes de las comunidades prehispánicas de Nariño, Colombia y América en cuanto a la economía, la política, lo social y lo cultural.
	Los Mayas: Una sociedad adelantada.	Estrategia lúdica No 12 "En búsqueda del gran tesoro Azteca"			
	Los Aztecas: Los amos supremos	Estrategia lúdica No 13 "¿Quién quiere ser millonario conociendo a la sociedad Inca?".	Analizo la importancia que tuvieron las distintas culturas indígenas Americanas, Colombianas y Nariñenses en la formación de las nuevas sociedades.	Utilizo diversas fuentes como medios de consulta. Participo de manera activa en la formulación de preguntas	Valoro la gran diversidad étnica y cultural de América, Colombia y Nariño
	Los Incas: Un ejemplo de trabajo	Estrategia lúdica No 14 Juegos con Mímica "Adivina las situaciones"			
	El legado de las culturas indígenas Nariñenses : Pastos y Quillacingas				

La cartilla Pedagógica presenta la siguiente estructura:

Unidades: Para el caso de nuestra investigación se elaboraron tres unidades para los estudios centrales de las ciencias sociales con el grupo 2 del centro educativo PROFESA, las cuales son: No 1 “DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO QUE CONLLEVAN A LA VIDA EN SOCIEDAD”, No 2 “CONOCIENDO A MI NARIÑO Lindo”, No 3 “RECORRIENDO LAS HUELLAS HISTÓRICAS DE NUESTRAS CULTURAS INDÍGENAS”. Para cada unidad se estructuraron sus respectivos estándares de competencia y los ejes temáticos a desarrollarse.

Estándar de competencia: En esta parte los estándares propuestos se encuentran ajustados bajo los criterios de los que se proponen para el área de Ciencias Sociales. Estos ofrecen ideas claras acerca de lo que los estudiantes deben aprender y de las capacidades de saber y saber hacer, en cada tema.

Estructura de los temas: Presenta el nombre del tema que se va a abordar, acompañado uno o más logros que debe alcanzar los estudiantes

Síntesis Conceptual: Esta parte es una introducción al tema, la cual se encabeza con su respectivo título, es decir presenta el contenido del tema que se va a estudiar a través de mapas conceptuales, apoyadas también por imágenes o dibujos con el fin de que el estudiante logre asociar la teoría con imágenes y contextualice sus conocimientos.

Metodología: Para cada eje temático se da a conocer las estrategias lúdicas o herramientas pedagógicas que se utilizaron, cada una de ellas cuenta con un nombre llamativo. Para tal caso tenemos el siguiente diseño de las actividades:

- ♣ Nombre de la estrategia lúdica
- ♣ Propósito: se detalla el objetivo de la actividad
- ♣ Logro Alcanzar : En él se refleja el proceso cognitivo de enseñanza-aprendizaje, ya que el educador encuentra lo que aprendieron los estudiantes en las actividades
- ♣ Disposición de los estudiantes: Se detalla la formación de los estudiantes para desarrollar las actividades como por ejemplo, en grupos, en fila, individualmente, etc.

- ♣ Requerimientos para el docente: En esta parte es como el docente debe preparar la actividad
- ♣ Recursos: Se da conocer los materiales necesario que se van a utilizar para el desarrollo de la actividad
- ♣ Tiempo de duración: Indica la duración de la realización de la actividad
- ♣ Lugar: Se da conocer los posibles lugares donde se pueda desarrollar la actividad lúdica.
- ♣ Secuencia descriptiva del juego

Asimismo dentro de la cartilla se va a encontrar además de la estrategia lúdica aplicada otras actividades complementarias o de refuerzo, como preguntas, textos de reflexión, sopas de letras, coplas, crucigramas, actividades desarrolladas en grupo, individual y con la familia. Por cada actividad lúdica desarrollada habrá **un espacio de reflexión**, allí el estudiante podrá expresarse libremente de lo que aprendió, de los nuevos conocimientos que se adquirió o de lo que no le gusto o de lo que le falta por aprender luego de haber participado en las actividades, de acuerdo a las sensación del estudiante marcara una de las caritas propuestas.

En forma general la estructura de la cartilla se encuentra apoyada por imágenes, fotografías, dibujos creativos y demás materiales visuales coloridos, que se constituyen como una forma de invitar al estudiante a prender de una manera más agradable y contextualice sus conocimientos con la realidad. Los contenidos se estructuraron de una forma corta y se distribuyeron en diferentes formas con el fin de dinamizar los contenidos y evitar caer en la distribución tradicional de los textos. Todo ello aportara, complementará y enriquecerá el aprendizaje.

De esta manera la propuesta pedagógica apoyada en el desarrollo de estrategias lúdicas, se consolida como una alternativa didáctico-pedagógica que aporte a nuevas tendencias y formas de enseñar no solo en las ciencias sociales sino en todas las áreas de la educación, que contribuya a que el aprendizaje de los educandos sean más significativos y aun mas si hablamos en la educación con personas en situación de discapacidad quienes requieren de una enseñanza dinámica, practica y flexible que responda a sus necesidades que cada vez la misma sociedad les exige.

II ETAPA

6. PROPUESTA PEDAGÓGICA

CARTILLA

7. CONCLUSIONES

- ❖ Partiendo desde el reconocimiento de las necesidades educativas de los estudiantes, permitió identificar ciertas dificultades de aprendizaje en relación con las ciencias sociales y con el ambiente de trabajo escolar, obstaculizando los procesos educativos.
- ❖ La educación para personas en situación de discapacidad debe realizarse desde actividades lúdico pedagógicas posibilitando en ellos espacios dinámicos de formación donde se descubra y se fortalezca las habilidades, destrezas y potencialidades de estos estudiantes, donde se pueda transformar la “discapacidad” en “capacidad”.
- ❖ Las estrategias lúdicas diseñadas para la enseñanza-aprendizaje para estudiantes en situación de discapacidad es la base esencial del docente, quien puede aprovechar toda esta gama para su buen trabajo pedagógico y para los estudiante lograr el gusto por aprender y motivarlos para que pongan en juego toda su imaginación y creatividad volviéndose cada día, más activos. Todo ello partiendo de sus necesidades pedagógicas y sociales.
- ❖ La enseñanza de la Ciencias Sociales vinculada desde diversas estrategias lúdicas permite que los estudiantes con discapacidad tengan una mejor asimilación y comprensión de los contenidos y se potencia las habilidades y destrezas de los estudiantes desde contextos reales y prioritarios.
- ❖ La cartilla con distintas actividades lúdico-pedagógicas es considerablemente significativa, tanto para los estudiantes como para las ciencias sociales, ya que a partir de temáticas contextualizadas a una educación flexible e integral para los estudiantes en situación de discapacidad, se da paso a potencializar las capacidades y los aprendizajes dentro de un ambiente dinámico, de trabajo, de colaboración, de participación, de dialogo y de formación en valores.
- ❖ La cartilla pedagógica se convierte en un material de apoyo práctico para todos los docentes del Centro Educativo PROFESA en su quehacer pedagógico con miras a contribuir a que esas discapacidades se conviertan en capacidades mediante actividades prácticas.
- ❖ El quehacer Pedagógico desde las ciencias Sociales también debe vincularse a los nuevos retos de atención a la diversidad con miras a abrir escenarios de una sociedad más incluyente y menos discriminatoria, con posibilidades e igualdad de derechos para todos.

8. RECOMENDACIONES

- ❖ Desde el Centro Educativo PROFESA, seguir desarrollando distintos proyectos lúdico-Pedagógicos, de acuerdo o independientemente del área que se trabaje, con el fin de que los niños, niñas y jóvenes aprendan desde nuevos espacios y experimenten nuevas emociones, sensaciones, sentimientos y conocimientos.
- ❖ Para todos los docentes desde el quehacer Pedagógico contribuir con nuevas y diversas estrategias lúdicas, que permitan a los estudiantes y en especial quienes presentan una situación de discapacidad, tener unos aprendizajes mas significativos fortaleciendo las capacidades y los valores necesarios para el logro de la madurez como individuo de la sociedad.
- ❖ Impulsar desde el programa de Ciencias Sociales un proceso de orientación Pedagógica relacionada con la discapacidad, para que todos los docentes en formación conozcan y posteriormente desde su labor puedan apoyar los procesos de formación académico y social de las personas con discapacidad.
- ❖ Al momento de realizar una actividad lúdica, es necesario tener en cuenta unos propósitos y requerimientos que se deben cumplir para que le estudiantes tome conciencia de que la actividad está siendo utilizada para un fin educativo.
- ❖ Continuar fomentando las salidas Pedagógicas con los estudiantes, ya que ellos necesitan de espacios de aprendizaje distintos al aula de clase y por ende a mejorar sus conocimientos y tener un mejor desenvolvimiento social.

BIBLIOGRAFÍA

BONILLA, Elsy. RODRIGUEZ, Penélope. Más allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales. Editorial CEDE. Bogota, 1995.

BORBON, Sandra Florián. Estrategias para implementar la Creatividad: Sistema dinámico, integral y gradual del pensamiento creativo. Editorial Magisterio. Bogota, 1997.

BRUNER, J. y HASTE, H. La Elaboración del Sentido: La construcción del Mundo por el Niño. Editorial Paidós. Barcelona, 1990.

CAJIAO RESTREPO, Francisco. Pedagogía de las ciencias sociales. Editorial Intereditores S.A. Bogota, 1989.

CASTAÑEDA B, Elsa. PARODI, Martha Luz. Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Editorial FES. Bogotá, 1992

DEZUBIRIA S, Miguel. DEZUBIRIA R, Alejandro. Operaciones Intelectuales y Creatividad. Ediciones FAMDI. Bogota, 1994.

DEWEY, John. Citado por CALVO, Gloria. Revista No 14 Educación y Cultura: Los Grandes Pedagogos. Bogota. 1988.

DIAZ MEJIA, Héctor. La Función lúdica del sujeto. Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogota. 2007.

FLOREZ OCHOA, Rafael y otros. El saber Pedagógico del Profesor. Editorial Copiyepes. Medellín, 1985.

GARCIA JIMENEZ (1994), citado por Gregorio Rodríguez y otros. Metodología de la Investigación Cualitativa. Editorial ALGIBE. Málaga, 1996.

GOYES, Isabel y USCÁTEGUI DE JIMÉNEZ, Mireya. Teoría curricular y Universidad. Editorial Unariño. Pasto, 2000.

Guía para la atención de público con discapacidad y adulto mayor, 2006.

JIMENEZ V, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Editorial Magisterio. Bogota, 1996.

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Neuropedagogía, lúdica y competencias. Editorial Magisterio. Bogota, 2003.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Serie de guías n° 7, estándares básicos de competencias en ciencias sociales, formar en ciencias el desafío , lo que necesitamos saber y saber hacer.

MISION DE CIENCIA, EDUCACION Y DESARROLLO. Colombia al Filo de Oportunidad. Editorial Magisterio. Bogotá, 1995.

NUÑES DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica: Técnicas y juegos Pedagógicos. Editorial San Pablo. Colombia. 1973.

PAZ. Mariano. NACIONES UNIDAS. Propuestas de acción para las personas con discapacidad. Editorial LUMEN. Buenos Aires, 1995.

SALVIA, John. YSEELDYKE, James. La Evaluación en la Educación Especial. Editorial El Manual Moderno. México, 1997.

UNIGARRO A, Yolanda. El reto de la diversidad: Atención a la Población con Necesidades Educativas Especiales. En: Congreso Internacional Saber y Hacer (2°. 2010: Pasto). Ponencia del II congreso Internacional Saber y Hacer. Pasto: Udenar, Junio de 2010.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El oficio de Investigar: Educación y Pedagogía frente a nuevos retos. Editorial APICE. Santa Fe de Bogota, 2002.

VELÁSQUEZ, Isabel. Lúdica. En: MEN. Eduquemos a los hombres del mañana. Santafé de Bogotá: MEN, 1997.

VIGOTSKY . Citado por GONZALES, Olmara. Tendencias Pedagógicas Contemporáneas

WALLERSTEIN, Immanuel. Abrir las Ciencias Sociales. Editorial Siglo XXI. México, 1996.

WEB GRAFÍA

BAUTISTA VALLEJO. Formación del Profesorado y Escuela abierta. Sevilla (2001). Disponible en <http://www2.uhu.es/agora/>.

CHARRÍA DE ALONSO Y GONZÁLEZ GÓMEZ (1993), citado por Carmen Minerva Torres en El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula. p, 130. Disponible en <http://www.saber.ula.ve/bitstream>

DUARTE, Jacqueline. Ambiente de Aprendizaje. Una aproximación Conceptual. Revista Iberoamericana de Educación, p. 12. Disponible en

ESPAÑA. DECLARACION DE SALAMANCA Y MARCO DE ACCION. Para las Necesidades Educativas Especiales. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org>

Guía para la atención a personas con discapacidad y adulto mayor: www.portal.ips.gob.cl/portal/Documentos/manuales/empatia_diferencia.pdf

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Lineamientos curriculares en Ciencias Sociales. Http: [www. MEN.gov.co](http://www.MEN.gov.co)

RAJADELL PUIGGRÓS, Núria. Los Procesos Formativos en el Aula: Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. Universidad de Barcelona. p, 8. Disponible en <http://www.upm.es>.

ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta realizado a los estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES**

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____ **GRADO:** _____

FECHA: _____

RESPONSABLES: Luz Marina Narváez, Martha Ordoñez

OBJETIVOS:

- ✓ Realizar un primer acercamiento con los estudiantes del grupo 2 del C. E. PROFESA
- ✓ Reconocer los espacios externos (hogar) e internos (escuela), en cual se desenvuelven los estudiantes.

ESPACIO EXTERNO

1. ¿En qué barrio de la ciudad de Pasto vive?

2. Antes de llegar a PROFESA, en que institución educativa estudiabas?

3 ¿Con quienes de tu familia vives?

4 ¿ A que se dedican tus padres?

5 ¿Cuál es tu comida favorita?

6 ¿En su tiempo libre que actividad realiza?

7 ¿Cómo es tu relación con tu familia?

ESPACIO INTERNO

1. ¿Qué es lo que más te gusta del Centro Educativo PROFESA?

2. ¿Cómo es tu relación con tus compañeros?

3. ¿Cómo es tu relación con tus profesores?

Anexo 2. Entrevista semi-estructurada realizada a los estudiantes grupo 2 del Centro Educativo PROFESA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES**

NOMBRE: _____

FECHA: _____

RESPONSABLES: Luz Marina Narváez, Martha Ordoñez

OBJETIVO: Identificar las necesidades reales que requieren los estudiantes frente a la enseñanza de las Ciencias Sociales

1. ¿Cómo te gustaría que te enseñen los temas relacionados con las Ciencias Sociales?

2. ¿ En qué momentos te parecen que las clases de ciencias sociales son aburridas?

3. ¿Cuando las clases de ciencias sociales se desarrollan de forma “aburrida” como reaccionas o que haces frente a eso?

4. ¿Qué actividades recreativas o lúdicas utiliza el profesor para motivar las clases de ciencias sociales?

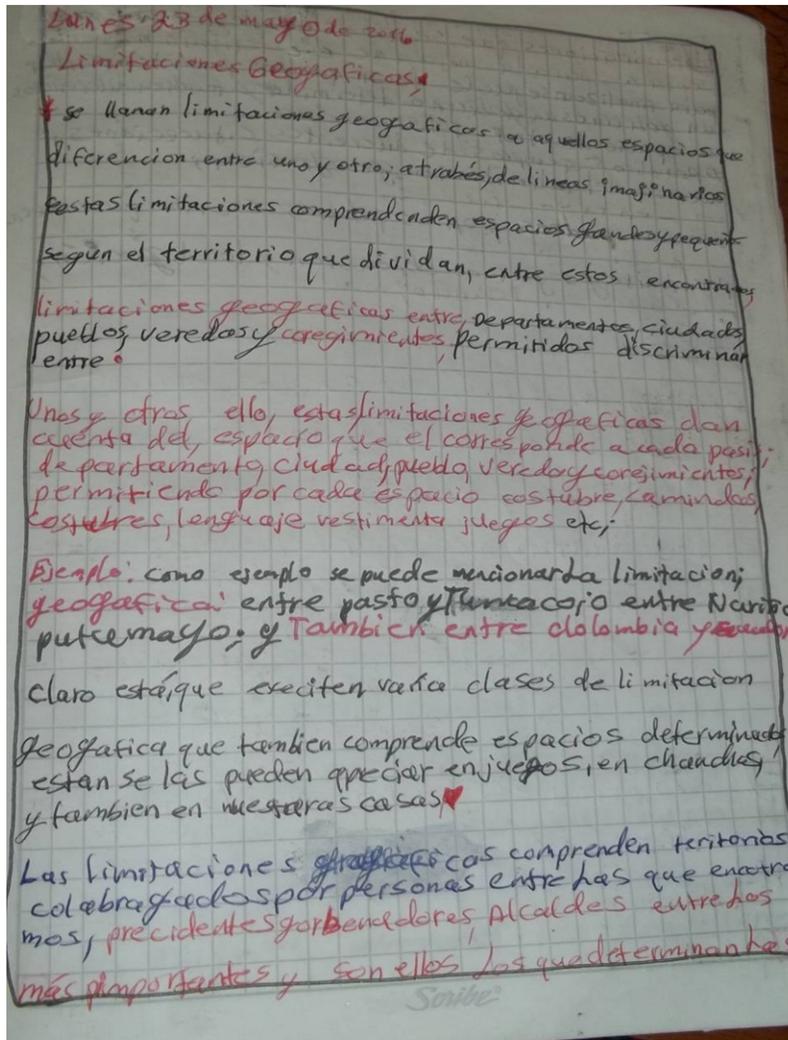
5. ¿Qué materiales utiliza el profesor cuando hace las clases de ciencias sociales?

6. ¿Qué es lo que más te gusta de las ciencias sociales?

Anexo 3. Categorización de la entrevista realizada a los estudiantes del grupo 2 Centro Educativo PROFESA

Categorización de la Información		
Categoría	Subcategoría	Conceptos
Gusto	Interés por las clases de ciencias sociales	<p>Afirman que las clases de ciencias sociales son más interesantes cuando se brinda nuevos espacios y nuevas actividades como el juego y la realización de actividades lúdico-manuales.</p> <p>Hay mejor atención y un mejor aprendizaje desde espacios dinámicos, articulando la risa, el dialogo, y la participación con el trabajo</p>
	Desinterés por las Ciencias Sociales	<p>Manifiestan que se aburren cuando las clases son muy extensas originando cansancio, pérdida de atención y desorden dentro del aula de clase. Todo ello debido a la falta de espacios más dinámicos y de actividades más creativas.</p>
Recursos pedagógicos del profesor	Recursos habituales	<p>Se hace uso del tablero, fotocopias, mapas y de actividades desarrolladas en el cuaderno</p>
	Recursos Novedosos	<p>Se evidencia la poca utilización de recursos y de actividades más dinámicas.</p>

Anexo 4. Fotografía sobre mala caligrafía y Ortografía



Anexo 5. Formato de encuesta realizado a los estudiantes del grupo 2 del Centro Educativo PROFESA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES**

NOMBRES: _____

FECHA: _____

RESPONSABLES: Luz Marina Narváez, Martha Ordoñez

OBJETIVO: Determinar la importancia que tienen las estrategias lúdicas en la formación académica de los estudiantes

1. ¿Para usted las clases de ciencias sociales son más significativas cuando se enseñan por medio de Juegos?

SI ____ NO ____ A VECES ____

Porque _____

2. ¿Qué tipos de juegos te gustaría que se desarrollen en las clases de Ciencias Sociales?

JUEGOS DE MESA ____ JUEGOS DE ROLES ____

JUEGOS GRUPALES ____ JUEGOS FÍSICOS ____ OTROS ____

Cuales _____

3. Crees que es más fácil comprender las clases de ciencias sociales por medio de:

Juegos ____
Talleres creativo ____
Expresiones artísticas ____
Todas las anteriores ____

Porque _____

4. ¿Has tenido alguna vez dificultades para comprender las ciencias sociales?

SI ____ NO ____ A VECES ____

Porque _____

Anexo 6. Categorización de la información, encuesta realizada a estudiantes del grupo 2 Centro Educativo PROFESA

Categorización de la Información		
Categoría	Subcategoría	Conceptos
Aprendizaje	Gustos	Manifiestan los estudiante que en las clases es necesario desarrollar actividades más dinámicas y con mayor participación e integración entre los mismos compañeros como el juego, utilizar otros espacios para aprender como las salidas pedagógicas y realizar actividades de expresiones artísticas.
	Dificultades	Afirman que algunos temas de ciencias sociales son difíciles de entender, ya que se proporciona demasiado texto y pocas actividades practicas, lo que conlleva al cansancio y la poca comprensión de los temas.
	Necesidades	Los estudiantes afirman que necesitan tener otras actividades de clase más interesantes, mas recreativas y más dinámicas. Que se traten temas más conocidos y que sean de fácil comprensión.
	Comprensión	Cuando se realizan los trabajos de forma lúdica entiendo mejor los temas y me da gusto de aprender. Además el salón se vuelve con un ambiente más ameno y no me da miedo de las evaluaciones y no tengo pereza de hacer los trabajos.

Anexo 7. Fotografía habilidades artísticas



Realizado por Jorge Armando Cabrera



Anexo 8. Formato de encuesta realizado a los docentes del Centro Educativo PROFESA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES**

NOMBRE: _____

FECHA: _____

OBJETIVO: Conocer las distintas estrategias lúdicas que utiliza el profesor para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de ciencias sociales.

1. ¿Usted cree que la Lúdica es una estrategia Pedagógica pertinente para la enseñanza-aprendizaje del área de ciencias sociales?

2. ¿Qué importancia le da usted a la Lúdica en la formación académica de los estudiantes?

3. ¿Cuándo desarrolla sus clases y observa que sus estudiantes demuestran un cierto grado de desmotivación, que hace usted o que estrategias utiliza para mejorar el ambiente?

4. ¿Qué recursos didácticos utiliza, para la enseñanza de las ciencias sociales?

5. ¿Cree usted que la Lúdica solo se la debe utilizar para niños o es apto para todas las edades?

6. ¿Usted utiliza frecuentemente algunas estrategias lúdicas que le ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes?

SI _____ NO _____

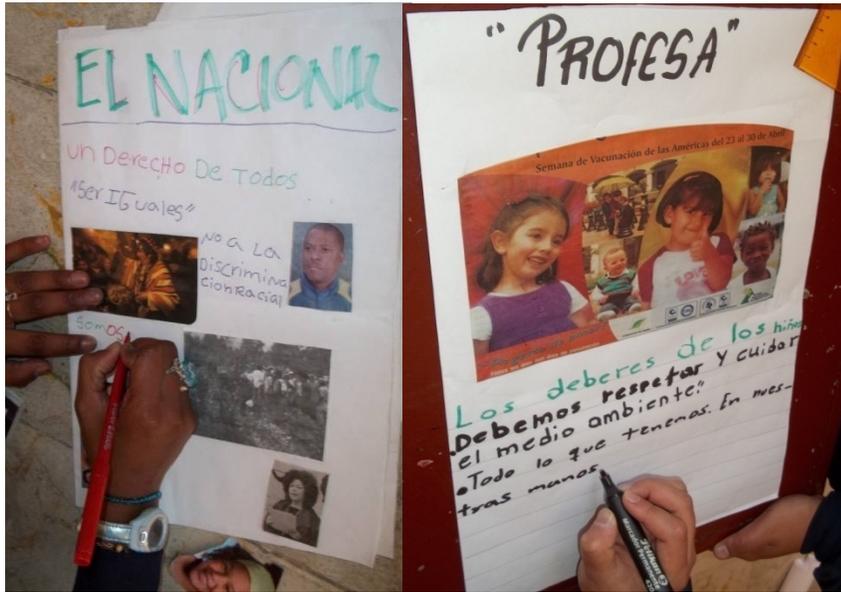
Cuáles? _____

7. ¿Qué ventajas cree que puede traer el uso de estrategias lúdicas dentro del aula de Clase?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 9. Fotos de los estudiantes del grupo 2 realizando actividades lúdico-manuales y expresiones artísticas

UNIDAD No 1 DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO QUE CONLLEVAN A LA VIDA EN SOCIEDAD



Tema No 1 Situaciones que conllevan a la violencia y al atropello de los Derechos Humanos
Actividad Lúdica: "El periódico PROFESA"



UNIDAD No 2 CONOCIENDO A MI NARIÑO LINDO



**Tema 2 División Política de Nariño
Actividad Lúdica: “Armando mi departamento”**



**Tema No 3 Conozcamos el relieve Nariñense
Actividad Lúdica: Representando las riquezas naturales de Nariño**



**Tema No 5 Aspectos culturales de mi Nariño: Carnaval de blancos y Negros
Actividad Lúdica: Celebrando mis Carnavales**



Anexo 10. Estudiantes del grupo 2 participando en los juegos de Patio y de mesa

UNIDAD No 1 DERECHOS Y DEBERES DEL CIUDADANO QUE CONLLEVAN A LA VIDA EN SOCIEDAD



**Tema No 1 El ciudadano y sus derechos fundamentales
Actividad Lúdica: Juego “Armando tu frase”**



**Tema No 2 El Ciudadano y sus Deberes
Actividad Lúdica: Juego ¿Cumpló mi deber?**

UNIDAD No 2 CONOCIENDO A MI NARIÑO LINDO



Tema No 3 Clima y Actividades Económicas agrícolas de Nariño
Actividad Lúdica: “Conociendo los productos de mi región”

UNIDAD No 3 RECORRIENDO LAS HUELLAS HISTÓRICAS DE NUESTRAS CULTURAS INDÍGENAS



Tema No 1 Los Mayas: Una sociedad adelantada
Actividad Lúdica: “Caminando por la vida histórica de los Mayas”



Tema No 2 Los Aztecas: Los amos supremos
Actividad Lúdica: “En búsqueda del tesoro escondido”



Anexo 11. Fotos Salidas Pedagógicas

UNIDAD No 2 CONOCIENDO A MI NARIÑO LINDO



Tema No 5 Aspectos culturales de mi Nariño: Carnaval de blancos y Negros
Actividad Lúdica: “Un viaje por la historia del carnaval de Blancos y Negros”
Visita Centro Cultural Pandiaco.



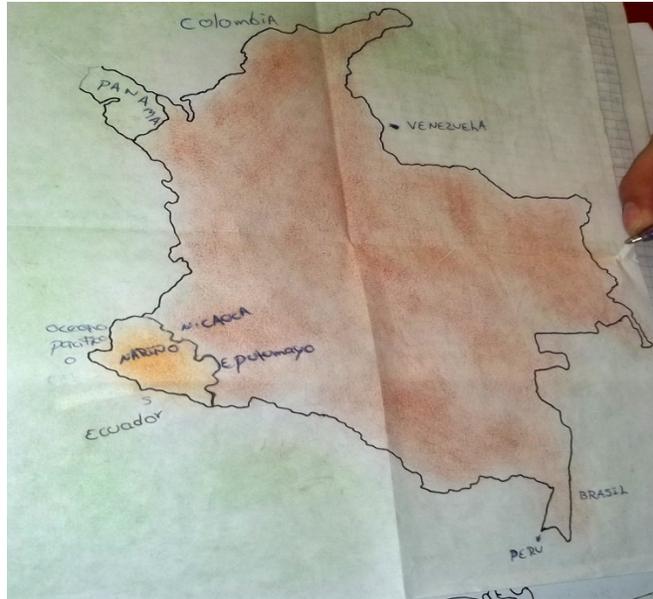
Unidad No 3. RECORRIENDO LAS HUELLAS HISTÓRICAS DE NUESTRAS CULTURAS INDÍGENAS



Tema No 5 El legado de las culturas indígenas Nariñenses: Pastos y Quillacingas.
Actividad lúdica “una mirada hacia los legados culturales de nuestras culturas Nariñenses”



Anexo 12. Fotos Actividades lúdicas complementarias



Unidad No 2 conociendo a mi Nariño lindos. Tema 1 Conociendo a mi Nariño lindo.
Taller 1 Ubicación de Nariño en Colombia. Trabajo realizado Heimar Arteaga



Tema 3 Aspectos culturales de Nariño: Carnaval de blanco y Negros.
Trabajo entregado después de la visita al Centro cultural Pandiaco
Trabajo realizado por Mario Rodríguez



Unidad No 1 Derechos y deberes que conllevan la vida en sociedad. Tema 1 El ciudadano y sus derechos fundamentales. Taller 2 Los estudiantes desarrollan la sopa de letras buscando las palabras clave.



Unidad No 3 Recorriendo las huellas históricas de nuestras culturas indígenas. Tema 1 Los mayas una cultura adelantada. Taller 3. El estudiante desarrolla el laberinto

Anexo 13. Fotos Actividades Grupales



Tema 1 Deberes del ciudadano. Taller 2 actividad Grupal “Cuáles son tus deberes”



Unidad No 3. Recorriendo las huella históricas de nuestras culturas Indígenas.
Tema 4 Pastos y QUILLACINGAS. Taller 2 los estudiantes responden un pequeño taller luego de haber visitado el museo del Oro

Anexo 14. Formato de autoevaluación de los estudiantes realizada después de la aplicación de cada estrategia lúdica.

MI AUTO EVALUACIÓN

Nombre _____ Fecha _____

Aquí puedes expresarte libremente; de lo que aprendiste, de lo que ahora sabes o de lo que te falta por aprender después de haber realizado la actividad

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Anexo 15. Foto trabajo lúdico-pedagógicos docentes investigadores



Actividad elaboración de mascarar.



Elaboración maquete Relieve Nariñense

Anexo 17. Formato de auto observación estudiantes grupo 2 del Centro Educativo PROFESA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES
FORMATO DE AUTO OBSERVACIÓN**

DIRIGIDO A: Estudiantes en situación de discapacidad del grupo 2 C. E. PROFESA

RESPONSABLES: Luz Marina Narváez, Martha Ordoñez

LUGAR: _____ **Hora:** _____

FECHA: _____

OBSERVACIÓN	COMENTARIO
¿Qué actitud asume el estudiante cuando se desarrolla, las actividades de ciencias sociales en forma lúdica y creativa?	
¿Cuál es la disposición que tienen los estudiantes, a la hora de iniciar los talleres relacionados con las ciencias sociales por medio de la lúdica?	
¿Cómo comprenden las temáticas, al ser desarrolladas desde la lúdica?	

Anexo 18. Formato ficha de observación a estudiantes

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
PROGRAMA DE CIENCIAS SOCIALES
FORMATO DE AUTO OBSERVACIÓN**

DIRIGIDO A: _____

RESPONSABLES: _____

LUGAR: _____ **Hora:** _____ **FECHA:** _____

OBSERVACIÓN	COMENTARIO

