

Lúdica y motivación: mediadores en el aprendizaje de las ciencias sociales

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en

Pedagogía de la Lúdica,

Fundación Universitaria Los Libertadores

Norma Cristina Rodríguez Osorio

Bogotá, 2016

Copyright © 2016 por Norma Cristina Rodríguez. Todos los derechos reservados

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado a las niñas del Colegio femenino Lorencita Villegas de Santos, aquellas que han sido mis estudiantes y a aquellas que lo serán y sin las cuales no hubiera sido posible realizarlo. También a mi hija quien es la fuente de inspiración de mi vida y la razón por la que cada día quiero ser mejor como profesional y como persona para poder ser su ejemplo a seguir.

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción e información general	8
Capítulo 2 Marco referencial	12
Capítulo 3 Metodología	21
Capítulo 4. Cuando me divierto comparto y aprendo.....	25
Capítulo 5 Conclusiones	40
Referencias	42
Anexos	44

Lista de Figuras

Figura 1. Fotografía del Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos.

Figura 2. Grafico el conductismo en la educación.

Figura 3 .Fotografía de la elección de personera en el Colegio.

Figura 4. Fotografía de la lotería Histórica.

Figura 5. Fotografía del desarrollo del juego de la lotería histórica.

Resumen

El presente documento presenta los lineamientos para el desarrollo de un programa de cambio metodológico basado en la enseñanza de las ciencias sociales a través la lúdica. Va dirigido a los docentes del área de sociales y en especial a la autora de este trabajo como docente del área. Se pretende que mediante actividades lúdicas la docente del área de ciencias sociales modifique, ajuste y mejore su metodología para abordar los temas de clase que en ocasiones son de poco interés por su gran extensión, requerimientos memorísticos y rigurosidad histórica, dando como resultado cambios en el interés, las actitudes y rendimiento académico de las estudiantes. El proyecto se implementará en cuarto grado en su fase inicial, esperando que pueda implementarse luego en otros cursos y con otros docentes tanto en sociales como en otras áreas. La muestra se encuentra conformada por 60 estudiantes del colegio Lorencita Villegas de Santos de cuarto grado, de las cuales 30 corresponderán al grupo de enseñanza regular y 30 al grupo de aplicación del programa. Se espera que a partir de la medición del rendimiento académico y valoración del agrado e interés con las clases, se pueda determinar la eficacia de la propuesta y plantearla como proyecto transversal en la institución.

Palabras clave: Juego, lúdica, aprendizaje, innovación, enseñanza, motivación.

Abstract

This paper shows the guidelines for the development of a methodological change program based in the social science's teaching through playfulness. It is addressed to social science teachers and mainly the author of this work as teacher of the subject. The aim of this study is modify, adjust and improve the classes' methodology through playful activities, considering that usually the topics of the subject decrease the student's interest, because of its extension, memory requirements and historical rigor; this in order to improve the academic performance and change students' attitudes. In its first stage will be developed in fourth grade students, but it is expected to be implemented in other grades and subjects, with different teachers. The sample consists of 60, fourth grade students from the "Lorencita Villegas de Santos" school. 30 of them will be placed in a group of regular teaching and the other 30 in a group of teaching based in playfulness. It is expected that by students' academic performance measurement and classes' valuation, there'll be evidence in favor to the program development, so it could be established as a transversal project in the institution.

Key Words: Game, playfulness, learning, innovation, teaching, motivation.

Capítulo 1

Introducción

Las políticas de educación determinan las áreas del conocimiento y los estándares reglamentarios en todos los grados de formación escolar. A partir de ello los docentes formulan logros y competencias que aunque son un requisito para la promoción de los estudiantes, por lo general no son atractivos ni representan trascendencia en su proyecto de vida. Más aún si las metodologías son rutinarias e incoherentes con los intereses y características de la población a instruir.

El área de ciencias sociales, si bien es fundamental en la formación académica primaria, comprende las asignaturas de mayor carga y rechazo estudiantil, debido a su extensión temática –historia, geografía, cívica y democracia-, su inminente demanda de memorización de información y a la percepción de funcionalidad de sus contenidos en la vida cotidiana. De este modo se presenta una escasa participación en clase, bajos desempeños y calificaciones, y el reprobar las asignaturas del área se convierte en un hecho de alta frecuencia.

Así, surge para los docentes de ciencias sociales la necesidad de identificar falencias en las estrategias de instrucción vigentes, para reducir el “aburrimiento” de los estudiantes frente a sus asignaturas y desarrollar conocimientos que perduren y trasciendan las aulas de clase. Partiendo de la premisa de que el rango de edades de los estudiantes en la educación primaria, implica un alto interés en el juego, la competencia, el arte y demás actividades que favorezcan la expresión de su creatividad, emociones y la motricidad.

En el colegio femenino Lorencita Villegas de Santos en el grado cuarto las estudiantes presentan dificultades en las clases del área de sociales. Reportan no gustarles los temas y aburrirse, además evidencia a través de sus actitudes pereza y falta de atención

ante las diferentes actividades de clase, que generalmente son la explicación y copia del tema especialmente los históricos, pues tienen un gran componente teórico y poco práctico. Así, la acumulación y memorización de fechas son poco significativas para ellas y presentan dificultades en la realización de mapas o planos, pues no dimensionan los espacios con claridad. Aparte de esto los procesos democráticos les son indiferentes pues no les ven relevancia a pesar de que el colegio realiza la elección de los estamentos estudiantiles. Como resultado se observan bajos resultados académicos, una mínima responsabilidad frente a trabajos y tareas y escasa participación en clase. Acorde a lo anterior surge la necesidad de reflexionar respecto a la forma para mejorar la metodología de clase, a fin de modificar dichos comportamientos y convertir cada clase en una aventura divertida y productiva, que mejore el proceso de aprendizaje. Como pregunta de investigación surge: ¿Cómo la lúdica puede generar motivación en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos de Bogotá?

En respuesta al interrogante surgen como objetivo general Objetivo general, Generar motivación en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos de Bogotá

En complemento se pretende dentro de los Objetivos específicos diseñar estrategias lúdicas orientadas a mejorar las prácticas del docente en proceso de enseñanza-aprendizaje de los temas del área de ciencias sociales en el grado cuarto de primaria, así mismo, promover el auto-aprendizaje de los conceptos básicos del área en el grado cuarto, mediante la consulta, la lectura, la escritura y el uso de las tics en textos de su interés, favorecer en las estudiantes el interés, agrado y motivación por la materia de ciencias sociales, mediante diferentes

metodologías en las que predomine el juego, el arte y la lectura y finalmente mejorar los resultados académicos obtenidos en el área de ciencias sociales en el grado cuarto de primaria.

Teniendo en cuenta las dificultades detectadas en las estudiantes del grado cuarto de primaria del colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos, respecto a su falta de interés frente a la clase, el incumplimiento de sus obligaciones en el área de sociales, la presencia de pereza y ausencia de motivación; surge la pregunta ¿en qué está la falencia?. Se hace entonces evidente que radica en el docente, en la falta de actualización, en la monotonía de sus actividades, la cual genera que las niñas pierdan el interés en la clase y las dificultades que se presentan en el área. Asimismo, se observa que su interés todo el tiempo recae sobre el juego, el dibujo, la música y otras actividades que les impiden concentrarse y adquirir aprendizajes significativos. Ahora bien, si se observa con detenimiento pudiese ser que más que un problema, la situación fuese una oportunidad para a partir de tales intereses realizar cambios significativos en la metodología de clase, donde la lúdica sea la herramienta principal. El planteamiento del presente proyecto de intervención permitirá un mayor acercamiento a las estudiantes, tanto a nivel académico como emocional, además se espera generará un cambio en las actitudes de las estudiantes, favorable hacia las asignaturas de ciencias sociales y una mejora en las calificaciones. Es importante lograr cambios no solo en el área de Sociales, también en otras áreas del conocimiento, por lo que se pretende ampliarlo hacia un proyecto transversal en la institución donde con el diálogo de maestros sobre sus experiencias positivas sea la razón para cambiar algunas de sus prácticas y metodologías con actividades lúdicas.

Capítulo 2

Marco referencial

El Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos es una institución educativa distrital femenina, ubicada en la localidad de Barrios Unidos de Bogotá. Fue fundado hace aproximadamente 50 años por Lorenza de Santos -esposa del ex-presidente Eduardo Santos-, como un internado para la atención de jóvenes de secundaria en condición de vulnerabilidad. Sin embargo, con el paso del tiempo fue asimilado por la secretaria de educación del distrito y se incorporó la educación preescolar y primaria. Convirtiéndose en un reconocido colegio, caracterizado por la enseñanza en valores, los buenos resultados académicos a nivel nacional y una buena gestión administrativa.

Actualmente el colegio cuenta con aproximadamente 950 estudiantes distribuidas en dos sedes y dos jornadas escolares –mañana primaria y tarde secundaria-, de las cuales cerca del 50% corresponden a primaria y sus edades oscilan entre los 4 y 11 años. Dicha población varía en términos de su estrato socioeconómico y lugar de residencia, aunque en su mayoría comprende el estrato 3 y habitan en el sector.

El colegio cuenta con una planta docente de 45 individuos, dentro de los cuales se hallan docentes de música, deporte, terapeuta ocupacional y orientadora, que contribuyen al abordaje adecuado de las dificultades estudiantiles y el fomento de actividades lúdicas. En general, los docentes que allí laboran desarrollan de forma permanente alternativas para la mejora del nivel académico, a través del desarrollo de capacitaciones internas y externas al colegio.

Figura 1. Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos I.E.D



Fuente: Olga Rodríguez (2016).

Como parte de la investigación se hace necesario abordar una serie de antecedentes que soportan o se relacionan con el tema de investigación, para tal fin en la fundación universitaria los libertadores se encuentran documentos como:

El trabajo de desarrollado por Salinas y Sánchez (2015) enfocado hacía la función facilitadora de la lúdica dentro del proceso de enseñanza de las ciencias sociales. En dicho trabajo se evidencia cómo la lúdica puede proporcionar al docente herramientas flexibles que se adaptan a los intereses y edades de los estudiantes. Además, establece que la enseñanza a través de la lúdica es una forma de relacionarse con el contexto y que produce goce, disfrute y distención.

El proyecto planteado por Salazar y Carabalí (2015) enfocado al uso de la lúdica como medio para incrementar la motivación en los estudiantes. Dicho proyecto muestra como la lúdica puede mitigar factores negativos de tipo familiar, social, económico y pedagógico, que contribuyen al desinterés de los estudiantes y bajo rendimiento académico.

La tesis de Chaparro (2015) respeto al uso de la lúdica para mejorar la escucha de los estudiantes de manera consciente y significativa. En este trabajo se planteó cómo el problema de enfoque atencional y aprendizaje de los estudiantes parte de la coloquial frase

“oyen pero no escucha”, lo cual refiere a un mínimo seguimiento instruccional y concentración por escaso interés.

El trabajo de Restrepo, Henao y Romaña (2015) sobre la lúdica como Estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar. En éste concluyen que la lúdica si influye en la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje, favoreciendo el movimiento, el cambio de actitud frente a su cotidianidad como estudiante.

El trabajo de grado de Posada (2014) que plantea la lúdica como medio para un aprendizaje significativo de manera activa y agradable con la creencia firme en que la asistencia al colegio implica más que un simple aprendizaje, el desarrollo del individuo. Entonces se indica que la lúdica es una estrategia didáctica que busca la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor. Además establece que para ello es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

Todos los antecedentes mencionados al igual que el presente trabajo deben tener como fundamento la ley , que orienta todos los procesos educativos y que reglamenta a cada uno de los miembros de la comunidad educativa, siendo el eje fundamental y orientador, por tal razón se mencionan a continuación algunas de las normas que se consideran importantes , relacionados con aspectos como innovación educativa, objetivos de la educación ,áreas obligatorias y mejoramiento profesional entre otras.

Tabla N. 1 Normas reglamentarias

	Ley General de Educación, Ley 115 de 1994	Decreto 1860 del 3 Agosto de 1994	Decreto 1290 de Abril 17 de 2009
Artículos	Art 5. Fines de la educación	Art 33. Criterios para	Art 3. Propósitos
(Art)	Art 13. Objetivos comunes de todos los niveles educativos	la elaboración del	de la evaluación
	Art 20. Objetivos generales de la educación básica.	currículo	institucional de
	Art 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria	Art 36. Proyectos pedagógicos	los estudiantes
	Art 23. Áreas obligatorias y fundamentales	Art 44. Materiales didácticos producidos por los docentes	
	Art 76. Concepto de currículo	Art 44. Materiales didácticos producidos por los docentes	
	Art 77. Autonomía escolar		
	Art 91. El alumno o educando		
	Art 92. Formación del educando		
	Art 104. El educador		
	Art 110. Mejoramiento profesional		

Nota. En la tabla se presentan la ley y decretos que respaldan el documento, especificando los artículos de mayor relevancia.

Ahora se retoman elementos teórico conceptuales sobre temas como la educación tradicional, la innovación, la lúdica, las buenas prácticas en al área de sociales, el arte y otras.

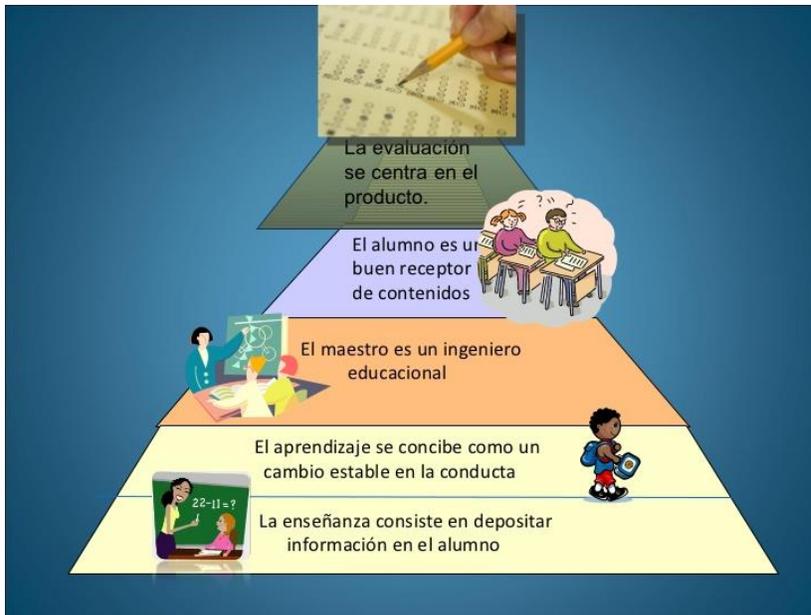
La escuela o enseñanza tradicional tiene como características ser fuente de información masiva, intelectual y moral. Además posee una finalidad de conservación del orden, según la cual el profesor asume el poder y la autoridad como transmisor esencial de

conocimientos, quien exige disciplina y obediencia, apropiándose de una imagen impositiva, coercitiva, paternalista y autoritaria, que ha trascendido más allá de un siglo y subsiste hoy día. “En este modelo el contenido viene dado por los conocimientos y valores acumulados por la sociedad y las ciencias, como verdades acabadas, todo lo cual aparece divorciado de las experiencias y realidades del alumno y su contexto, contenidos representados en el maestro. El contenido curricular es racionalista, académico, apegado a la ciencia y se presenta metafísicamente, sin una lógica interna, en partes aisladas, lo que conlleva a desarrollar un pensamiento empírico, no teórico, de tipo descriptivo”. (Van Arcken, 2012, p.1).

Nada más cercano a la realidad colombiana donde se sigue aplicando la metodología tradicional en las aulas, evitando salir de ella por razones de tipo personal y académico, que incluyen perder la autoridad frente a los estudiantes, desprenderse del seguimiento de un currículo determinado, omitir aspectos de la programación planteada y continuar como transmisores de conocimientos sociales y culturales. Ahora bien, aunque dicha metodología es la más frecuente, es importante indicar que la educación vigente también contempla ciertos aspectos de tipo conductista. De modo que según Hernández (1999) “Un maestro de la educación tradicional cree que todo estudiante necesita ser calificado con notas, estrellitas, y otros incentivos como motivación para aprender y cumplir con los requisitos escolares. Cada estudiante debe ser calificado en base a los estándares de aprendizaje, que la profesora traza para todos los estudiantes por igual. El currículo debe estar organizado por materias de una manera cuidadosa, en secuencia y detallado. Los maestros que aceptan la perspectiva conductista asumen que el comportamiento de los estudiantes es una respuesta a su ambiente pasado y presente y que todo comportamiento es aprendido. Por tanto cualquier problema con el comportamiento de

un estudiante es visto como el historial de refuerzos que dicho comportamiento ha recibido. Como para los conductistas el aprendizaje es una manera de modificar el comportamiento, los maestros deben de proveer a los estudiantes con un ambiente adecuado para el refuerzo de las conductas deseadas” (p.19).

Figura 2. El conductismo en la educación



Fuente: Hernandez (1999).

Como se puede ver en esta metodología el maestro es el elemento principal, no se tienen cuenta la motivación del estudiante, sus intereses ni sus aportes personales, solo la transmisión de conocimientos y la obtención de resultados medibles, aunque no significativos. Es así que debe mencionarse como concepto básico la motivación bajo las definiciones especificadas por Méndez (2016), que abordan la perspectiva de otros autores:

“Así según Jean Piaget la motivación se define como la voluntad de aprender, entendiendo esto como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno. Además, Chiavenato la establece como el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. De modo que dependiendo de la situación que viva el

individuo en ese momento y de cómo la viva, habrá una interacción entre él y la situación que lo motivará o no a comportarse de una u otra forma” (p.1).

Ahora bien, acorde a lo anterior es importante indicar que la motivación en el aula no depende solo del estudiante, también del docente quien debe crear un ambiente propicio para el aprendizaje mediante variedad de actividades lúdicas recreativas que lo lleven a entusiasmarse por la clase. El maestro debe estar al día en nuevas alternativas metodológicas, debe motivarse a sí mismo a mejorar sus prácticas y actualizarse en forma constante para mejorar su labor de enseñanza. De modo que se suma un nuevo concepto de alta importancia: La innovación.

Entonces puede definirse la innovación como un proceso abierto e inconcluso que implica reflexión y modificación de las prácticas frente un hecho educativo (Rimari, s.f). Un ensayo y error constante, una reflexión permanente del quehacer diario, sujeto a la globalización y a los cambios sociales, políticos y culturales del país, la ciudad y la comunidad (Rimari, s.f). Esto hace que sea deber de los docentes sensibilizarse a dichas variaciones y ajustarse a ellas, de modo que las implementaciones de nuevas prácticas de enseñanza se traduzcan en mejores resultados académicos y convivenciales (Rimari, s.f).

La educación no se puede quedar estancada y debe avanzar como todas las otras disciplinas (Zemelman, Daniels & Hyde, 1998). Es por esto que el maestro debe buscar fuentes de actualización y de investigación para enriquecer su quehacer diario en pro del beneficio de sus estudiantes (Zemelman el al., 1998). Así mismo, las didácticas van cambiando acorde a la sociedad y la conciencia de su dinamismo en función de nuevas mentalidades, necesidades y expectativas (Zemelman el al., 1998). De modo tal que en lugar de subvalorar y rechazar el conocimiento preliminar en estrategias de educación, sea

adaptado a nuevos contextos como el de la tecnología, y del mismo modo la evaluación y retroalimentación de los procesos (Zemelman et al., 1998).

La pregunta de cómo enseñar mejor las ciencias sociales está latente. El hecho de cómo desarrollar mejor las clases, para que los estudiantes adquieran conocimientos funcionales que permitan su adaptación y desenvolvimiento social, político y comunitario es el reto actual (Ministerio de Educación Nacional, 2005). Por esto las investigaciones vigentes se han enfocado en identificar las mejores prácticas para enseñar las ciencias sociales. Así se desatacan la importancia de considerar los conocimientos previos de los estudiantes y dentro del contexto de clase el fomento de la formulación de preguntas de interés, el desarrollo de exposiciones, las discusiones grupales, la consulta a actores de momentos históricos o sociales actuales y las visitas a la comunidad (Ministerio de Educación Nacional, 2005).

En términos generales, dentro de las metodologías identificadas para incrementar la motivación de los estudiantes hacia las ciencias sociales se han encontrado la lectura y escritura de textos sobre la historia de forma didáctica y creativa, el uso de tecnologías informáticas de comunicación (TIC), el dibujo de mapas, gráficos o mapas conceptuales y la dramatización de hechos históricos, entre otros (Ministerio de Educación Nacional, 2005). Ya que estos permiten a los niños y jóvenes apropiarse de su memoria histórica, valorando su país y costumbres, adquiriendo sentido de pertenencia y comprensión de su responsabilidad social y comunitaria (Ministerio de Educación Nacional, 2005).

Puntualmente, se ha establecido para incrementar el agrado y aceptación de las asignaturas, las actividades a implementar han de ser cortas, facilitar la autoevaluación del aprendizaje, la contextualización de conceptos a la vida cotidiana y la expresión de

opiniones, dudas y posturas personales frente al tema (Ministerio de Educación Nacional, 2005).

Acorde a ello una de las estrategias de alto impacto y relevancia para modificar las metodologías de clase es el empleo de la lúdica, entendida como aquella dimensión del ser humano que requiere esparcimiento, diversión, que permite la adquisición de conocimientos, la interacción social, el desarrollo de aptitudes y la actividad creativa (Pérez & Merino, 2008; Posada, 2014). Donde el arte y el juego son fundamentales y corresponden a una parte inherente del ser social, como una forma de expresión personal que trasciende a los niveles más básicos de la vida del individuo y que permite desarrollar las funciones mentales, solucionar problemas eficazmente, relacionarse con el medio, adquirir conocimientos y transmitir una cultura (Morales, Morales & Rojas, 2012; Ortiz, 2014).

Tradicionalmente el arte ha estado en la educación como un elemento adicional y no se le ha proporcionado la importancia que realmente merece (Arañó, 1994). Se ha mantenido bajo un concepto de asignatura que comprende música, la plástica, el teatro, los audiovisuales y el dibujo, formas de expresión que se convierten en área de conocimiento de tipo práctico (Arañó, 1994). Sin embargo, pocas veces se ha instaurado como una herramienta metodológica –al igual que en el caso del juego–, que en función de sus características potencie el aprendizaje de otras asignaturas, lo cual ha de ser reevaluado y corregido (Arañó, 1994). Esto apoyado por los aportes de Ros (1977) que sugieren el arte como medio para extender la cultura y expresarse, y los de Rabkin y Redmond (2004) que indican cómo puede generar un compromiso emocional y flexibiliza la enseñanza.

Capítulo 3

Metodología

El presente documento comprende cómo tipo de investigación una de orden cualitativa, ya que se desarrolla dentro de un contexto natural y este es la fuente directa de información, cuenta con una muestra intencionada, carece de hipótesis y comprende métodos abierto para una recolección de información a profundidad (Vera, 2008).

Con un enfoque descriptivo ya que este tipo de investigación tienen en cuenta las características específicas de las personas, grupos, o comunidades, señala formas de conducta y actitudes del grupo investigado, establece comportamientos concretos y descubre y comprueba la interacción entre las variables, además describe las características y la frecuencia de un problema. Aspectos que hacen parte del trabajo ya que se realiza una descripción de las conductas de las estudiantes, las edades, el grado, los intereses y la frecuencia con que presentan disgusto, agrado o otras conductas frente a las clase del área de sociales, al igual que la frecuencia de sus conductas de agrado, diversión o mejora académica al implementar el trabajo lúdico.

Dentro de las Líneas de Investigación este proyecto se encontrará suscrito a las líneas de investigación institucional de “Pedagogía medios y mediaciones” ya que se está trabajando un problema que se presenta con los estudiantes y docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje, en un ambiente o contexto determinado como es la institución educativa, y en el que se presentan variables como la intencionalidad, la motivación, la creatividad del docente, simultaneo con la edad, la motivación, el interés de las estudiantes que pueden afectar directamente el problema o los resultados.

Y en la línea de investigación de la facultad “Pedagogías, didácticas e infancias” – **sub eje de pedagogía**. Puesto que se busca integrar las tecnologías de la información y la comunicación, entre otras estrategias, al proceso educativo, de forma lúdica y dinámica de modo tal que se formen alternativas pedagógicas que favorezcan el aprendizaje.

Pedagogía. Pues se está realizando un trabajo de investigación y de intervención en el ámbito escolar, específicamente en la metodología y el modelo pedagógico, de enseñanza en el área de ciencia Sociales. Es de anotar que el colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos tiene un modelo pedagógico contemporáneo donde incorpora todas las nuevas metodologías de aprendizaje enfatizando en el desarrollo de las operaciones mentales y el uso de las tics.

Didácticas. Ya que se tiene la intención de cambiar las practicas, estrategias, ambientes y metodología para enseñar el área de ciencias sociales en estudiantes del grado cuarto (4) de primaria de la institución, a fin de mejorar la motivación e interés y los resultados en cada periodo. Esto enfocado en el desarrollo de aprendizajes significativos para la vida y el desarrollo social, con la creación de materiales y optimización de los existentes.

Infancias. Dado que este trabajo va dirigido a niñas de primaria. Específicamente las estudiantes del grado cuarto que están entre los 8 a 10 años, buscando favorecer sus aprendizajes mediante el juego, el auto aprendizaje y la innovación en el área.

Población

El Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos es una institución pública, femenina, que cuenta con 950 estudiantes aproximadamente en dos Jornadas, en la mañana el pre-escolar y la Primaria y en la Tarde el Bachillerato, Ubicada en dos sedes en la localidad 12 de Barrios Unidos en Bogotá. Las estudiantes pertenecen a los estratos 1,2,y3

,sus familias están constituidas de manera variada, predominando las familias con madres cabeza de familia ,en segundo lugar por los abuelos y las niñas y en último por familias con padre y madre , donde ambos trabajan y disponen de poco tiempo para apoyar el proceso educativo. Los padres de las estudiantes en su mayoría tienen un nivel educativo básico con algunas excepciones de padres universitarios, técnicos o que están cursando estudios en el momento. Las estudiantes pertenecen al sector o sus padres trabajan en los alrededores y un pequeño porcentaje vienen de otras localidades como Suba, Chapinero y Engativá.

Muestra 60 Estudiantes del grado 401, 402 del Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos sede A. Niñas, con edades entre los 8 y 10 años.

- **Métodos**

Observación directa. A partir del reporte de la docente de asignatura, según su experiencia en clase (Véase anexo 1).

Revisión documental. Revisión de trabajos realizados sobre el tema de la enseñanza de las ciencias sociales y sobre la implementación de la lúdica en la educación.

Matriz de calificación. Se analizará la plantilla de calificaciones que se utiliza en el colegio cada periodo. Matriz diseñada para evaluar el desempeño académico de las estudiantes en el cuarto periodo académico, para la asignatura de ciencias sociales. Esta matriz evalúa seis logros en una escala de razón que va de cero a cinco y cuyo resultado final es el promedio de dichos logros.

Encuesta de opinión. Se desarrollará una encuesta sencilla a las niñas de cuarto grado y se tabularán los datos obtenidos (Véase anexo 2). Dicha encuesta se encuentra basada en una escala tipo Likert con cuatro opciones de respuesta que evaluará el grado de agrado con las actividades de clase. Sus valores de asumirán de la siguiente manera: 1) No



me gusta nada, 2) No me gusta, 3) Me gusta, 4) Me gusta mucho (Leyva-Martínez et al., 2010).

Capítulo 4

Cuando juego me divierto, comparto y aprendo.

- **Descripción**

Es una propuesta mediante la cual se pretende modificar las prácticas tradicionales del docente en la enseñanza del área de ciencias sociales en el curso cuarto de básica primaria del colegio Lorencita Villegas de Santos, interactuando activamente con las estudiantes, el uso de juegos, rondas, teatro, las tics, dibujo, loterías, dóminos y otros juegos tradicionales. A fin de afianzar los conocimientos propios del área en forma divertida, interesante y práctica, facilitando los procesos de memorización conceptualización, análisis y aplicación en los diferentes contextos en los que se desarrolla.

Las actividades planteadas buscan mejorar la motivación de las estudiantes y del maestro hacia el área, su comprensión, análisis, investigación y resultados académicos en el Colegio. Así, se propone un trabajo conjunto donde el estudiante sea parte activa del proceso a través de la consulta, el deleite y la participación en cada una de las clases y los temas a tratar.

Se realizará el trabajo en 2 cursos del grado cuarto, durante las clases del área que tiene una intensidad de 4 horas semanales.

- **Justificación.**

Este trabajo de intervención tiene su razón de ser en la necesidad de mejorar y/o cambiar la forma en que se trabajan las clases del área de ciencias sociales acorde con los cambios sociales y tecnológicos que han ido sucediendo. Así como los intereses de las estudiantes, la falta de motivación en los temas y el interés del docente en mejorar cada día su quehacer pedagógico acorde a las circunstancias del medio, para obtener los resultados esperados tanto en las estudiantes como en la institución .

Es de tener en cuenta que en la medida en que la sociedad avanza, la educación también debe hacerlo. De tal manera que es pertinente acoplar los procesos de aprendizaje, métodos y estrategias de enseñanza, para fomentar buenos resultados. Además que la enseñanza es un trabajo conjunto entre docente, alumno y familia en donde se deben aprovechar todos los espacios que brinda el medio y estar al corriente con los avances tecnológicos y la dinámica cambiante de la sociedad

- **Objetivo general.**

Realizar un cambio metodológico práctico en la forma de enseñar el área de Ciencias Sociales con fundamento en la aplicación de la lúdica en el grado cuarto del Colegio Femenino Lorencita Villegas de Santos.

- **Objetivos específicos.**

Determinar las falencias de la metodología vigente en la clase del área de Ciencias Sociales.

Identificar las preferencias y opiniones de las estudiantes respecto a las metodologías de clase

Diseñar estrategias de enseñanza en el área de Ciencias Sociales basadas en la lúdica como herramienta de aprendizaje del área.

Sensibilizar a las niñas sobre la importancia de estudiar y aprender las ciencias sociales.

Elaborar guías sencillas, con actividades placenteras para las niñas que generen aprendizajes significativos.

Actividades

Tabla 2. Actividades

Actividad	Tema	Desarrollo	Recursos	Tiempo y lugar	Responsables	Logros esperados
1. Lotería histórica	Temas históricos	Organización de las estudiantes en grupos de 6, Entrega de la lotería realizada previamente, Explicación entrega de los cartones con figuras con temas relacionados con fechas históricas ,regiones ,nombrar el moderador ,quien leerá la ficha ,La niña que la tenga la pedirá, y quien	Lotería modificada por la docente. Con una lotería tradicional, se cambian los dibujos por laminas relacionadas con próceres, regiones ,monumentos y	1 a 2 horas salón	Docente y estudiantes	Afianzar los temas de clase, Propiciar, aprendizajes sobre los temas vistos

		complete primero el cartón ganará Evaluación	otros relacionados con los temas del área.			
2. Dramatizan do la historia	La independencia, el descubrimiento, la conquista, las batallas, la colonia.	Organización de las estudiantes por grupos de a 5, entrega del guion, sobre una fecha Ejemplo el grito de independencia (entre otros), lectura, y consulta de profundización, distribución de personajes, ensayo,	Guion, hojas, música, internet grabadora, pinturas y disfraces.	2 a 4 horas de clase Salón de clase	Estudiantes, padres y docente	Disfrute de la actividad, apropiación de temas y aprendizaje.

		presentación, en la clase.				
3. Juego de Roles	Próceres de la historia de Colombia	Consulta de la vida de los próceres,(acorde al tema de clase) escogencia de 1según su interés, preparación de su dramatización (padres) presentación.	Bibliografías. elementos varios Disfraces	2 a 4 horas de clase Aula múltiple o salón de clase	Estudiantes, padres y docentes	Vivenciar la vida de los próceres del país memorizar conceptos y afianzar aprendizajes.
4. Dibujando nuestro territorio	Dibujar en clase el mapa de Colombia, la localidad, el barrio.	En el salón en forma individual , explicar a las estudiantes como se debe realizar un mapa , con los puntos principales, como se debe colorear , la	Papel mantequilla Colorea, lápiz, cinta pegante, Dibujo Guía.	1 Hora de clase Salón	Docente y estudiantes	Desarrollar las habilidades y el gusto por el dibujo de mapas con sus normas. Ubicación espacial, mejorar habilidades

		margen , el uso de convenciones y realizarlo en la clase con revisión del docente.				motrices finas.
5. Armar es divertido	Armar el rompecabezas del mapa de Colombia	Motivar a las niñas a armar un rompecabezas del territorio .Entrega del material explicación y ejecución. Evaluación.	Rompecabezas, realizados por las niñas o del material disponible en la institución.	1 o 2 horas Salón de clase.	Padres, docentes y estudiantes	Memorizar de forma divertida los departamentos, capitales y la ubicación del territorio Colombiano.
6. En Busca del tesoro	Aplicar el concepto de plano y mapa.	Motivar a las niñas a crea un mapa para hallar un tesoro en el colegio o en casa.	hojas, símbolos, colores	1 a 2 horas Salón de clase	Docente y estudiantes	Afianzar la ubicación temporo-espacial y los puntos

						cardinales.
7. Conozcamos las formas de producción de Colombia	significado de Agricultura ,minería, industria, comercio, turismo	Organización de rincones en el aula donde las niñas expongan en grupos que es la agricultura ,la ganadería y otras actividades, con dibujos ,objetos, herramientas y vestuario.	variados de acuerdo a la producción	2 a 3 horas de clase	Estudiantes, padres, docente.	Vivenciar, las actividades productivas del país y poder explicar claramente cada una de ellas.
8. Consultemos y juguemos en internet	El universo	Desplazamiento a la sala de informática, se les darán los links en páginas de internet en donde haya juegos relacionados con el	Sala de informática Paginas de juegos sobre el universo	1 a 2 horas de clase.	Docente y estudiantes	Divertirse recordando y aprendiendo sobre el universo .Aplicar los medios tecnológicos para

		tema del Universo Iniciar y desarrollar los juegos.				adquirir conocimientos sobre el Universo.
9. Cantemos a Colombia	Reconocer el folclor de diferentes regiones de Colombia	copia de la letra de las canciones. escucha de ellas, entonación y memorización ,canto.	Grabadora, cds .letras musicales, instrumentos	4 horas de clase Aula de Música o salón de clase	Docente y estudiantes	Disfrute, memorización y apropiación de ritmos Colombianos.
10. Me encanta dibujar	El relieve Colombiano	En el salón de clase previa explicación del tema del relieve ,dibujar un paisaje que contenga los elementos trabajados	Hojas en blanco, pinceles, temperas o acuarelas.	Salón de Clase	Docente y estudiantes	Reforzar el concepto de relieve, con sus elementos
11. Vamos a cine	Tema según el logro que se está viendo.	Invitación a cine entrega de Boletas, simulación del pago y la taquilla,	Película, televisor o video bean.	2 horas sala de audiovisuales	Docente, estudiantes	Vivenciar actividades sociales y afianzar

		presentación de la película .Desarrollo de un taller de preguntas claves sobre el tema de la misma.		o biblioteca		conceptos.
12. Narremos lo aprendido	Escribir un cuento o ensayo sobre la película vista	En el cuaderno de Sociales hacer una narración sobre lo que más le impacto de la película.	cuaderno, lápiz salón de clase	1 Hora de clase	Docentes y estudiantes	Desarrollar la habilidad escritora y el resumen de situaciones.
13. Juego de calles y carreras.	Orientación espacial. Puntos cardinales	Organización del grupo en 5 filas y 5 columnas, se escogen dos niñas una para correr y la otra para atraparla ,dada la	Patio de recreo	1 Hora	Docente y estudiantes	Reforzar el concepto de calles, carreras y puntos cardinales.

		orden, saldrán por entre las compañeras, el grupo cambiará la dirección de las filas en calles o carreras ,hasta que sea atrapada, se Realización de varias rondas a fin de lograr la participación de todas las niñas.				
14. Juguemos a 15. las reinas	Los departamentos de Colombia	Asignar a cada niña un departamento para que consulte sobre costumbres, comidas, vestuario, luego	Salón de clase, patio, aula múltiple	2 a 4 Horas de clase a intervalos	Docente, padres, estudiantes.	Reconocimiento de los departamentos de Colombia y sus costumbres. Generar

		invitarlas a participar de un reinado donde cada una lucirá el traje típico del departamento, y hablará de sus características.				sentido de pertenencia a las diferentes regiones de Colombia y a su cultura.
16. Recreemos las elecciones	La democracia Recrear el proceso de Elección del presidente/alcalde /personero/congreso.	Organización del consejo electoral, escoger a los candidatos, presentación de las propuestas, realización de una pequeña campaña, votación , conteo de votos y lectura de resultados, evaluación	Urnas, votos, propaganda, jurados, planillas.	2 horas salón de clase	Estudiantes y docente.	Comprender el concepto de democracia y sus manifestaciones. Participación activa en el proceso de elección, favorecer las aptitudes de liderazgo .

		de la actividad. Puesta en común.				
17. Conozcamos el entorno	Cómo se hacen los muebles, como actividad productiva del país.	Organización del grupo, con permiso de los padres y del colegio, aceptación de la visita a la fábrica del sector, desplazamiento y visita a un almacén de muebles y a una Fábrica del sector .Desarrollo de una guía de visita dibujo.	Fabrica, almacén	1 Hora fabrica del sector	Padres , docentes y estudiantes.	Utilizar el entorno para adquirir conocimientos sobre el sector productivo mediante visita programada.
18. Mural informativo	Desarrollo de una cartelera o mural con el tema de los	Se asignaran por grupo de estudiantes, (4) la organización de los	Cartelera, hojas, dibujos, pinturas ,cartón	Corredor del colegio, donde se	Padres, estudiantes y docente.	Facilitar el desarrollo de la creatividad para

	climas en Colombia y en el mundo.	materiales para explicar las estaciones y el clima en Colombia .Realizado el material se organizará en el mural asignado y expondrán el trabajo a sus demás compañeras.	, tijeras, colbón, material de desecho Consulta	encuentre la cartelera o en su defecto el salón de clase. 1 a 3 horas de clase		expresar sus conocimientos ,sobre el tema específico. Afianzar Conceptos.
19. Reconstruye Juegos	Modificar juegos tradicionales como lotería, dóminos, naipes, escalera y otros de acuerdo con los temas de clase.	Trabajo en casa donde los padres con sus hijas reconstruirán o innovaran un juego tradicional, con los temas vistos en clase, para luego aplicarlo con sus compañeras.	Variados según el juego.	3 a 4 horas casa, salón de clase	Padres , docentes y estudiantes.	Involucrar a los padres en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Desarrollar la creatividad de las niñas en la modificación de juegos

						tradicionales.
20. El noticiero de cuarto grado.	Desarrollar con las estudiantes un noticiero relacionado con los temas actuales sobre democracia, paz, proceso electoral y celebraciones patrias y otros	Determinar los temas a trabajar, organizar a las estudiantes (reporteros, camarógrafo, presentadores) organización del set ,del vestuario, realización del noticiero.	Consultas, cámaras, escenario, vestuario, micrófonos.	Aula múltiple. 2 a 3 Horas de clase.	Docentes, padres y estudiantes.	Disfrute y personificación de un noticiero, adquisición de conciencia social y resolución de problemas.

Nota. En la tabla se presenta un resumen de las actividades a realizar, los recursos implicados y los logros esperados para cada

una.

- **Evaluación y Seguimiento**

Cada una de las actividades planteadas tendrá una evaluación y seguimiento al inicio, durante el proceso y al finalizar. Ya que cada una implica una planeación y su éxito depende de todos los participantes, se realizará mediante el formato que se presenta en los anexos (Véase anexo 1). También se evaluará y ajustará según la medición de actitudes, respuestas y solicitudes de las estudiantes (Anexo 3), y la revisión de los resultados académicos obtenidos en el área en el periodo de aplicación del proyecto. El objetivo de dicha evaluación y seguimiento es el de realizar los ajustes correspondiente para una mejor ejecución, en una próxima aplicación o desarrollo.

Capítulo 5

Conclusiones

Es importante que el docente realice una evaluación constante de sus prácticas pedagógicas a fin de mejorarlas, modificarlas o desarrollar nuevas metodologías que den como resultado un mejor trabajo con los estudiantes.

La lúdica es una excelente herramienta para modificar y mejorar las prácticas pedagógicas que utiliza el docente.

Cuando el docente modifica sus clases incluyendo en ellas actividades de tipo lúdico se presenta una mayor participación en clase y motivación frente al abordaje de nuevas temáticas, se incrementan las actitudes positivas frente a la asignatura y se mejoran las calificaciones de los estudiantes.

Debido a los cambios sociales, culturales y tecnológicos que se viven en la actualidad es imprescindible que el docente se actualice y utilice todos estos cambios en la implementación de metodologías, a fin de motivar, interesar y hacer partícipes a los estudiantes en el proceso de enseñanza.

La implementación de actividades artísticas en el aula y el cambio de los escenarios de aprendizaje favorece en los estudiantes el cambio en las actitudes frente a la clase, en sus relaciones interpersonales con compañeros y docentes y en su proyecto de vida.

Recomendaciones:

De acuerdo con los resultados esperados se recomendará a los compañeros docentes aplicar algunos cambios en su metodología de clase que incluyan actividades lúdico-recreativas.

Se recomendará a los padres una mayor Colaboración en el trabajo que realizan las niñas en la clase de sociales a fin de involucrarlos activamente en el proceso de aprendizaje.

Se importante poner en conocimiento de las directivas el proyecto solicitando la adecuación del espacio , el tiempo, y los permisos correspondientes para cada una de ellas.

Solicitar la sala de informática y los espacios requeridos con anterioridad a la fecha de realización de la actividad para evitar posibles contratiempos.

Es importante entablar contacto con los diferentes sectores económicos de la comunidad cercana a la institución , para que permitan las visitas de las estudiantes y presten su total colaboración.

Evaluar cada actividad al iniciar, en la ejecución y al terminar a fin de mejorarla, o aplicar los correctivos a que haya lugar.

Tener en cuenta las sugerencias de las estudiantes en cuanto a los temas, las actividades y los gustos para mejorar las actividades que ya se hayan realizado.

Lista de Referencias

- Arañó, J. C. (1994). Arte, educación y creatividad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2. doi: 10.12795/pixelbit
- Chaparro, C. A. (2015). *Proyectos lúdico-pedagógicos para desarrollar la habilidad de la escucha* (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Hernández, P. (1999). *El conductismo y su influencia en la educación tradicional* (Trabajo de grado). Universidad del Caribe, Santo Domingo, República Dominicana.
- Leyva-Martínez, R. M., Pachón, H., Chaveco, O., Permy, N., Ferraz-Tellez, Y., Caballero-Espinosa, N. & García, E. (2010). Evaluación sensorial de frijol (*Phaseolus vulgaris* L.) mejorado nutricionalmente en dos comunidades cubanas. *Agronomía Mesoamericana*, 21, 281-288.
- Méndez, A. (2016). Motivación según autores (Documento Público).
- Ministerio de Educación Nacional. (2005). *Mejores prácticas para enseñar Ciencias Sociales* (Documento Público). Centro Virtual de Noticias de Educación.
- Morales, J. S., Morales, G., & Rojas, H. Y. (2012). *Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano*. EFDeportes, 166.
- Ortiz, J. (2014). *El arte en educación inicial* (Documento Público).
- Pérez, J., & Merino, M. (2008). Definición de juego (Documento Público).
- Posada, R. (2014). *Lúdica como estrategia didáctica* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Restrepo, G. E., Henao, L. M., & Romaña, W. (2015). *La lúdica como estrategia para disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución*

- educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia* (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Rabkin, N., & Redmond, R. (2004). *Putting the arts in the picture: reforming education in the 21st century*. Columbia College.
- Rimari, W. (s.f). *La innovación educativa. Un instrumento de desarrollo*. Universidad Autónoma de Aguas Calientes. Aguas Calientes, México.
- Ros, N. (1997). El lenguaje artístico, la educación y la creación. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Salinas, M. A., & Sánchez, L. (2015). *La lúdica facilitadora del aprendizaje de la ciencias sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramon de Zubiria localidad once de Suba* (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Van Arcken, H. (2012). *La escuela tradicional* (Documento público).
- Vera, L. (2008). *La investigación cualitativa* (Documento Público). Universidad Interamericana.
- Zemelman, S., Daniels, H., & Hyde, A. (1998). *Best Practice: New Standards for Teaching and Learning in America's Schools*. Estados Unidos: Heinemann Educational Books.

Anexos

Anexo 1. Formato observación

1. Actitud frente a la clase en el inicio, el transcurso y el final:

Buena_____ Regular_____ _mala_____

2. Interés de las estudiantes en la clase:

Buena_____ Regular_____ _mala_____

3. Participación de las estudiantes en la clase.

Buena_____ Regular_____ _mala_____

4. Desarrollo de las actividades de refuerzo, consulta y apoyo del área:

Buena_____ Regular_____ _mala_____

5. Motivación que demuestran ante la realización y participación en las diferentes actividades.

Buena_____ Regular_____ _mala_____

6. Manifestaciones ante los temas planteados (pereza, apatía, desagrado, gusto, disfrute)

Pereza_____ apatía_____, desagrado_____, gusto_____ disfrute_____

7. Resultados académicos en el área antes y después de la intervención.

Buena_____ Regular_____ _mala_____

8. Evaluación de los aprendizajes adquiridos de diferentes maneras, evaluaciones, exposiciones, mesa redonda, juegos de preguntas por grupo e individuales.

Buena_____ Regular_____ _mala_____

Anexo 2. Encuesta a estudiantes del grado cuarto

Modo A

Con esta encuesta queremos saber que actividades quisieras que te realizaran en la clase de sociales.

1. ¿Cuál de las materias le gusta más?:_____
2. ¿Cómo le parece la clase de sociales?:_____
3. ¿Cómo le gustaría que fuera la clase de sociales?:_____
4. ¿Le parece importante la clase de ciencias sociales:_____
5. ¿Para qué le puede servir la clase de sociales en un futuro profesional?_____
6. En relación directamente con la clase:

a) ¿Cómo le parece el tema de clase?



b) ¿Cómo le parece La forma en que la profesora le explica?



c) ¿Cómo le parecen los materiales que emplea en la clase?



d) ¿El salón de clase es el indicado para todas las clases?



e) ¿Como se siente en la clase de sociales?



f) ¿Le gusta trabajar en grupo en la clase de Sociales?



g) ¿Qué le parece que la clase sea con juegos, dibujos o en la sala de informática?



h) ¿Cómo le parece hacer consultas en internet durante la clase?



i) ¿Le agrada hacer narraciones o cuentos de acuerdo al tema de sociales?



Modo B

Hoja de evaluación de las estudiantes en la actividad de _____

Fecha de la actividad _____ Duración _____

Para saber el grado de aceptación de la actividad y su respuesta ante esta, responde las siguientes preguntas marcando la carita que corresponde.

1. ¿Le gusto el tema de la clase?



2. ¿Fue fácil consultar y obtener la información del tema (si aplica)?



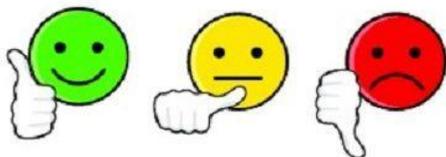
3. ¿Le sirvió la actividad para recordar lo visto en clase?



4. ¿La actividad fue de su agrado?



5. ¿Le gustaría repetirla en otra ocasión?



Anexo 3. Registros fotográficos

Figura 3: Proceso de elección de personerita y personera 2016



Fuente: foto tomada por la Docente de Sociales Olga Rodriguez.

Figura 4. Juego de la lotería Histórica



Fuente. Foto tomada por la Docente Norma Rodríguez

Figura 5. Desarrollo del juego de lotería.



Fuente . Foto tomada por la docente Norma Rodríguez