

**Mejorando la atención a través de la lúdica en el área de las Ciencias Sociales del grado
701 del IED Antonio Nariño en Bogotá**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Sandra Liliana Blanco & Luis Alberto Cuberos

Bogotá, Noviembre 2017

Copyright © 2017 por Sandra Liliana Blanco & Luis Alberto Cuberos.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Dedico me proyecto de grado a mis amados hijos, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

A mi amada madre que con sus palabras de aliento no me dejaba decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

A mi amado esposo por creer en mi capacidad, aunque hemos pasados momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión, cariño y amor.

Sandra Liliana Blanco Sicachá

Dedico este trabajo primero que todo a Dios padre que me iluminó e inspiro en todo el camino para llegar hasta este momento y ser la persona que soy en todas sus dimensiones.

A mi madre que siempre esta a mi lado y la persona que me formo y me dio las bases para ser la persona que soy.

A mi hermana la cual con sus palabras de aliento y compañía permitieron que me fortaleciera y caminara a través del tiempo y el espacio para llegar a este punto de mi vida.

A mi sobrino que me permitio ser un padre desde el momento de su nacimiento y hoy día llenarme de las alegrías y felicidad por tenerte a mi lado.

Luis Alberto Cuberos Torres

Resumen

Este trabajo esta planteado para generar en los estudiantes de grado 701 del Antonio Nariño un proyecto de trabajo donde se integra la lúdica para mejorar la atención y así mejorar en el proceso académico en el área de las ciencias sociales.

Se realizará a través de una serie de actividades planteades desde una ruta de intervención pedagógica, donde los puedan desarrollar en ellos varias competencias desde averiguar por internet temas que correspondan hasta la elaboración de frisos y terminando con una evaluación lúdica. Todo esto para que mejoren en su desarrollo académico.

La importancia de este trabajo es mejorar la atención de los estudiantes para que tengan la capacidad de interpretar por medio de diferentes lecturas un tema en específico.

Abstract

This work is planned to generate a project of work for the students of grade 701 of the Antonio Nariño where the playful is integrated to improve attention and thus improve the academic process in the area of social sciences.

It will be carried out through a series of activities outlined from a pedagogical intervention route, where they can develop several skills in them from finding out on the internet topics that correspond to the elaboration of friezes and ending with a playful evaluation. All this to improve their academic development.

The importance of this work is to improve the attention of students so that they have the ability to interpret a specific topic through different readings.

Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo 1. Caracterización de la falta de atención en los estudiantes del grado 701 del IED Antonio Nariño	10
Capítulo 2. Conceptos fundamentales de la propuesta	15
Capítulo 3. Metodología	31
Capítulo 4. Aprendo y juego prestando atención.....	35
Capítulo 5. Conclusiones	45
Evaluación	47
Lista de referencias.....	48
Anexos.....	49

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Actividades de motivación para mejorar la atención	40

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Resultados a la pregunta “Te gusta la clase de Sociales”	50
Figura 2. Resultados a la pregunta “Cada cuanto integran actividades lúdicas en clase”	51
Figura 3. Resultados a la pregunta “Realiza investigaciones en internet.....	52
Figura 4. Resultados a la pregunta “Te gustaría que existan juegos y otras actividades lúdicas en la clase de Sociales”	53

Lista de imágenes

	Pág.
Imagen 1 a la 9 “Vestuario.....”.....	54
Imagen 10 a la 19 “Frisos”.....	57

Capítulo 1

Caracterización de la falta de atención en los estudiantes del grado 701 del IED Antonio Nariño

La falta de atención en las aulas de clases es un elemento cotidiano en nuestro quehacer diario convirtiéndose en un problema pedagógico, asociado a factores de nutrición, culturales, educativos y sociales, este escenario lo observamos en estudiantes de grado 701 de la Institución Educativa Distrital Antonio Nariño.

Para ubicarlos espacialmente, El colegio Antonio Nariño se encuentra ubicado en Bogotá en el barrio San Marcos de la localidad 10 de Engativá en la carrera 77ª #67-17, el colegio tiene tres jornadas, mañana, tarde y noche, en las jornadas de la mañana y la tarde se trabaja con estudiantes de los grados de preescolar, básica y media con edades promedio de 4 a 18 años, en la actualidad el colegio cuenta con tiempo escolar compartido (TEC) anteriormente 40 X 40 para preescolar y básica, para la media se trabaja con el Sena en las modalidades de contabilidad, electricidad y programación de software, la jornada de la noche se trabaja con estudiantes mayores de edad generalmente, en esta jornada nocturna los estudiantes trabajan dos grados por año.

Para la jornada de la tarde en lo que corresponde a los momentos de clase se observa a los escolares del grado 701, dispersos como estar hablando con los compañeros, no prestan atención, por desarrollar otra actividad diferente a la que se está trabajando como dibujar al momento que el maestro trata de explicar el tema, se hace retroalimentación y los estudiantes olvidan lo visto en la misma clase y al realizar talleres prácticamente no recuerdan lo que

escriben, muy pocos logran asimilar fácilmente lo visto en el tema generando el no alcanzar los logros propuestos, por todo esto se demuestra poco interés, apatía a las diferentes clases o saberes.

Los estudiantes se están acostumbrando a que se les de las cosas prácticamente molidas, no les importan las evaluaciones, el que no paguen absolutamente nada y aparte de eso el estado les da útiles, comida, plata para transportarse hace que tanto ellos como sus padres no se interesen en el debido desarrollo académico, cuando los estudiantes pierden el año fácilmente pueden repetir el mismo grado tres veces, los celulares con datos también colaboran en el mal desarrollo de la clase, los estudiantes no respetan en algunas ocasiones al docente.

Todo esto hace que los estudiantes no permitan que los compañeros que están pendientes de la clase pierdan el hilo, la explicación y por ende tampoco entiendan el tema como debe ser, teniendo notas bajas algunos de ellos, otros no alcanzan los logros propuestos, se presenta indiferencia por la clase porque no están pendientes del tema, los contenidos se ven más despacio y al final del año escolar no se ha terminado de ver todo el programa. Todo esto se puede estar dando porque el conocimiento que se da en el colegio es una colección de resultados donde se impone un método, un tema, un material, convirtiendo la enseñanza en un saber de cosas, una acumulación de datos, repetición de resultados, llevándolos a que ejerciten momentáneamente la memoria, impidiéndole el desarrollo de sus capacidades y actitudes de creatividad, imaginación, razonamiento y su capacidad de explorar e investigar.

Igualmente todo esto viene generando y afectando las relaciones cotidianas en relación a los niveles de agresividad en el aula entre estudiante-estudiante, docente-estudiante y en

algunos momentos es necesario hacer llamados de atención escritos en el observador de clase y citaciones de acudiente, llegando a entregar informe en orientación para su debido proceso por este profesional, también se ha presentado que los estudiantes se apropien de los cuadernos de los compañeros y los hagan pasar como suyos causando una evaluación baja para ambos estudiantes, también se han dado evasiones de clase conllevando a unas malas relaciones interpersonales y el bajo rendimiento académico y pérdida del año escolar.

Si este problema persiste y no se hace nada para cambiar las relaciones y condiciones de clase, el trabajo y la metodología se puede llegar a un grupo donde no se pueda manejar la disciplina del aula, un bajo rendimiento escolar y una posible deserción por parte de los estudiantes del colegio donde los padres prefieren retirarlos de la institución llevándolos a tomar decisiones negativas como involucrarse en pandillas, vicios y otros, que van en pro de su propio desarrollo.

Teniendo en cuenta el anterior marco de referencia, se esboza entonces la siguiente pregunta ¿Cómo la lúdica puede contribuir al proceso de atención en los estudiantes del grado 701 del IED Antonio Nariño de la ciudad de Bogotá?

Para desarrollar y delimitar esta pregunta es necesario plantear los siguientes objetivos: el general, Explicar cómo la lúdica contribuye al proceso de atención en el área de sociales en el grado 701 del IED Antonio Nariño y los específicos; identificar los intereses lúdicos en los estudiantes para así de acuerdo a ello diseñar las actividades lúdicas, seleccionar algunas dinámicas lúdicas de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes y por último interpretar y analizar las actividades desarrolladas en los estudiantes.

Es viable el desarrollo del estudio porque el maestro al integrar la lúdica al momento de diseñar su currículo debe tener en cuenta las necesidades e interés de los estudiantes para que de acuerdo a esto se planteen estrategias para lograr una mayor motivación en los estudiantes y así sacarlos de la monotonía despertando su curiosidad mediante la lúdica.

Sabiendo que el estudiante es un ser lúdico por naturaleza se puede tomar esta fortaleza para la generación de actividades para que se apropien de conocimiento y mejore su atención a través del juego y pueda transformar su entorno positivamente y así aprender y disfrutar al mismo tiempo.

Sabemos que el hombre es un ser social y por medio de la lúdica el estudiante se puede relacionar más fácilmente y de una manera menos agresiva con sus pares y demás personas de su entorno próximo, demostrando sus valores de respeto, colaboración, responsabilidad y una sana convivencia revirtiendo todo esto sobre el proceso pedagógico, donde los estudiantes se deben convertir en seres creativos, investigativos, explorativos y críticos llevándolos a la formación de grandes líderes.

Al campo educativo se aporta nuevas propuestas que van a permitir la apropiación de actividades lúdicas y pedagógicas donde se le permitirá al estudiante interactuar con el medio educativo y su entorno como son: juegos, Talleres de expresión plástica, musical, corporal y literatura, como el teatro, salidas pedagógicas y otros.

Para nosotros como profesionales es importante este estudio debido a que nos brindará herramientas que nos permitirá seguir creciendo en nuestra profesión docente ya que los

estudiantes de esta época son más espontáneos, nacieron con el chip incluido, pero igualmente son apáticos a recibir conocimientos de manera catedrática, obligándonos a generarnos a nosotros los profesores interrogantes sobre el que hacer pedagógico y buscar estrategias de mejoramiento mediante actividades lúdico pedagógicas.

Capítulo 2

Consideraciones sobre la lúdica y la enseñanza de la Ciencias Sociales

El marco teórico está centrado en tres ejes temáticos, el primero tiene que ver con la pedagogía de la lúdica, el segundo con los procesos cognitivos, didácticos y pedagógicos que implica el trabajo en el aula de clase alrededor de la atención y por último el impacto de la lúdica en la enseñanza de las ciencias sociales. Sabemos que la pedagogía de la lúdica beneficia el desarrollo cognitivo, psicomotor, corporal y convivencial a través del juego y de actividades lúdicas que proporcionan un espacio adecuado donde los aprendientes desarrollan competencias de todo tipo que se enlazan perfectamente con los requerimientos hechos por su imaginación, al igual que la puesta en práctica de la atención en las aulas de clase.

LA LÚDICA debe ser vista como una experiencia cultural (integral, holística o compleja si se quiere) y no exclusivamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales en todos los procesos vitales que traspasan toda la vida, son prácticas ligadas al desarrollo humano en todos sus procesos psíquicos, afectivos, emocionales, sociales, culturales y biológicos. Por consiguiente, no la podemos dejar fuera del espacio pedagógico, al mismo tiempo que permite utilizarla como medio para generar y centrar la atención en los estudiantes en las diferentes actividades del proceso de aprendizaje.

En todos estos procesos en donde influye la lúdica permite que los juegos de rol sean ideales para generar en los estudiantes atención en los diferentes temas, dándole paso a la imaginación y en consecuencia a la creatividad en grupo; El aprendiz tendrá que centrar su atención para interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de su imaginación y generará fortaleza en la atención.

Es importante aclarar que, dentro del enorme universo de la lúdica, el juego de roles es una de las alternativas a las que el presente trabajo quiere apuntar, por considerar que a través de este se propician habilidades cognitivas, emocionales y afectivas pertinentes para lograr la atención de los aprendientes en los diferentes ambientes escolares.

La lúdica al generar placer, bienestar y hacer valorar lo que acontece a su alrededor le permite una satisfacción personal y grupal. Este proceso lúdico favorece el desarrollo de las actitudes y las relaciones interpersonales en el aula. Por lo anterior se infiere que la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos (p.8).

Lúdica en ciencias sociales es la correcta formación cívica y social de los alumnos conlleva un cambio metodológico del docente en el aula. Ese cambio implica pasar del dominio abrumador de las estrategias de enseñanza expositivas a una mayor presencia de estrategias de indagación. Las estrategias de indagación son las formas de planificar, organizar y desarrollar acciones propias del proceso de enseñanza-aprendizaje basadas en la actividad del alumnado que sigue pautas más o menos precisas del profesorado y debe aplicar técnicas más concretas (Quinquer, 2004). Este tipo de estrategias deben desarrollar contenidos relativos a procedimientos, conceptos y actitudes y deben poner a los alumnos en situaciones de reflexión y acción.

Estas estrategias aplicadas a las ciencias sociales no consisten en el aprendizaje mecánico de una serie de técnicas, sino en el desarrollo de habilidades en la resolución de

problemas con la movilización de contenidos geográficos e históricos. Entre los ejemplos significativos de este tipo de estrategias podemos nombrar las tareas sin solución clara, un adecuado comentario de texto, la elaboración de gráficos para explicar una situación concreta, lecturas reflexivas de obras de arte en relación con su entorno social, debates, salidas de trabajo, juegos de simulación, investigaciones simplificadas, estudio de casos o resolución de problemas. Los métodos didácticos para la enseñanza de las ciencias sociales deben tener como principal finalidad que el alumno descubra y asimile el medio en el que vive, atendiendo a la complejidad de los hechos sociales en todo su significado y matices. El docente tiene que generar un equilibrio entre conceptos, procedimientos y actitudes, lo que conduce a que cualquier tipo de prueba o evaluación debe evitar someter al alumno a un mero ejercicio memorístico, que entraría en contradicción con esta renovación metodológica.

En la enseñanza de las ciencias sociales es imprescindible inducir al alumno a valorar los diferentes aspectos de la sociedad en la que vive y que le son familiares, tanto como a comprender y respetar los de otros individuos y culturas. Los docentes deberán fomentar los debates, puestas en común, discusiones y estudios para que el alumno conozca y participe en la comunidad escolar a la que pertenece. El estudio de un acontecimiento histórico es la ocasión perfecta para reforzar en el alumno tanto capacidades y actitudes como para desarrollar el dominio de técnicas e instrumentos. REDU. Revista de docencia universitaria, Vol (12), 2 Agosto 2014.

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por

fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés. A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron el siguiente pre categorías:

- La lúdica como instrumento para la enseñanza: En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.
- La lúdica como expresión de la cultura: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.
- La lúdica como herramienta o juego En esta pre categoría se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como
- La lúdica como instrumento para la enseñanza: herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:
- La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana: Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no.

Al hablar de lúdica nos damos cuenta que es un proceso complejo de interrelación de aprendizajes que permite adquirir: valores, habilidades, conocimientos y actitudes, a través del estudio. Este momento puede ser visto por diversas posturas a través de diferentes teorías que hablan del hecho de aprender.

El aprendizaje es la apropiación y la construcción de nuevos conocimientos, de la puesta en práctica de: conocimientos previos, de experiencias y adquisición de habilidades y destrezas, generando un cambio el cual es conseguido por el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su oportuna respuesta, en esta medida el aula del clase le va a permitir al estudiante, adquirir, analizar, comparar y comprender su entorno visto como información del exterior y aplicarlo a su vida diaria.

Todo este proceso lo podemos apoyar en el aprendizaje porque esto favorece la adquisición de diferentes habilidades y destrezas el cual permite la asimilación de conocimientos y puede ser transformado para beneficio propio y en esa medida debe ser significativo, ya que la información que aparece o se le proporciona se conecta con los conceptos que tiene el estudiante, admitiendo la generación de ideas nuevas las cuales son conceptos significativos ya que son creados por ellos mismos. Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva.

Cuando hablamos de la ATENCION la podemos definir por medio de la psicología como una cualidad de la percepción la cual es la encargada de filtrar los estímulos externos,

dándole más importancia a los procesos relevantes según el individuo, pero también es visto como un componente que regula y controla los procesos cognitivos.

La psicología también nos dice que la atención no es una noción única, sino que es una variedad de fenómenos que trabajan para que el hombre logre aprehender el objeto de conocimiento. La atención se ha considerado de dos maneras distintas, aunque relacionadas.

En principio se considera la atención como una cualidad de la percepción, que hace referencia a la función de la atención como filtro de los estímulos ambientales decidiendo cuáles son los estímulos más relevantes. Y también la atención es el componente que reconoce y normaliza los procesos cognitivos como el aprendizaje y el razonamiento.

Al trabajar estos conceptos de atención al aula, el docente debe tener la capacidad de centrar dicha atención a los procesos de cognición que está desarrollado en clase. En este desarrollo pedagógico el maestro debe ser un guía u orientador del trabajo a realizarse en clase, permitiendo y fortaleciendo dichos procesos.

La motivación va a ser un factor importante en el desarrollo de las actividades del aprendizaje, en esta medida como lo plantea Isabel Orjales (1999), detectar a tiempo aquellas conductas desatentas, que generan dificultades en el aprendizaje y en el seguimiento de instrucciones. Esto hace que los maestros deban estar atentos de las actitudes y conductas comportamentales de los estudiantes. Lo valioso de la pedagogía de la lúdica, pienso, es que al implementar una propuesta metodológica en los diferentes escenarios curriculares, bajo esta óptica conlleva a plantear soluciones a la mayoría de estas causas identificadas.

La lúdica parte del reconocimiento del cuerpo como un elemento central en el desarrollo del ser humano en los diferentes procesos de formación. El trabajo alrededor del cuerpo logra en principio; un reconocimiento de éste, de sus necesidades y potencialidades para ponerlos al servicio del conocimiento. Un adecuado autoconocimiento de sí mismo, con la dimensión corporal como punto de partida, apunta a que los estudiantes asignen un sentido más significativo a la variedad de experiencias que con el conocimiento se les plantea a lo largo de su formación académica formal y no formal.

Por otro lado, la lúdica y el juego en general, tienen el potencial de establecer un trabajo serio y de alto impacto en el establecimiento de pautas y normas de convivencia, del reconocimiento y aceptación de las normas, del respeto por el otro, de las habilidades necesarias para poder ganar o perder y poder aprender en cada uno de estos casos.

Esto es de especial interés por cuanto en la mayoría de los casos la indisciplina y la falta de atención presentada por los niños y niñas en los ambientes escolares están íntimamente relacionados con aspectos emocionales, que son insuficientes al momento de relacionarse entre ellos. Las competencias ciudadanas establecidas por el MEN dan luces de cómo, muchas de ellas, se afianzan con más fortaleza a través de la lúdica y el juego en el ambiente escolar.

Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.

Retomando el concepto de competencia como saber hacer, se trata de ofrecer a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa y para que sean capaces de resolver problemas cotidianos. Las competencias ciudadanas permiten que cada persona contribuya a la convivencia pacífica, participe responsable y constructivamente en los procesos democráticos y respete y valore la pluralidad y las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en su comunidad, en su país o en otros países. En ese sentido, los estándares de competencias ciudadanas establecen, gradualmente, lo que los estudiantes deben saber y saber hacer, según su nivel de desarrollo, para ir ejercitando esas habilidades en su hogar, en su vida escolar y en otros contextos.

La acción ciudadana se da siempre en un contexto. Los individuos actuamos dentro de estructuras y contextos sociales, y esas estructuras y contextos pueden obstaculizar o favorecer el ejercicio de las competencias. Por ello es fundamental que todos los adultos involucrados en la educación nos propongamos promover y construir ambientes democráticos reales, tanto en el hogar como en la vida escolar, para favorecer el ejercicio de las competencias ciudadanas. Si queremos contextos para la participación democrática, debemos tomar decisiones explícitas y conscientes para ofrecerlos en la vida cotidiana: espacios que permitan la participación y la toma de decisiones sobre asuntos reales, todos los días, desde el comienzo de la escolaridad.

Es importante saber que las competencias ciudadanas no solamente están limitadas por el contexto sino que, a su vez, pueden contribuir a cambiarlo. Es decir, se espera que el trabajo en equipo incida en la construcción de ambientes escolares y familiares cada vez más democráticos.

La formación para la ciudadanía no es una asignatura aislada, sino una responsabilidad compartida que atraviesa todas las áreas e instancias de la institución escolar y toda la comunidad educativa, conformada por las directivas, los docentes, los estudiantes, las familias, el personal administrativo y las demás personas que interactúan en ella.

El equipo docente tiene mucho que aportar, desde sus clases, al aprendizaje y a la práctica de estas competencias. En todas las áreas académicas se pueden proponer actividades, reflexiones y discusiones valiosas. Por ejemplo, una clase de educación física, un proyecto de ciencias naturales, un taller de teatro o de pintura son espacios que nos permiten aprender a vivir y a trabajar juntos. No se trata de dejar de enseñar lo que es propio de cada área sino, por el contrario, de aprovechar esos conocimientos y habilidades específicas para contribuir a la formación ciudadana.

Las dinámicas cotidianas de la vida escolar también son excelentes ocasiones para el aprendizaje y la práctica de competencias ciudadanas. Cualquier decisión que necesitemos tomar puede contribuir a desarrollar y practicar competencias de participación democrática.

Es importante vincular a los estudiantes en la construcción, el análisis crítico y la modificación de las normas que rigen sus actividades cotidianas. Por ejemplo, construir con los de tercero el manual de convivencia del salón o diseñar, con los de octavo, la organización y las reglas del juego de un encuentro deportivo, son proyectos que pueden llevarlos, no sólo a que se comprometan más con esas normas que ayudaron a crear, sino a comprender el sentido y el papel de las normas en la sociedad.

Además de este trabajo en equipo desde todas las instancias, es importante que existan espacios específicos para el aprendizaje y la práctica de ciertas competencias ciudadanas. Por ejemplo, el aprendizaje y la ejercitación (con casos reales o simulados) de habilidades para manejar pacífica, constructiva y creativamente los conflictos pueden ocurrir como parte de proyectos escolares, durante las actividades de dirección de grupo o en clases como ética y valores o Constitución y democracia.

Otro de los espacios tradicionalmente usados para tratar los temas de ciudadanía es la clase de ciencias sociales. Y aunque ya sabemos que esta área no debe ser la única, sí debe seguir jugando un rol muy importante. Las ciencias sociales brindan conocimientos y conceptos fundamentales para el ejercicio de la ciudadanía, tales como los mecanismos, las instancias y las dinámicas de participación democrática. Los lineamientos en ciencias sociales elaborados por el Ministerio de Educación ofrecen una guía para realizar este trabajo.

En nuestro trabajo, hemos organizado las competencias ciudadanas en tres grandes grupos: Convivencia y paz Participación y responsabilidad democrática Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias Cada grupo representa una dimensión fundamental para el ejercicio de la ciudadanía y contribuye a la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, presentes en nuestra Constitución. La convivencia y la paz se basan en la consideración de los demás y, especialmente, en la consideración de cada persona como ser humano. La participación y la responsabilidad democrática se orientan hacia la toma de decisiones en diversos contextos, teniendo en cuenta que dichas decisiones deben respetar, tanto los derechos fundamentales de los individuos, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad. La pluralidad, la identidad y la valoración

de las diferencias parten del reconocimiento y el disfrute de la enorme diversidad humana y tienen, a la vez como límite, los derechos de los demás.

En la página web <https://encolombia.com/educacion-cultura/educacion/temas-de-interes-educativo/presentacion-y-estructura-de-los-estandares-de-competencias-ciudadanas/> citamos:

“Los Tipos de competencias ciudadanas” así como para la formación ciudadana requieren de ciertos conocimientos específicos, también necesitamos ejercitar competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.

Los conocimientos se refieren a la información que los estudiantes deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía. Si bien esta información es importante, no es suficiente para el ejercicio de la ciudadanía y se necesitan las demás competencias.

Las competencias cognitivas se refieren a la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano. Por ejemplo, la habilidad para identificar las distintas consecuencias que podría tener una decisión, la capacidad para ver la misma situación desde el punto de vista de las personas involucradas, y las capacidades de reflexión y análisis crítico, entre otras.

Las competencias emocionales son las habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás. Por ejemplo, la capacidad para reconocer los propios sentimientos y tener empatía, es decir, sentir lo que otros sienten, por ejemplo su dolor o su rabia.

Las competencias comunicativas son aquellas habilidades necesarias para establecer un diálogo constructivo con las otras personas. Por ejemplo, la capacidad para escuchar atentamente los argumentos ajenos y para comprenderlos, a pesar de no compartirlos. O la capacidad para poder expresar asertivamente, es decir, con claridad, firmeza y sin agresión, los propios puntos de vista.

Las competencias integradoras articulan, en la acción misma, todas las demás. Por ejemplo la capacidad para manejar conflictos pacífica y constructivamente, que es una competencia integradora, requiere de ciertos conocimientos sobre las dinámicas de los conflictos, de algunas capacidades cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas ante una situación de conflicto, de competencias emocionales como la autorregulación de la rabia, y de ciertas competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses.

Competencias ciudadanas de sexto a séptimo

- Conozco procesos y técnicas de mediación de conflictos.
- Sirvo de mediador en conflictos entre compañeros y compañeras, cuando me autorizan, fomentando el diálogo y el entendimiento.
- Apelo a la mediación escolar, si considero que necesito ayuda para resolver conflictos.
- Reconozco el conflicto como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestras relaciones.
- Identifico las necesidades y los puntos de vista de personas o grupos en una situación de conflicto, en la que no estoy involucrado. (En un problema, escucho a cada cual para entender sus opiniones.)

- Comprendo que las intenciones de la gente, muchas veces, son mejores de lo que yo inicialmente pensaba; también veo que hay situaciones en las que alguien puede hacerme daño sin intención.
- Comprendo que el engaño afecta la confianza entre las personas y reconozco la importancia de recuperar la confianza cuando se ha perdido.
- Comprendo la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil. (Por ejemplo, por razones emocionales, económicas, de salud o sociales.)
- Comprendo que todas las familias tienen derecho al trabajo, la salud, la vivienda, la propiedad, la educación y la recreación.
- Reflexiono sobre el uso del poder y la autoridad en mi entorno y expreso pacíficamente mi desacuerdo cuando considero que hay injusticias.
- Comprendo la importancia de los derechos sexuales y reproductivos y analizo sus implicaciones en mi vida. (Por ejemplo, el derecho a la planificación familiar.)
- Promuevo el respeto a la vida, frente a riesgos como ignorar señales de tránsito, portar armas, conducir a alta velocidad o habiendo consumido alcohol; sé qué medidas tomar para actuar con responsabilidad frente a un accidente.
- Comprendo que el espacio público es patrimonio de todos y todas y por eso lo cuido y respeto.
- Reconozco que los seres vivos y el medio ambiente son un recurso único e irrepetible que merece mi respeto y consideración.

De igual manera aquello de aprender jugando toma especial importancia en este caso en particular, por cuanto garantiza el desarrollo de habilidades de todo orden para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un ejemplo bastante importante es el de los DDHH en la escuela. Si

partimos del hecho de que los derechos se viven, y ya no sólo se aprenden, ¿qué mejor que vivirlos a través de la lúdica?

El juego de roles, para el caso específico de la enseñanza de las Ciencias Sociales, es más que oportuno. A través de él los jóvenes desarrollan habilidades como la empatía, la toma de perspectiva, la toma de decisiones informadas y la resiliencia, absolutamente necesarias en el momento de acceder a la comprensión de cualquier fenómeno social, ya sea del presente o del pasado más remoto.

Con respeto al marco legal, encontramos en la LA LEY 115 en el Artículo 13. “Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.

9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados”.

Capítulo 3

Metodología

El tipo de investigación que vamos a manejar es la investigación cualitativa, esta metodología como indica su nombre, su objetivo es la descripción de las cualidades de un determinado fenómeno en nuestro caso en el aula de clase en el grado séptimo. Se pretende encontrar un concepto el cual pueda incluir una parte del contexto en el salón.

No se trata de comprobar o determinar en qué medida una determinada cualidad se encuentra en un determinado acontecimiento, sino de encontrar todas las posibles cualidades.

En las investigaciones cualitativas se debe manejar el entendimiento en profundidad en lugar de la precisión: tratando de generar un entendimiento lo más profundo posible. En esta medida; el objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven (Taylor y Bogdan, 1984).

Los métodos cualitativos se encuentran sus inicios en la antigüedad desde el siglo XIX, con el apogeo de las ciencias sociales – basándose en la antropología y la sociología– este trabajo metodológico empieza a desarrollarse de manera progresiva.

Este tipo de metodología tiene una serie de características que se puede mencionar a continuación: es cualitativa es inductiva, tiene una mirada holística, que permite mirar el

fenómeno como un todo, se manejan estudios en un determinado lugar y en pequeña escala que solo permiten representarse a sí mismos, se basa en la validez de las investigaciones a través de la cercanía a la realidad conocida que brinda esta metodología, solo genera teorías o hipótesis, el sistema de recogida de datos no se define con anterioridad, por tal motivo las variables no quedan definidas y tampoco son susceptibles de medición, por ende no permite un análisis estadístico, se pueden incluir eventos que no se habían previsto, este tipo de investigadores pueden participan en la investigación y hacer parte activa de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida, observan y entienden a los sujetos y fenómenos desde la perspectiva de los dos últimos; aunque puede hacer parte activa de la investigación el investigador debe eliminar o apartar sus prejuicios y creencias.

Este trabajo de investigación esta contextualizado en la línea de investigación de PEDAGOGÍAS, DIDÁCTICAS E INFANCIAS, este trabajo se basa en manejar didácticas donde se trabaje la lúdica y se encajaría en proyectos pedagógicos de aula.

LA POBLACION del colegio Antonio Nariño IED trabaja por el desarrollo humano, ofreciendo una formación académica, con énfasis en tecnología, con una jornada completa, integrando el trabajo extramuros con el TEC “tiempo escolar Compartido” para los grados de preescolar hasta noveno, allí se trabajan diferentes artes y varios deportes, los grados de educación media trabajan con el SENA para salir con un título de tecnólogo. Las familias de los estudiantes pertenecen a los estratos 1, 2 y 3 algunos tienen vivienda propia, pero la mayoría viven en arriendo generando una fuerte movilidad de las familias de una localidad otra y al mismo tiempo un traslado constate de estudiantes de una institución a otra.

El tipo de familias en su mayoría es disfuncional, donde encontramos familias con padre y madre, con madres cabeza de familia, con abuelos como acudientes y en un porcentaje mínimo estudiantes que se encuentran protegidos por el bienestar familiar. Los ingresos económicos de estas familias en su mayoría está determinado por un sueldo ya que muchos son empleados, otros son independientes con ingresos bajos al igual que familias desempleadas.

La institución en su planta física esta dividida en 3 sedes, en la sede A se trabaja con estudiantes de todos los grados desde preescolar hasta media, la sede B solo hay estudiantes de preescolar y la sede C es un anexo de preescolar de la secretaria de integración del distrito.

Los estudiantes de preescolar y primaria tienen su salón con su docente, el cual les imparten casi todas las asignaturas, tienen docente de informática y practicantes de inglés, en la sección de bachillerato los estudiantes se deben movilizar a cada salón de acuerdo a la asignatura que tengan, los profesores son los que tienen su propio salón, en el aula el docente tiene los elementos mínimos en la parte tecnológica como son: televisor y computador, otros docentes tiene tables y dvd's, al igual que hay almarios donde se guardan textos escolares de acuerdo al grado que el docente tenga.

LA MUESTRA está delimitada en el grado 701 con un total de 31 estudiantes los cuales manejan características como dispersión, hablan con los compañeros al momento que no deben , desarrollan otra actividad diferente a la que se está trabajando como dibujar al momento que el maestro trata de explicar el tema, se hace retroalimentación y los estudiantes

olvidan lo visto en la misma clase y al realizar talleres prácticamente no recuerdan lo que escriben, muy pocos logran asimilar fácilmente lo visto en el tema generando el no alcanzar los logros propuestos, por todo esto se demuestra poco interés, apatía a las diferentes clases o saberes.

Los instrumentos que se van a utilizar es la observación la cual se llevara a cabo durante el desarrollo de las clases y las diferentes actividades que se desarrollen en ellas, no solo en momentos de catedra como tal sino en cada uno de los momentos planeados para la clase llevando un registro al igual que se elaborará una encuesta que nos permita identificar las deficiencias en la didáctica con respecto a la falta de la integración de la lúdica en las diferentes clases en el área de ciencias sociales.

Las actividades que se desarrollaran estarán de acuerdo a una ruta pedagógica con diferentes momentos pedagógicos donde estará implícito el espacio lúdico, cada espacio tendrá mínimo dos clases para desarrollarse.

El análisis de resultados se revisará posterior a la aplicación de las diferentes actividades hechas a los estudiantes, igualmente se realizara una comparación de las notas de los estudiantes antes y después de las diferentes actividades.

Como instrumento de recolección de información se trabajó con la encuesta.

Capítulo 4

Aprendo y juego prestando atención

Figura 1. Ruta de intervención pedagógica



Para cualquier área del saber siempre necesitaremos de nuestra percepción visual, auditiva y manual. Además los estudiantes de 12 y 13 años debemos motivarlos para que su conocimiento sea efectivo. La siguiente actividad tiene como propósito mejorar en los estudiantes su atención y concentración en el área de ciencias sociales del grado séptimo mediante una serie de momentos rotativos que los acercarán a un aprendizaje efectivo.

Dicha ruta consta de cuatro espacios que han sido diseñados para fortalecer la competencia social siendo tolerantes, respetando las diferencias y la pluralidad dentro de su autonomía (competencias ciudadanas).

Ruta de intervención pedagógica



En el primer espacio se motiva al estudiante con diferentes lecturas sobre el tema, aparte a esto, observarán videos (novelas de la época) y fotos, para que ellos conozcan un poco la realidad que vivieron en dicha época.

Se distribuyen por grupos a los estudiantes dejándoles en la mesa tres recursos (lecturas, videos, fotos), en los cuales conocerán el tema, cada grupo escogerán su material y lo observarán.



Para el segundo momento el maestro les hará entrega a cada grupo de un libro llamado “el Alferez Real” de (Eustaquio Palacios), para que ellos escojan un capítulo y sea interpretada por medio de un video, deben tener en cuenta los trajes de la época, la clase social y su dialecto. Lo que pretendemos con la creación de los videos es que los estudiantes confronten la época colonial a la actual, conocer cambios, buscando diferencias y semejanzas.



En el tercer momento los estudiantes jugarán a la “cabeza y cola”, el objetivo es que el educando recuerde algunas características de los temas vistos, permanecer en la cabeza del

juego, el maestro le entregará a cada estudiante una frase que tiene relación con los temas vistos, luego se ubicarán en forma de U en el salón identificando quien es la cabeza y quien la cola.

El docente explicará que a las frases dadas a cada estudiante deberán añadirle tres palabras donde afirme su propia frase, con la palabras “SI” al terminar añadirle la palabra entre “PERO” y a continuación escogerán la frase de su compañero que no esté atento y la negará con la palabra “NO”.

El docente explicará que para el juego todos deben estar atentos porque si es nombrar su frase y no contesta, le corresponde pasar a la cola, inmediatamente todos los compañeros que están detrás de él suben un puesto.

Los que estén en la cola deben bajar a los de la cabeza y los de la cabeza mantenerse.



MOMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Talleres

Frisos

Para el último momento el maestro hará entrega de una serie de materiales (cartulina, colores, colbón, recortes, tijeras, revistas) para construir un friso y ellos puedan elaborar los diferentes trajes de la época. Además puedan argumentar los trajes de acuerdo a su clase social y diferencien al vestuario actual.

Los estudiantes de grado séptimo mejorarán en su atención y concentración por medio de esta actividad ya que se integrarán, motivarán, observarán, jugarán y construirán saberes para que su conocimiento sea efectivo.

Para poder dar una coherencia a la ruta pedagógica se han organizado una serie de actividades que a continuación presentamos en un cuadro de actividades.

Actividades de motivación para mejorar la atención

Tabla 1

OBJETIVO	ACTIVIDADES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	RECURSOS	
				HUMANOS	MATERIALES
Fomentar el conocimiento, cuidado y valoración del patrimonio cultural, para contribuir al desarrollo de la identidad nacional en los estudiantes del grado 7°.	Desarrollaron lecturas.	Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.	2 clases	estudiantes	Novela “El Alférez Real de Eustaquio Palacios
Conocer algunos hechos de la historia nacional.	Buscaron en internet una novela de la época, leyeron 3 capítulos.	Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.	2 clases		Computadores, internet
Conocer los diferentes estilos de vestir según la clase social de la época colonial.	Mediante la lectura y toma de notas los estudiantes encontraron referencias de la manera como eran los vestidos de las diferentes clases sociales en esa época de la historia (negros, campesinos, blancos, nobles e indígenas).	Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.	2 clases		Capítulo 1, 2, 17, 22.
Trabajar en grupo y apoyarse en los documentos que cada estudiante recopiló	Elaboración de trajes de la época por grupos.	Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.	2 clases		Materiales reciclables. Papel crepe Muñecos Colbón Accesorios

<p>Identificar cambios y permanencias en algunos aspectos de la vida cotidiana: vestimenta, juegos y costumbres y los comparen con los de ahora.</p>	<p>Evaluación en forma de juego (Cabeza y Cola) Preparación: teniendo en cuenta la ruta pedagógica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se investigara sobre el tema en diferentes textos (construcción del conocimiento) • Se observara una película sobre la época, el nombre de la rosa de Humberto eco (tecnológico) • Se elaboraran talleres sobre el tema (momentos de investigación) • El docente le entregara a cada estudiante una frase que tiene relación con el tema de la edad media. (momentos lúdicos) • Cada estudiante debe copiar las frases de sus compañeros. • Se ubicara en forma de U en el salón identificando ¿cuál es la cabeza y cuál es la cola? <p>Instrucciones</p>	<p>Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.</p>	<p>2 clases</p>	<p>Docente, estudiantes</p>	<p>Salón de clase organizado para el juego</p>
--	--	--	-----------------	-----------------------------	--

- El docente explicara que a la frases dadas a cada estudiante deberán añadirle tres palabras donde afirme su propia frase, con la palabra "SI" al terminar añadirle la palabra entre "PERO" y a continuación escogerán la frase de su compañero que no esté atento y la negara con la palabra "NO".

- El docente explicara que para el juego todos deben estar atentos porque si es nombrar su frase y no contesta, le corresponde pasar a la cola, inmediatamente todos los compañeros que están detrás de él suben un puesto.

- Objetivo: Los que estén en la cola deben bajar a los de la cabeza y los de la cabeza mantenerse.

Ejemplo:

- Alumno 1: Los

hijos primogénitos "SI" heredaban todo, PERO" la iglesia "NO" tenía el poder del conocimiento

- Alumno 2: la iglesia "SI tenía el poder del conocimiento, "PERO" los siervos "SI" eran esclavos.
- Alumno 3: los siervos "NO" eran esclavos, "PERO el señor Feudal "NO" era el dueño de la tierra
- Alumno 4: el señor Feudal "SI" era el dueño de la tierra, "PERO" la edad media "No" fue una comunidad rural.
- Alumno 5: "Pero" la edad media "Si/No" fue una comunidad rural.
- Alumno 6: "Pero " la iglesia "Si/No" quemaba a los herejes.
- Alumno 7: "Pero" los hombres creían que la tierra

	<p>“Si/No” era redonda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alumno 8: “Pero” la edad media “ Si/No” era una comunidad autorquica. <p>Recordatorio</p> <p>Los estudiantes al momento de darles no se les debe dar las palaras “Si/No” y “Pero” ellos la deben integrar, cuando comience el juego.</p>				
Inicien la investigación libros, revistas y láminas.	Realización de frisos.	Estudiantes del grado 701 del Colegio Antonio Nariño.	2 clases		Cartulina Colores Resumen de las novelas Tijeras

Fuente: Elaboración propia, 2017 (2017)

Capítulo 5

Conclusiones

Con respecto a las conclusiones que se pueden observar en este trabajo realizado en el grado 701 del colegio Antonio Nariño de la localidad de Engativa de Bogotá podemos concluir lo siguiente:

- La mayoría de los estudiantes se sentían muy bien con el conjunto de las actividades.
- En algunas de las actividades por falta de plata por parte de los estudiantes no la pudieron realizar en su totalidad y presentaron actividades complementarias para desarrollar el trabajo.
- A nivel docente la parte de la didáctica se trabajó de una manera más sencilla, los estudiantes entendían mucho más fácil lo que se explicaba y al mismo tiempo ellos entendían el tema con mayor facilidad.
- En la parte del trabajo en grupo los estudiantes se organizaron de acuerdo a su empatía con los compañeros de grado, generando lazos de amistad más fuertes y se compartían sus elementos de clase.
- Se pudo observar que la atención en la mayoría de los casos mejoró en gran parte de los estudiantes.
- Para otros se observa que se necesitan otras actividades para seguir con el proceso de mejoramiento de la atención.
- En ciencias sociales se pudo observar que la lúdica es un gran aliado para manejar esta área el cual no es ajeno a esta pedagogía, es un aliado muy importante para que los estudiantes sientan agrado por la asignatura.
- Con respecto a los intereses lúdicos de los estudiantes se notó mucho como la parte del género se refleja como una gran barrera ya que al momento de elaborar los trajes con

diferentes materiales, algunos de los escolares hombres se vieron reacios a elaborar trajes de la época de la colonia.

- Con respecto a la planeación de las actividades lúdicas la mayoría fueron positivas, ya que la mayoría de los estudiantes reaccionaron de manera positiva y demostraron que su atención mejoro debido al gusto por el desarrollo de las dinámicas.
- La evaluación lúdica del cabeza y cola fue muy fructífera, fue el momento en que los estudiantes tuvieron una mayor concentración, se divirtieron y aprendieron.
- Las diferentes actividades le permitio a los estudiantes tener una mayor autonomía y mejoró tanto la atención como la convivencia y la disciplina en el salón.
- Los demostraron que mejoraron en la parte de la responsabilidad frente al trabajo cuando quedaban solos en el salón, continuaban trabajando sin tener la presencia del docente.
-
- Al momento de evaluar este proyecto podemos observar que la lúdica es un factor importante como eje transversal en toda la educación, ya que no solo sirve como herramienta para las ciencias sociales sino que es aplicable a todas las áreas del conocimiento.
-
- La lúdica es un gran apoyo tanto pedagógico como didáctico, ya que se pudo observar en los estudiantes como mejoraron su atención, cosa que se puede mirar en los resultados académicos en el área de ciencias sociales, los cuales algunos subieron su promedio y otros demostraron el gusto por la materia.
- En esta medida podemos dar como satisfactorio y positivo la realización de este proyecto llamado “Mejorando la atención a través de la lúdica en el área de las Ciencias Sociales

del grado 701 del IED Antonio Nariño en Bogotá”, los estudiantes se veían más felices al ingresar al salón.

- Podemos tener en cuenta que no se trata de generar actividades lúdicas por hacerlas, debemos asumir un claro horizonte del proyecto, sus objetivos y que es lo que se quiere realizar, es por esto que claramente se pudo cumplir el objetivo principal que era mejorar los procesos de atención en los estudiantes

-

Lista de referencias

Revolución Educativa. Colombia Aprende. Ministerio de Educación Nacional.

Ley General de Educación.

QUINQUER, Dolors. Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción,

ECHEVERRI Jaime Hernán. GÓMEZ José Gabriel. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009.

Anexos

Instrumento encuesta

A continuación por favor contestar con la mayor veracidad las siguientes preguntas:

1. Te gusta la clase de ciencias sociales

Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
---------	--------------	-------------	-------

2. Cada cuanto integran actividades lúdicas en clase

Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
---------	--------------	-------------	-------

3. Realiza investigaciones en internet

Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
---------	--------------	-------------	-------

4. Te gustaría que hubieran juegos y otras actividades lúdicas en la clase de sociales

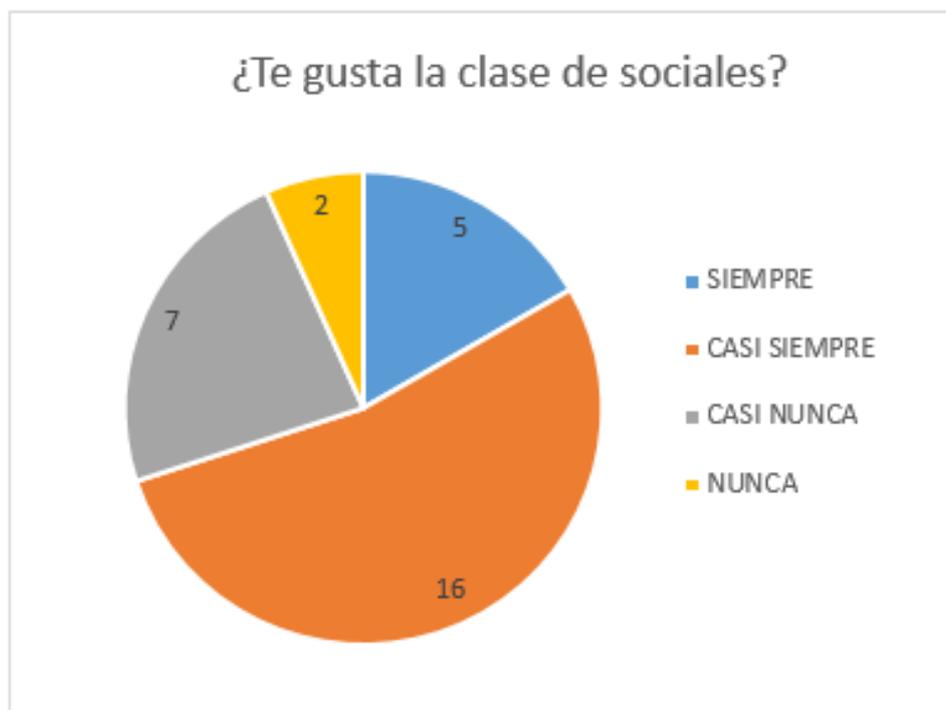
Siempre	Casi siempre	Pocas veces	Nunca
---------	--------------	-------------	-------

La encuesta fue aplicada a 30 estudiantes de los 31 que conforman el grado 701 de la jornada de la tarde de la IED Antonio Nariño, a lo cual es un 96.7% de la población del grupo al cual se le aplicó la encuesta dando como resultado los siguientes porcentajes.

A la primera pregunta que corresponde a “Te gusta la clase de sociales” respondieron

Figura 1

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
5	16	7	2



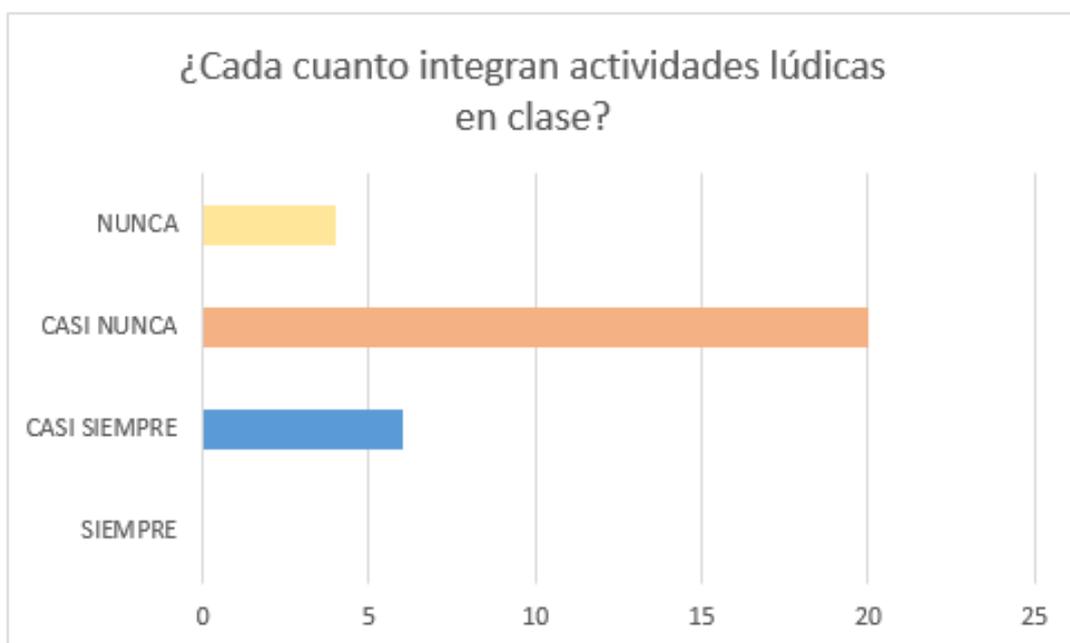
Fuente: Elaboración propia, 2017

Nos damos cuenta que a la mayoría le gusta la materia casi siempre, a continuación le sigue el ítem que a algunos les gusta pocas veces la materia, en tercer lugar esta que siempre les gusta la materia y por último esta el menor porcentaje que nunca les gusta la materia.

A la pregunta numero dos “Cada cuanto integran actividades lúdicas en clase” los estudiantes respondieron

Figura 2

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
0	6	20	4



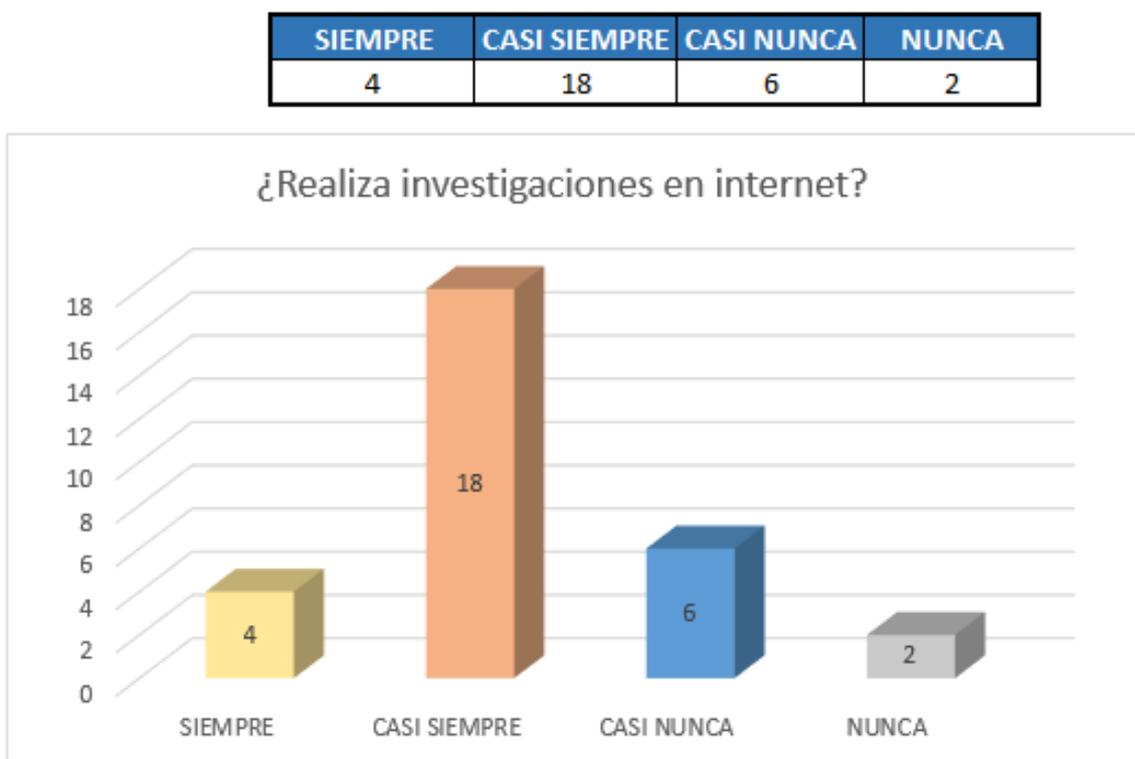
Fuente: Elaboración propia, 2017

En esta pregunta podemos observar como la mayoría respondió que pocas veces se hacen actividades lúdicas, le sigue el ítem de casi siempre pero en menor cantidad y por último un total de 4 afirma que nunca se hacen actividades lúdicas y nadie voto por la respuesta de siempre.

Esto nos ayuda a observar que en su mayoría de las veces la clase de sociales es plana con respecto a realizar prácticamente nada de actividades lúdicas y es lo que hay que darle un giro totalmente positivo al tema.

En relación a la pregunta numero 3 “Realiza investigaciones en internet” se observo lo siguientes.

Figura 3



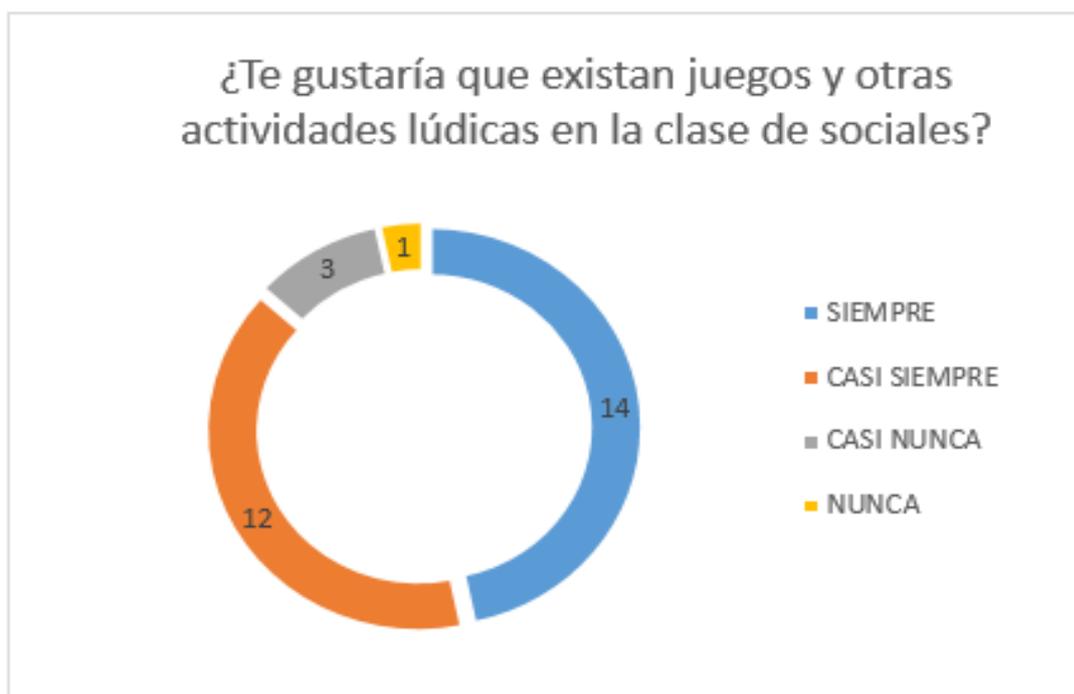
Fuente: Elaboración propia, 2017

En este grafico podemos observar que la mayoría utiliza casi siempre el internet para hacer investigaciones sobre cualquier tema los pocos que no lo usan probablemente no tienen internet.

Con respecto a la pregunta numero 4 “te gustaría que existan juegos y otras actividades lúdicas en la clase de sociales” los estudiantes respondieron

Figura 4

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	CASI NUNCA	NUNCA
14	12	3	1



Fuente: Elaboración propia, 2017

En esta gráfica podemos observar como la mayoría pide que se realicen actividades lúdicas y un mínimo de estudiantes no quiere o no le gustan las actividades lúdicas.

Imágenes del trabajo realizado

Vestuario

Elaboración de trajes de la época de la colonia luego de haber investigado por internet, leído el libro EL ALFEREZ REAL de Eustaquio Rivera en el cual hace una descripción muy detallada de los vestidos de la época

Imagen 1



Fuente: Elaboración propia, 2017

2017

Imagen 2



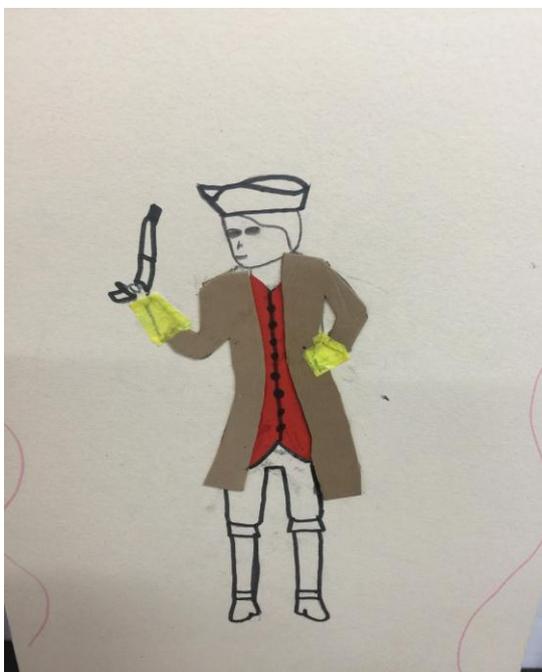
Fuente: Elaboración propia,

Imagen 3

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 4

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 5

Fuente: Elaboración propia, 2017

imagen 6

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 7

Fuente: Elaboración propia, 2017

imagen 8

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 9

Fuente: Elaboración propia, 2017

Frisos

Las imágenes a continuación pertenecen al trabajo que los estudiantes organizaron a elaborar frisos con respecto al tema de la colonia, trabajo realizado a través de internet y la lectura del libro del EL ALFEREZ REAL de Eustaquio Rivera

Imagen 10

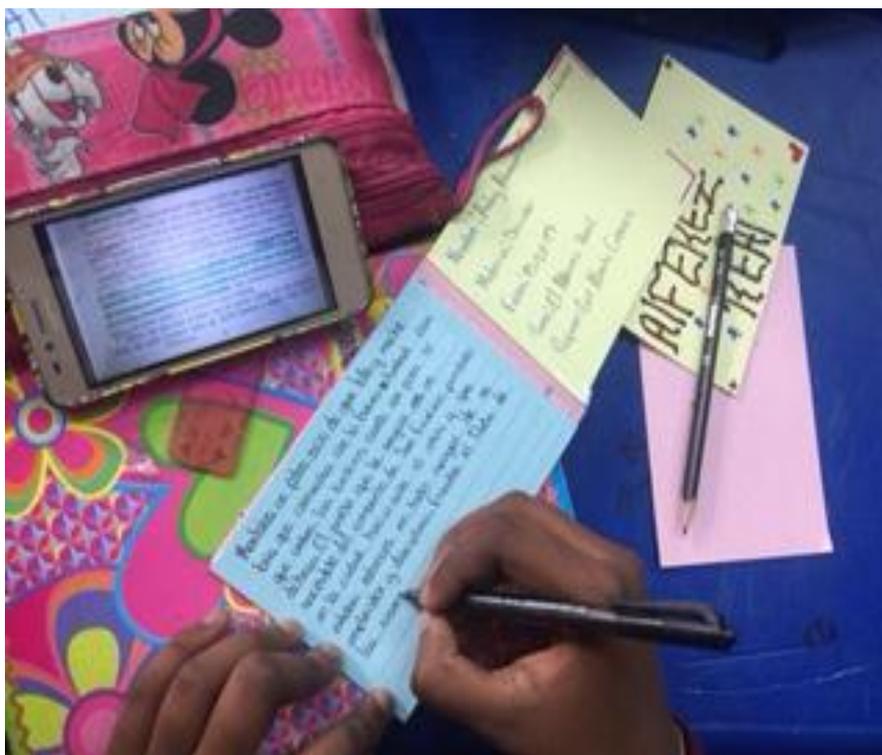


Fuente: Elaboración propia, 2017

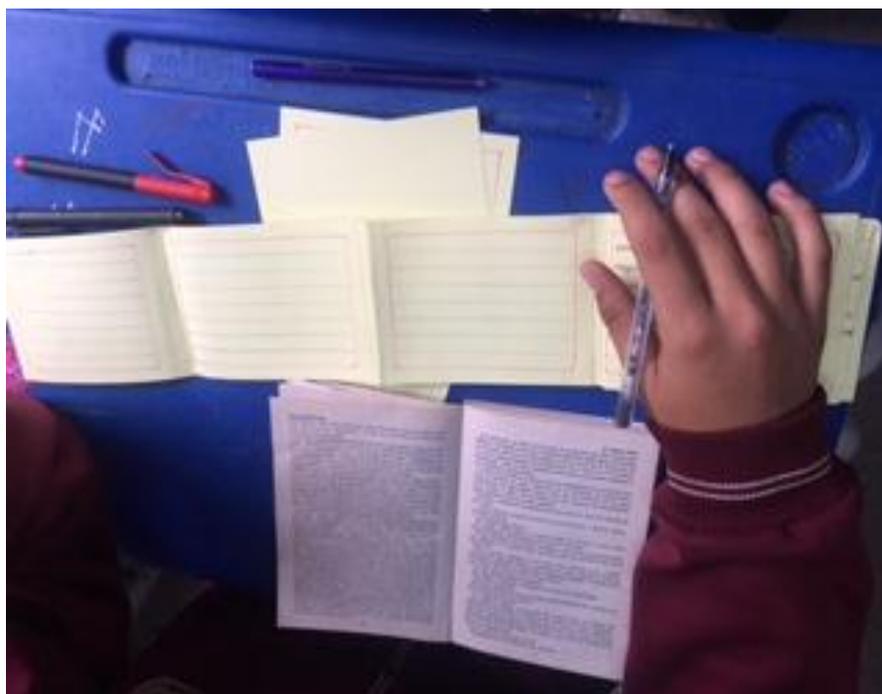
Imagen 11



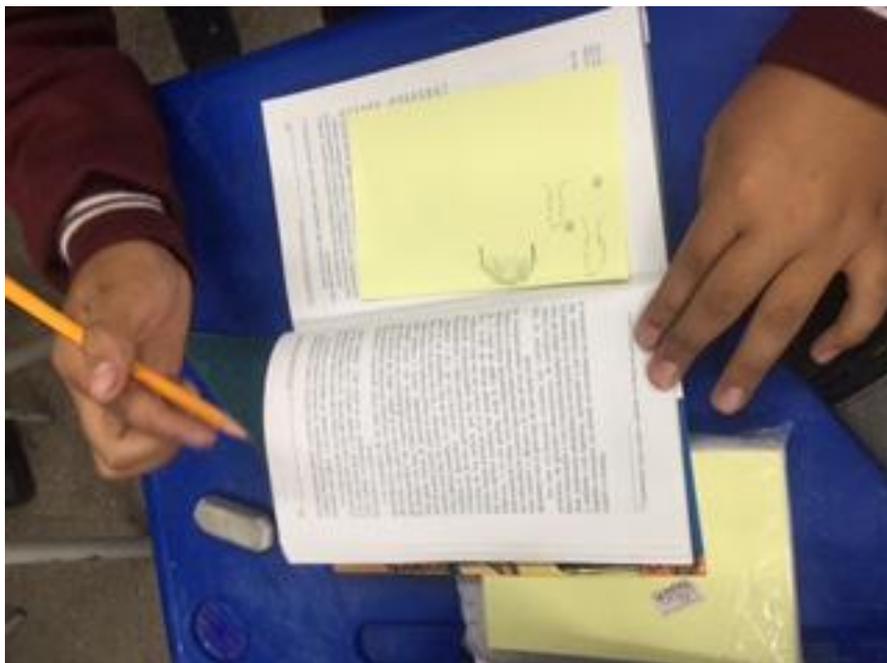
Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 12

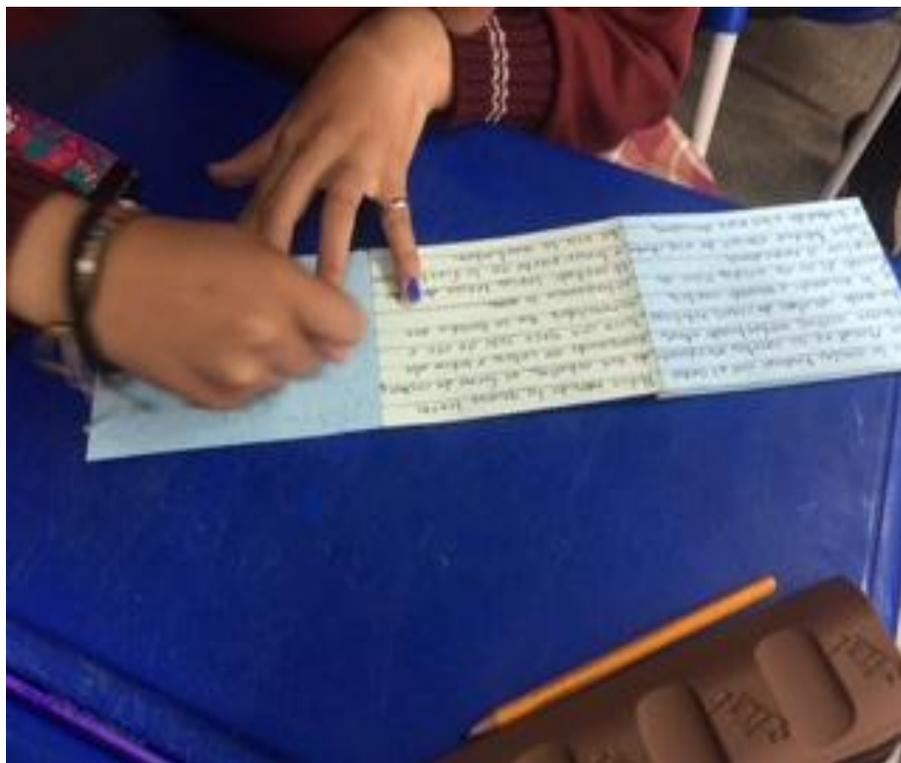
Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 13

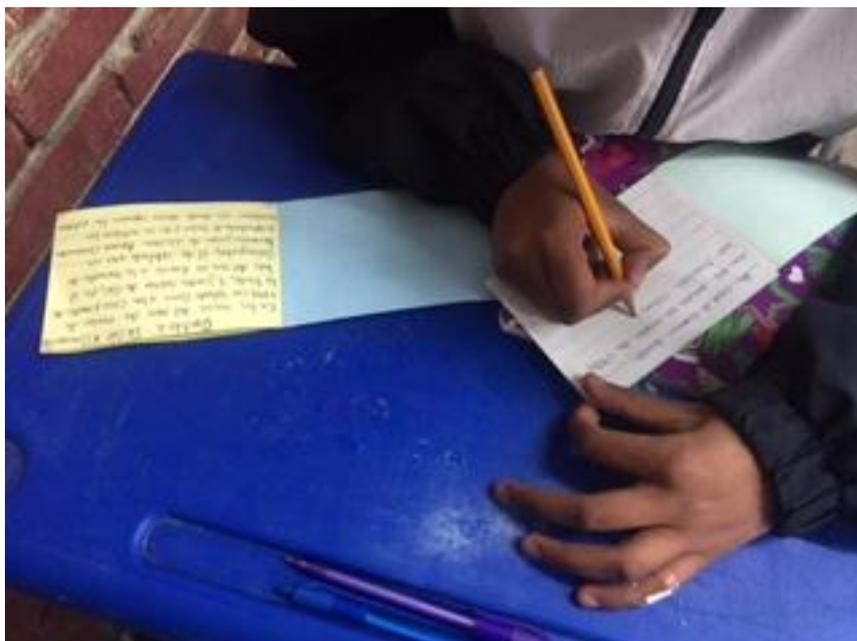
Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 14

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 15

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 16

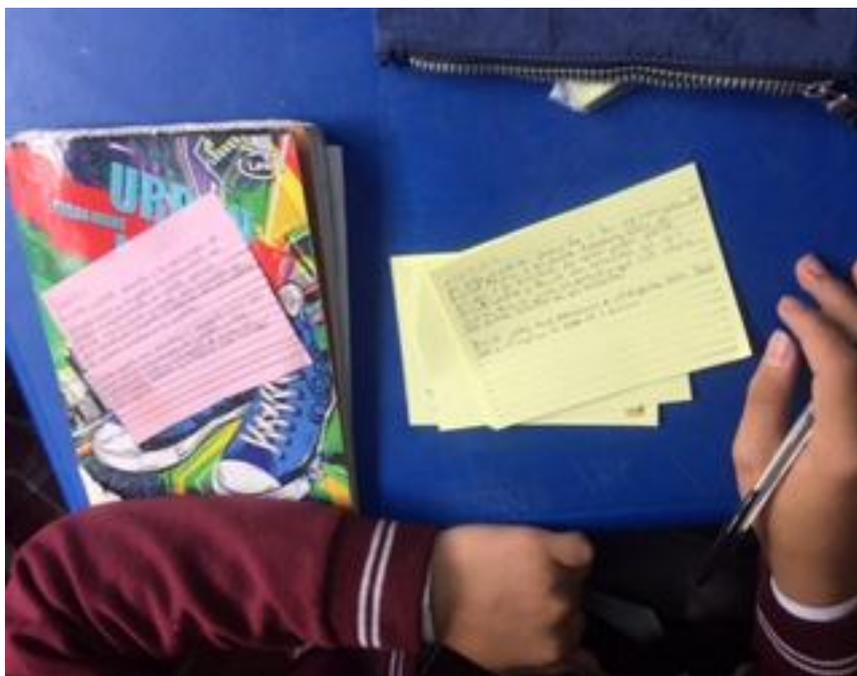
Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 17

Fuente: Elaboración propia, 2017

imagen 18

Fuente: Elaboración propia, 2017

Imagen 19

Fuente: Elaboración propia, 2017