

Reconstruyamos el Tejido

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

Fundación Universitaria los Libertadores

Fabián Arturo Figueredo Chaparro

Director: César Augusto Sánchez Rojas

Diciembre - 2018

Resumen

La siguiente propuesta de intervención pedagógica, dirigida a los estudiantes de grado sexto, jornada mañana, del colegio José Félix Restrepo I. E. D., de la ciudad de Bogotá; pretende desarrollar nuevas estrategias que generen sentido de apropiación, promuevan el interés y el aprovechamiento efectivo, tanto de los espacios como de los recursos que destina la institución, hacia el macro proyecto institucional “Tejiendo Saberes Interdisciplinares”; estrategias que busquen superar las dificultades observadas en los últimos años, relacionadas con la desmotivación y falta de interés que sienten los estudiantes al observar que, de una parte sus productos finales no tienen la trascendencia que debería y, de otro lado, no se lleva a cabo una adecuada socialización de las experiencias y conocimientos que adquieren a través de las expediciones pedagógicas que ofrece este proyecto.

Palabras Clave: Estrategia de intervención, lúdica, expedición pedagógica, proyecto Tejiendo Saberes.

Abstract

The following proposal for a pedagogical intervention aimed at sixth graders, day tomorrow, Jose Felix Restrepo I. E. D. school, Bogotá; It aims to develop new strategies that generate a sense of ownership, promote the interest and effective use, both spaces and resources allocated to the institution, to the macro project institutional "weaving knowledge Interdisciplinary"; strategies that seek to overcome the difficulties observed in recent years, related to the lack of motivation and lack of interest that students feel watching that part its final products do not have the significance that should be and, on the other hand, not proper socialization of experiences and knowledge acquired through the educational expeditions offered this project takes place

Key words: Strategy of intervention, playful, educational expedition, weaving knowledge project.

Reconstruyamos el Tejido

El colegio José Félix Restrepo I. E. D. es una institución educativa de carácter oficial localizada en la ciudad de Bogotá, en la carrera 6 N° 18A – 20 sur, barrio Velódromo, en la localidad de San Cristóbal. Actualmente cuenta con 4 sedes y tres jornadas, en las que ofrece a la población todos los grados de Educación Básica y Media. En las sedes B, C y D cuenta con todos los grados de la Básica Primaria en jornadas mañana y tarde; en la sede A ofrece todos los grados de la Básica Secundaria y la Media Vocacional; es decir, desde grado sexto hasta grado once, en las tres jornadas. Además ofrece programas de atención a la población discapacitada en lo relacionado con Invidencia, Multi Déficit Cognitivo, como cursos de Aceleración y Primeras Letras en todas las sedes.

Figura 1. Colegio José Félix Restrepo. Fachada Sede A.



Fuente: <http://colegiojfried.jimdo.com/sedes>

A la institución llegan estudiantes provenientes de los estratos socio económicos 1, 2 y 3, de los sectores y barrios aledaños al colegio y dentro de la localidad, aunque existe un pequeño grupo de ellos que provienen de otras localidades como Antonio Nariño, Rafael Uribe, Ciudad Bolívar y Bosa; en la actualidad cuenta aproximadamente con 1.600 estudiantes, repartidos en

las cuatro sedes y en las tres jornadas. Desde hace dos años ofrece a los estudiantes de la Educación Media Vocacional tres especialidades que son Educación Ambiental y Mantenimiento de Software, en articulación con el SENA y Robótica, ofrecida directamente por la institución.

Figura 2. Madrigal, L. (2017). Bello atardecer desde el colegio José Félix Restrepo sede A.



Fuente: <http://colegiofried.jimdo.com/sedes>

Hace 6 años un grupo de maestros de la sede A, jornada tarde, preocupados porque un alto porcentaje de estudiantes presentaba poco interés hacia las clases y los contenidos, desinterés relacionado con los aprendizajes en el aula y su escasa relación y aplicación con su entorno inmediato; deciden diseñar un proyecto interdisciplinar que articule los saberes de las diferentes asignaturas contenidas en el plan de estudios bajo una óptica holística, inclusiva y flexible. Dicho proyecto buscaba alcanzar esencialmente tres objetivos: Primero, ejecutar una serie de expediciones pedagógicas que aproximaran el conocimiento a la realidad contextual del estudiante y que éste lo relacionara con las dinámicas propias de su comunidad; segundo, que al acercarse a la realidad y problemática de las zonas visitadas, desarrollara competencias

reflexivas, críticas y argumentativas, fruto de las experiencias vividas durante estos recorridos; finalmente, que se abrieran dentro de la institución espacios de socialización para que los estudiantes pudieran presentar sus trabajos o conclusiones, en torno a las experiencias de aprendizaje logradas durante las expediciones. De esta manera nace el proyecto **“Tejiendo Saberes Interdisciplinarios en el I. E. D. José Félix Restrepo”**.

Figura 3. Salida del proyecto Tejiendo Saberes a la Mina de Sal en Nemocón (Cundinamarca). Año 2016.



Fuente: El Autor

Bajo esta iniciativa han podido realizarse expediciones pedagógicas con los estudiantes de secundaria, jornadas mañana y tarde, a diversos lugares: En un comienzo las salidas tuvieron como finalidad reconocer algunos espacios de la localidad, fue así como se visitaron las instalaciones de la Imprenta Distrital y la Reserva Forestal El Delirio, localizada ésta última en la zona rural de la localidad; posteriormente, y a medida que la institución asignó un mayor presupuesto al proyecto viendo la trascendencia del mismo, se decide salir de la localidad y visitar un espacio dentro de la ciudad, es así como el proyecto dirige su mirada hacia el Parque

Salitre Mágico; Finalmente, se toma la decisión de trascender la mirada local y distrital para acercarse al entorno regional, con esta mirada se logra visitar el Parque Jaime Duque, ubicado cerca a Bogotá, la población de Guatavita, la mina de sal en Nemocón, las rocas de Suesca y el Puente de Boyacá y Pantano de Vargas, en el departamento de Boyacá.

Figura 4. Salida del proyecto Tejiendo Saberes a la Mina de Sal en Nemocón (Cundinamarca).

Año 2016.



Fuente: El Autor

En este punto se hace necesario aclarar dos cuestiones: Para el año 2018 el proyecto tiene planeado realizar una expedición pedagógica al departamento de Boyacá, especialmente a la población de Villa de Leyva y sus alrededores; la segunda cuestión está relacionada con que para el presente año tengo a cargo los 4 cursos del grado sexto de la jornada mañana, con los cuales deseo desarrollar esta propuesta de intervención.

Desde un comienzo se plantea la necesidad de que los estudiantes realicen una serie de actividades durante las expediciones, de tal manera que éstas sirvan de acercamiento y contacto con la realidad que viven a diario esas comunidades y que a su vez impulse en ellos una actitud reflexiva y crítica frente a lo encontrado en el sitio visitado; actitud que les lleve a cuestionarse

sobre su propio entorno y los conduzca a plantear alternativas de solución a problemas similares encontrados en sus propias comunidades. Es así como surge la idea de elaborar una guía interdisciplinar, en cuya elaboración participan todos los docentes de secundaria, que toman como excusa la Expedición Pedagógica para extraer de ella conocimientos propios de cada área. Se materializa esta idea en la construcción de tres guías, para los ciclos 3, 4 y 5. Un ejemplo de ellas, para el ciclo 3 (grados sexto y séptimo) se encuentra en los anexos. En este punto es importante aclarar que es loable y digno de reconocimiento este enorme esfuerzo que llevan a cabo no solo la institución, sino los maestros que lideran este macro proyecto; proyecto que tiene que ver tanto con lo presupuestal, como con lo académico - interdisciplinar, lo logístico y organizativo, lo relacionado con la re significación de contenidos y en lo referente a la adquisición de nuevas experiencias, tanto para los maestros como para los estudiantes.

La dinámica consiste en que previamente a la salida, se les distribuye a los estudiantes la guía con las actividades a realizar, e igualmente se les solicita que conformen grupos máximo de 4 integrantes para que durante la misma puedan resolver las actividades allí contenidas, igualmente aquel estudiante que desee trabajar de manera individual lo puede hacer. Ellos deben elaborar un producto principal que se materializa en la presentación de un trabajo, que para el caso específico de los estudiantes de los grados sexto y séptimo es a través de un friso, en él resuelven todos los interrogantes o actividades que los maestros de las diferentes áreas les sugieren en la guía. Este trabajo se entrega alternadamente casi al final del año al maestro o maestra de cada asignatura y su objetivo principal radica en que debe servir como medio para obtener una mayor valoración o nota final en cada materia. Hasta aquí se expone todo lo que se desarrolla y planea previamente y posteriormente a las Expediciones Pedagógicas.

Desafortunadamente, y a pesar de este enorme esfuerzo; no solo en materia presupuestal por parte de la institución, sino en materia académica por parte de los maestros; se ha venido observando durante los dos últimos años la poca disposición de algunos estudiantes por la presentación del producto final: Un buen número de ellos decide no asistir a la Expedición Pedagógica, algunos optan por no presentar el trabajo o producto final y la gran mayoría presenta trabajos que no reúnen las expectativas y condiciones mínimas esperadas por los maestros de las áreas. Esta apatía, desmotivación y falta de interés en la presentación del producto final puede estar vinculada a diversos factores: En primer lugar, porque no hay una adecuada preparación para la salida, no existen actividades previas que incentiven la participación y apropiación hacia las Expediciones Pedagógicas, no existen actividades coordinadas que preparen al estudiante para ir descubriendo lo que encontrará cuando llegué el momento de encontrarse con esa realidad; en segundo lugar, porque no lo ven como algo útil al final del año, pues han obtenido buenos resultados en todas las áreas y no lo necesitan como condición para superar dificultades académicas; en tercer lugar, porque sencillamente han venido perdiendo interés y motivación hacia esta clase de ejercicios al observar que, bajo ciertas circunstancias, algunos maestros no le dan la trascendencia adecuada al trabajo presentado, pues unos lo valoran como una nota más del periodo, otros le asignan un porcentaje mínimo y algunos ni siquiera lo exigen; finalmente, porque todo este esfuerzo se queda en la presentación de un trabajo, que no tiene retroalimentación o socialización alguna con sus compañeros y las experiencias que aportan las expediciones pedagógicas quedan inconclusas.

Ante la problemática anteriormente planteada surge entonces el siguiente interrogante: **¿Qué estrategias pedagógicas promueven el interés de los estudiantes de grado sexto del colegio José Félix Restrepo j. m., frente a las Expediciones Pedagógicas y al producto final del proyecto “Tejiendo Saberes”?**

Para intentar dar respuesta a esta problemática se plantea el siguiente objetivo que apunta a dar solución a la pregunta:

- Determinar cuáles son aquellas estrategias pedagógicas que pueden generar un mayor interés y grado de apropiación por parte de los docentes y estudiantes de grado sexto hacia las expediciones pedagógicas que ofrece el proyecto Tejiendo Saberes.

De igual manera, se establecen una serie de objetivos específicos que buscan coadyuvar en este propósito de elevar el grado de motivación de los participantes en torno a las Expediciones Pedagógicas y favorecer la presentación de un producto final con un mayor grado de calidad y pertinencia:

- Abrir espacios de socialización previos a las salidas, dirigidos a los docentes, que les permita acercarse aún más a los lugares escogidos para las visitas, de tal manera que les sirvan de motivación, tanto en la preparación de la guía, como en la evaluación del producto final.
- Incluir actividades lúdicas, previas a las Expediciones Pedagógicas, para que los estudiantes de grado sexto puedan desarrollar procesos de acercamiento e interacción, tanto con el medio geográfico, como con la población de los lugares visitados durante el desarrollo de las mismas.

- Generar espacios de encuentro y socialización dentro de la institución, posteriores a las Expediciones Pedagógicas, en donde los estudiantes de grado sexto puedan transmitir y mostrar los conocimientos y experiencias adquiridos durante ellas.

Como se puede observar en los espacios visitados, que se mencionaron anteriormente, cada año el proyecto busca ampliar su cobertura geográfica; esto quiere decir que al comienzo se orientó hacia lugares cercanos al colegio, dentro del entorno local, fue así como se visitaron en primera instancia la Imprenta Distrital y la Reserva Forestal El Delirio, ubicada al oriente de la localidad; posteriormente se avanzó hacia espacios ubicados fuera del ámbito local, pero sí dentro de la ciudad, conquistando así el ámbito distrital, en esta fase se realiza una visita al Parque Salitre Mágico para explotar todas las posibilidades pedagógicas que éste ofrece; seguidamente, se buscó alcanzar el entorno regional, por ello las expediciones se han dirigido hacia Cundinamarca y Boyacá; visitando inicialmente el Parque Jaime Duque, en donde se realizó una exploración desde las posibilidades que cada asignatura ofrece y, posteriormente, la mirada se enfocó hacia la Población de Paipa y el Pantano de Vargas, extrayendo el mayor provecho que esta región ofrece desde varias miradas disciplinares. Esto trae como consecuencia que los recursos económicos que destina el presupuesto del colegio hacia este proyecto sean cada vez mayores. Por esta razón se hace necesario que este espacio sea aprovechado de la manera más efectiva, buscando maximizar sus resultados para sacar el mayor beneficio de esta actividad, y si las estrategias lúdicas ayudan a este propósito de reconocer los espacios, interactuar con las poblaciones y reconocer sus costumbres, considero que se está fortaleciendo la apropiación del conocimiento por parte de docentes y estudiantes.

Hasta aquí se ha llegado a un punto en el cual es necesario delimitar y aclarar algunos aspectos teóricos del presente trabajo de intervención; por esta razón es imperativo mencionar y profundizar en la contextualización de los conceptos claves sobre los cuales girará el proyecto de intervención.

Estrategia de Intervención: Puede afirmarse, de manera general, que una estrategia de intervención consiste en el uso adecuado y coherente de una serie de recursos que lleva a cabo un grupo de profesionales, para aplicarlos de manera intencionada en un espacio o momento determinados con el fin propósito de obtener cambios o respuestas a situaciones cotidianas. La estrategia de intervención pedagógica es un poco más compleja. Primero se hace necesario aclarar la diferencia existente entre intervención educativa e intervención pedagógica; mientras la primera la puede llevar a cabo un padre con su hijo, un individuo en procesos de autoformación o a través de la educación informal; en el segundo caso actúan un grupo de profesionales con *intencionalidad pedagógica*, esto quiere decir que se han diseñado una serie de estrategias, pasos y/o habilidades de enseñanza en la promoción de aprendizajes significativos, en un área específica del conocimiento, para que el estudiante los desarrolle y aplique en contextos específicos.(Ausubel).

Expedición Pedagógica: La Real Academia de la Lengua Española define expedición en dos sentidos: el primero como la acción y el efecto de expedir y el segundo como *excursión hacia un sitio distante*. Una expedición pedagógica es entendida entonces como la excursión o salida del ambiente propio del aula y de la escuela, que llevan a cabo uno o un grupo de maestros con claras intenciones pedagógicas de aprendizaje. A través de una expedición pedagógica los maestros, con una clara intencionalidad de enseñanza, transforman los ambientes y escenarios

que se visitan en espacios de aprendizaje, en donde se fomentan y fortalecen las habilidades, competencias y capacidades investigativas y de observación de los estudiantes.

Lúdica: Se entiende como lúdico todo aquello que se relaciona con el juego, la diversión, el entretenimiento y el ocio. Una actividad lúdica se realiza generalmente en el tiempo libre del sujeto y busca con ella liberarse de tensiones, de las preocupaciones y obtener placer. En pedagogía, Piaget afirma que el proceso de enseñanza – aprendizaje debe tornarse para el niño en una experiencia placentera, asociada al juego, de manera que él se acerque al aprendizaje de manera agradable, entretenida o motivante; es por esta razón que para utilizar la lúdica dentro de los procesos de aprendizaje se hace necesario desarrollar espacios, estructuras, normas, y/o procedimientos que conduzcan a la consecución de unos objetivos y metas planteados. A este respecto Ernesto Yturralde, conferencista internacional, comenta: “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pre – escolar y en la escuela en general, pero observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje”.

Tejiendo Saberes: Es necesario empezar afirmando que el verbo tejer hace relación a la acción de entrelazar hilos o fibras, ya sea de forma manual o mecánica, para formar un tejido u objeto determinado. Tejer saberes hace entonces relación a los mecanismos, estrategias o acciones que se realizan para entrelazar los conocimientos y/o experiencias adquiridas por un amplio grupo de individuos pertenecientes a una comunidad en diferentes escenarios de la tradición o el conocimiento. El proyecto: “Tejiendo Saberes Interdisciplinarios en el Colegio I. E. D. José Félix Restrepo”, nace como la posibilidad de acercar al estudiante a espacios y escenarios desde diferentes áreas del conocimiento, intentando atacar la falta de motivación, apatía y bajos resultados académicos, producto de un proceso de enseñanza –aprendizaje

centrado únicamente en el aula de clase. Se trata de un proyecto interdisciplinar que articula a través de expediciones pedagógicas los saberes de las diferentes asignaturas contenidas en el plan de estudios.

Además de las puntualizaciones de orden teórico, para efecto del presente proyecto de intervención pedagógica se llevó a cabo la revisión de algunos proyectos de grado, trabajos de investigación, revistas e informes; que de alguna manera comparten el mismo tema de investigación y/o la misma ruta o estrategia de intervención. Estos antecedentes se pueden agrupar en tres categorías: algunos son institucionales, esto quiere decir que otros colegas de la misma institución han abordado, así sea de manera tangencial, un problema similar al que aquí se plantea; otros desean realizar aportes con su trabajo, en el fortalecimiento de un macro proyecto que ya se encuentra en desarrollo, como es el caso del presente proyecto y, finalmente, otros utilizan similares estrategias o rutas de intervención en sus respectivos trabajos y que pueden ayudar de manera significativa al desarrollo del proyecto que aquí se plantea.

Como primer antecedente, de orden institucional, se encuentra el trabajo realizado por Triana Rincón María Elina y Ávila Martínez Camela Ruth, en el año 2016, titulado “Tejiendo, tejiendo, mis valores voy construyendo”, en el marco de la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores; allí se intentan fortalecer los procesos de convivencia entre los estudiantes de grados sexto y noveno, utilizando herramientas lúdicas en la generación de esquemas de tolerancia y construcción colectiva de rutas de convivencia. Para alcanzar este objetivo se proponen estrategias que busquen entrelazar, entretejer la pedagogía, la lúdica y el contexto en la obtención de los resultados esperados; si bien en él se abordan problemas relacionados con la sana convivencia, considero de importancia destacarlo ya que

aborda la misma población, un mismo contexto y una misma estrategia pedagógica: la lúdica como instrumento mediador.

En segundo lugar se encuentra el trabajo presentado por Larrea, Ortega, Pérez y Salgado en el año 2015, titulado “La dimensión lúdica para fortalecer el macro proyecto cultural Cabildo de la escuela normal superior de Cartagena de Indias”, igualmente en el marco de la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Aquí se observa como un proyecto de intervención pedagógica busca fortalecer un proyecto macro institucional ya existente a través de esquemas lúdicos, como lo pretende llevar a cabo esta Propuesta de Intervención Pedagógica. Allí se busca articular lo pedagógico, lo cultural y lo lúdico bajo un esquema de interdisciplinariedad para generar motivación, curiosidad, imaginación, deseo de aprender y responsabilidad hacia el entorno, ejes sobre los cuales también pretende incidir esta propuesta de intervención.

Finalmente, existen una gran variedad de proyectos que apuntan a la transformación de los esquemas tradicionales de enseñanza a través de intervenciones lúdicas que generen apropiación, interés e interdisciplinariedad; entre los más relevantes y que se ajustan a los intereses de la presente propuesta, se pueden destacar el presentado por Monsalve, Foronda y Mena, en el año 2016, titulado “La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje”, dentro de la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores; aquí se observa también “la desmotivación, el desinterés y la pereza por aprender” en los estudiantes de grado 11-C, de la institución educativa Rafael Uribe Uribe; en donde se aplicó una metodología basada en la investigación – acción, a través de la cual se pudo lograr un cambio radical de pensamiento y deseo de aprender utilizando herramientas lúdicas en el proceso. De destacar también está el trabajo presentado por Córdoba, Elena y Pérez como proyecto de

intervención en la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores, en el año 2015, titulado “Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica”; ellos evidencian serias dificultades en la adquisición de competencias básicas en la mayoría de los estudiantes, reflejadas en los bajos resultados académicos; para ello se hace referencia explícita a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje en la diferentes áreas de formación. Por la intencionalidad en motivar y hacer partícipes del proyecto, tanto a los docentes como padres de familia de la institución, se resalta el proyecto “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes de grado noveno en la institución San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena”, desarrollado por los docentes Camargo, Cortez y Ramírez, en el año 2017, igualmente en el marco de la especialización en Pedagogía de la Lúdica de la Fundación Universitaria Los Libertadores; en este trabajo se plantea de forma enfática cómo los docentes deben iniciar un proceso de abandono de prácticas pedagógicas lineales, sin ningún tipo de apoyo didáctico y muy pegadas al texto guía, lo cual redundaría en la presencia de “adolescentes llenos de apatía, incomodidad, indisciplina, indiferencia y falta de motivación...ante cualquier tipo de actividad”.

Cuando se construye conocimiento en los ambientes escolares, no se hace otra cosa que construir sentido, y esta acción va mucho más allá de la mera transmisión o reproducción de información o contenidos curriculares de una disciplina en particular; siguiendo esta línea, la lúdica en los procesos pedagógicos contribuye tanto a lo primero como a lo segundo; desafortunadamente aún persiste en la escuela, entre colegas curiosamente, la errónea percepción acerca de la aplicación de estrategias lúdicas en pedagogía. Lo lúdico creativo se asimila con la puesta en práctica de estrategias superficiales encaminadas casi exclusivamente al ocio y al entretenimiento, a lo intrascendente y casi frívolo. Pérez –Yglesias (2010), en su artículo

“estrategia lúdico – creativa: Al conocimiento y la educación por el placer”, plantea lo lúdico-creativo como

Una estrategia vital (forma de ser, pero sobre todo manera de estar-actuar) que toca a la persona y la vida cotidiana. El conocimiento pasa de concebirse como “construcción con los otros” a ser un acercamiento intelectual (conocer-aprender-saber)... Lo creativo trasciende la producción misma y refiere a nociones como crear, fundar, instituir, producir, nombrar, criar, instaurar, construir... con estos sinónimos se trata de fijar el sentido privilegiando una visión de trabajo, de construcción simbólica y normativa. (p 60)

Llegados a este punto entra también en discusión lo que algunos estudiantes piensan en relación con el ocio y las actividades lúdicas dentro del ambiente escolar, en este sentido un grupo considerable de maestros y la inmensa mayoría de estudiantes abogan cada vez más por espacios de no obligatoriedad, espacios en donde se exploren otras posibilidades no lineales ni esquematizadas de enseñanza – aprendizaje, puesto que la rutina en los espacios escolares puede llegar a aburrir y hasta disgustar, lo cual está en contraposición con los objetivos de ofrecer una educación con contenidos significativos y atrayentes para los educandos; a este respecto Carreño-Cardozo, en su artículo “Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela”, afirman que:

Maestros y estudiantes coinciden en afirmar que lo lúdico, el juego y el placer deberían ser actividades relevantes en el desarrollo escolar, pero no es así. Por eso, parece importante construir espacios para disfrutar del otro, con el otro y reconocer lo otro del otro, así sea por un instante. Para algunos, la cotidianidad escolar transcurre con

monotonía: todo el tiempo se está allí y pocos son los momentos de disfrute personal.

(p 9)

Uno de aspectos de mayor relevancia al plantear, aplicar e intentar obtener resultados positivos en la presente Propuesta de Intervención Pedagógica, es que buena parte de la población a la que va dirigido se encuentra en condición de discapacidad, ya que el colegio José Félix Restrepo atiende estudiantes invidentes y con discapacidad cognitiva leve; por eso, desde nuestro quehacer pedagógico se intenta flexibilizar, adaptar y adecuar los contenidos de nuestras áreas de conocimiento específico a la dura realidad con la que conviven estos niños, niñas y jóvenes. Es precisamente aquí en donde se pone de manifiesto la intencionalidad de crear un espacio y ambiente propicio para el adecuado Desarrollo Humano Integral de esta población, con estrategias que busquen y faciliten su inclusión con el objetivo de minimizar los obstáculos que su discapacidad les impone, generando las condiciones necesarias para el disfrute de una vida digna en las esferas emocional, intelectual y física. Atendiendo a lo anterior se puede afirmar, sin duda alguna, que la presente iniciativa responde a las directrices de la línea institucional de investigación relacionada con el Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano.

Sin embargo, la línea a la que más responde este Proyecto de Intervención Pedagógica está relacionada con Evaluación, Aprendizaje y Docencia; en cuanto se pretende realizar una evaluación constante sobre el proyecto Tejiendo Saberes para adelantar, de manera responsable, otras posibilidades que apunten al mejoramiento e implementación de nuevas estrategias que

busquen mejorar sustancialmente el proceso formativo que se pretende con la implementación del proyecto “Tejiendo Saberes”.

Uno de los principales retos en la actualidad de la labor docente radica en formar a los educandos en la responsabilidad, la autonomía, el pensamiento autónomo y en la posibilidad del aprovechamiento de los errores en la búsqueda del conocimiento; buscando precisamente propiciar entre los estudiantes el trabajo en equipo, la posibilidad de generar el aprendizaje por descubrimiento y, paralelamente, facilitar espacios de investigación; se toma al taller educativo como instrumento de trabajo para facilitar el conocimiento y el aprendizaje por parte de los estudiantes.

Utilizando un lenguaje universal, el taller es aquel lugar en donde se fabrica o perfecciona algo; llevado este concepto al ambiente educativo y de aprendizaje, es el espacio mediante el cual un grupo de estudiantes interactúan con el objetivo de construir colectivamente un conocimiento... en donde se aprende con los otros y de los otros. Este instrumento permite que, tanto docentes como estudiantes, encuentren de manera conjunta soluciones a los desafíos y problemas específicos que cada disciplina en particular les plantea; en donde el aprender a aprender, el aprender a ser y el aprender a hacer se den de manera integrada y coordinada.

Se busca entonces aplicar una serie de talleres cuyo objetivo esencial radica en el trabajo cooperativo de sus participantes, en un entorno de responsabilidad, investigación y participación que busque acercarlos de manera lúdica a los entornos que van a visitar durante las expediciones pedagógicas planteadas para el presente año.

Figura 4. Esquema de la Propuesta de Intervención. Fuente: El Autor

RE - CONSTRUYAMOS EL TEJIDO



La propuesta de Intervención Reconstruyamos el Tejido tiene como finalidad implementar acciones y componentes lúdico - recreativos al proyecto que ya viene funcionando en la institución, con el fin de potenciar el entusiasmo y la participación de los estudiantes. El esquema muestra las cuatro fases o momentos de intervención, concebidas de la siguiente manera:

Fase 1 (Diagnóstico): Como se mencionó anteriormente, en el colegio José Félix Restrepo viene funcionando desde hace seis años el proyecto “Tejiendo Saberes Interdisciplinarios”, el cual nació por iniciativa de los docentes del área de Ciencias Sociales de la jornada tarde, con el objetivo de entrelazar todas las áreas del conocimiento en Básica Secundaria y Media, cubría en sus inicios solamente a los docentes y estudiantes de esta jornada; Dos años después se vincularon los maestros y estudiantes de la jornada mañana, y en ella la estamos liderando los maestros del área de Ciencias Sociales; esto quiere decir que en él participan cerca de 800 estudiantes y aproximadamente 50 maestros, población de las dos jornadas. Como pretexto para esta iniciativa se viene designando cada año un espacio geográfico dentro de la ciudad o fuera de ella para visitar y ser explorada por estudiantes y maestros. Sin embargo; la motivación, participación, entusiasmo y la calidad del trabajo entregado por parte de los estudiantes han venido decayendo en los últimos años; es por esta razón que la estrategia está encaminada a introducir elementos y acciones lúdicas que generen un mayor grado de entusiasmo, de apropiación y que a su vez repercutan en el mejoramiento de la calidad del trabajo final que se les exige.

De allí que el objetivo de la propuesta esté orientado a reconstruir el tejido, a explorar nuevos caminos y a introducir nuevas experiencias permeadas en todo momento por acciones y métodos propios de la lúdica, para lograr una mejor y mayor apropiación del conocimiento que se obtiene

a través del espacio geográfico visitado. Y que mejor manera de lograrlo a través de componentes y acciones lúdicos.

Fase 2 (Preparación): Por regla general, la visita se planea desde el comienzo del año, en las primeras semanas de desarrollo institucional, para ser realizada en el segundo semestre, entre los meses de agosto y septiembre; así de esta manera, los estudiantes pueden contar con el tiempo suficiente para entregar los resultados de su trabajo, efectuados durante la salida pedagógica, al final del año escolar.

Lo anterior va a permitir que el proyecto de intervención pedagógica “Reconstruyamos el Tejido” planea un trabajo de sensibilización dirigido a los maestros, y una serie de actividades, con fuerte componente lúdico, dirigidas a los estudiantes del grado sexto de la jornada mañana, durante el primer semestre del año; las cuales van a estar encaminadas a generar en unos y otros un ambiente de encuentro (con miras a conformar los grupos de trabajo), de activa participación, de interés por indagar y conocer con mayor profundidad el sitio a visitar: sus costumbres, paisajes, gentes, ritmos y danzas regionales, instrumentos autóctonos, etc.

El primer momento consiste en una salida de exploración y reconocimiento al lugar señalado por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales de la jornada mañana, que se realiza generalmente durante el mes de marzo. Ella tiene como objetivos centrales explorar y visibilizar el aprovechamiento pedagógico del lugar desde todas las áreas del conocimiento; realizar los contactos necesarios con las autoridades locales y presentar las cartas necesarias para que ellos adecúen el plan de contingencia que estimen necesario (policía, centros de salud, guías locales, etc.) y, finalmente, adelantar los permisos necesarios y establecer las tarifas de entrada, con las personas e instituciones privadas encargadas de los sitio específicos que se quieren reconocer (museos, iglesias, parques naturales, reservas, piscinas termales, etc.); es decir, gestionar en el

sitio, la dinámica a realizar cuando llegue el momento de la visita con todos los actores de la misma.

Para el segundo momento, el presente proyecto de intervención plantea la necesidad de realizar un taller de presentación del sitio a todos los docentes de la jornada, mediante diapositivas con fotografías, tanto del recorrido como de los lugares específicos a visitar. Ésta tendrá como finalidad central motivar a los docentes en dos direcciones: de una parte, motivarlos a que consulten acerca del aprovechamiento pedagógico de la salida desde su disciplina específica, para que de esta manera diseñen las actividades a realizar durante el recorrido, acordes al lugar y a su área de conocimiento en particular. De otro lado, para que sirvan de multiplicadores con sus estudiantes de ese entusiasmo, y generen al interior de sus cursos y de sus aulas de clase el deseo por participar activamente de las actividades lúdicas que se planearán con ellos previamente a la salida.

Para el tercer momento, previo a la salida pedagógica, el proyecto “Reconstruyamos el Tejido” plantea la necesidad de desarrollar con los estudiantes de los cursos de grado sexto, tres actividades o talleres lúdicos que exploren de forma recreativa y divertida algunos aspectos propios de la cultura, las costumbres y la idiosincrasia de los habitantes de la región a visitar. Estos talleres o actividades, que se convertirán en la columna vertebral del proyecto, serán planeados y diseñados por el ponente del proyecto y realizados o llevados a la prácticas por los docentes directores de curso o, en su defecto, por el mismo ponente durante sus horas de clase con cada uno de los cursos de grado sexto. El objetivo de ellos es de carácter dual: En primer lugar, dar a conocer algunos aspectos relacionados con el medio geográfico, climático y paisajístico tanto del recorrido como del o los lugares a visitar; así como la cultura, costumbres e idiosincrasia de sus habitantes. En segundo lugar, desarrollar actividades basadas en el juego y la

lúdica, las cuales han de servir como motor que impulse el entusiasmo, la participación y el deseo por aprender; de igual manera que sirvan como preparación para disfrutar plenamente, con sus docentes y compañeros, el recorrido y los sitios a visitar.

Dos de ellos se estarán aplicando entre los meses de abril, mayo y junio, antes de dar inicio a las vacaciones de mitad de año; el tercero entre los meses de julio y agosto, muy cercano a la salida, de manera tal que el entusiasmo y la expectativa se encuentren en su máximo nivel de participación.

Fase 3 (Implementación): Como se señaló anteriormente el proyecto tiene planeada la ejecución de tres talleres:

- Exploración del recorrido y el medio geográfico a visitar (ver anexos)
- Expresiones folclóricas y artísticas de sus habitantes (ver anexo)
- Variedad paisajística y arquitectónica del recorrido y los lugares a visitar (ver anexo)

La primera actividad tendrá como finalidad ubicar geográficamente al estudiante; que reconozca los sitios o pueblos por los que se atraviesa durante el recorrido, su distancia de la capital, altura, temperatura, clima; así como los espejos de agua, nevados o reservas naturales cercanas (si las hay). Servirá como primer acercamiento y espacio para interesarse por la región. El taller tiene planteado un espacio lúdico, que está relacionado con la elaboración en grupo de un mapa a gran formato (dos pliegos de cartón paja), que contenga el recorrido y los lugares aledaños; en su elaboración ellos han de utilizar diversos materiales como vinilo, aserrín, plastilina, láminas para indicar los lugares, pasta en sus diversas formas y todos que su imaginación les proponga, aquí el límite lo ponen ellos. El mejor trabajo será expuesto dentro del aula y servirá como recordatorio de las experiencias que están por venir; también puede ser

expuesto en un lugar visible del colegio, para que de esta manera motive e incentive la participación de sus compañeros de los otros grados de la institución.

La segunda actividad buscará explorar las expresiones artísticas y folclóricas de los habitantes de la región: sus fiestas regionales, juegos tradicionales, actividades económicas, bailes típicos, instrumentos y ritmos regionales, coplas, artesanías, refranes, dichos, danzas, gastronomía, platos típicos, etc. De tal manera que, al conocimiento geográfico de la región, se una y complemente el conocimiento profundo de sus gentes y de sus tradiciones. Al igual que el primer taller, éste también contará con un fuerte componente lúdico, que se piensa esté plasmado en el montaje de una “feria de pueblo”; en ella todos los estudiantes de grado sexto participarán de una u otra manera al interior de sus cursos: unos presentarán un baile de la región, otros se vestirán con trajes típicos, otros prepararán los platos típicos de la región, otros harán su aporte a través de la elaboración de los implementos utilizados en los juegos tradicionales o construirán instrumentos musicales, herramientas de trabajo, etc. El objetivo consiste en realizar una muestra de sus habitantes, sus principales actividades y sus costumbres. Como en el anterior taller, el grado de participación y el límite lo van a poner la imaginación e iniciativa de cada uno de los grupos de trabajo.

La tercera y última actividad motivará a los estudiantes a reconocer la riqueza paisajística y arquitectónica de los lugares que se van a visitar. La idea es descubrir, apreciar y valorar la variedad de paisajes que se pueden encontrar no solo durante el recorrido, sino en los sitios puntuales a visitar; además llevar a cabo una somera consulta acerca de los paisajes que se encuentran en los lugares aledaños o cercanos al recorrido. Esta actividad también tendrá como finalidad apreciar las formas, estilos y belleza de la arquitectura, representada en las fachadas de sus iglesias, palacios municipales, casas coloniales, construcciones contemporáneas, etc. El

componente lúdico para esta actividad está pensado en la elaboración de una muestra fotográfica, tanto de paisajes como de la arquitectura del lugar. Cada uno deberá consultar y presentar una lámina, dibujo o fotografía en tamaño carta del paisaje o expresión arquitectónica elegida; con todos ellos se elaborará una muestra que será expuesta en los pasillos de la institución y que, al igual que las dos actividades anteriores, despierte en sus compañeros de otros grados el deseo de participar activa y propositivamente en el recorrido.

Fase 4 (Evaluación): Una vez realizada la visita pedagógica y en reunión de área, los maestros de Ciencias Sociales procederemos a realizar una primera evaluación interna de la salida en general, como de las actividades lúdicas propuestas y desarrolladas en el marco del presente proyecto de intervención. Allí se tiene planeado diseñar un instrumento de evaluación para ser aplicado tanto por los docentes participantes como por los estudiantes de grado sexto, en donde plasmen sus experiencias vividas durante la aplicación de las actividades, como la incidencia de ellas en la motivación, participación resultados presentados por parte de ellos.

La primera reunión de área y evaluación interna puede ser llevada a cabo durante el mes de octubre y las encuestas o instrumentos de evaluación pueden ser aplicados en la reunión programada para cada una de las áreas, reunión que se establece en el cronograma académico de comienzos de año. El ponente del proyecto aplicará los instrumentos de evaluación (ver Anexos) en cada de los cursos durante sus horas de clase, espacio propicio para que los estudiantes opinen acerca de la implementación de las actividades lúdicas, su pertinencia y aprovechamiento durante el recorrido.

Lista de Referencias

- Abadía, G., (1977). Compendio general del folclore colombiano, Bogotá, Colombia: Instituto Colombiano de Cultura
- Ávila y Triana (2016). Tejiendo, tejiendo mis valores voy construyendo (trabajo de Especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Camargo, Cortez, Ramírez (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes de grado noveno en la institución San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena (trabajo de Especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Cartagena D. T. y C., Colombia.
- Córdoba, Elena y Pérez (2015). Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica (trabajo de Especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Manosalva, M., Palacios, M. y González O. Viajes y expediciones pedagógicas en la Escuela Normal Superior Distrital maría Montessori. *Idep*. Recuperado de <http://biblioteca.idep.edu.co/investigaciones>
- Monsalve, Foronda y Mena (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje (trabajo de Especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Ocampo, J. (2006). Las fiestas y el folclore en Colombia, Bogotá, Colombia: Panamericana Ediciones.
- Yturralde, E. (2018). La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial, recuperado el 5 de mayo de 2018, de <http://www.ludica.org>.

Anexos



Bogotá, Distrito Capital
 Secretaría de Educación Localidad 4 San Cristóbal
COLEGIO JOSÉ FÉLIX RESTREPO I.E.D.
"FORMAMOS LÍDERES EN TRANSFORMACIÓN SOCIAL"
 Resolución # 3232 de 12 de noviembre de 1992
 Resolución # 7329 de 20 de noviembre de 1998
 Código DANE: 111001035533 Inscripción SED: 3209 N.I.T.: 860 532 516-1



SALIDA PARQUE JAIME DUQUE
JUEVES 29 DE OCTUBRE DE 2015
GUÍA DE TRABAJO
GRADOS SEXTO Y SEPTIMO



- Para desarrollar la presente guía recuerde o tenga en cuenta la siguiente información:
- ✓ El trabajo debe ser elaborado en grupos no menores a tres y máximo cinco integrantes.
 - ✓ Recuerde que es UN SOLO trabajo y en él deben estar resueltas todas las actividades propuestas.
 - ✓ Los estudiantes de grados SEXTO Y SEPTIMO deben realizar un friso en octavos de cartulina en donde muestren los resultados de la visita para cada una de las áreas.
 - ✓ Deberán presentarle el friso en físico a cada maestro (a) en cada una de las clases que tengan y cuando el maestro (a) lo solicite.
 - ✓ Cada maestro(a) está en libertad de dar una valoración al trabajo, de acuerdo a las necesidades de su área.

Sociales

Hacer un friso donde aparezca la evolución del hombre hasta nuestros días en la línea del tiempo mostrando cada paso en una hoja. Deben incluir una selfie de en cada uno de estas representaciones, donde aparezcan todos los integrantes del grupo. Llevar cámara o teléfonos con cámara para que tome las fotografías de la evolución del hombre por grupos.

Religión

Visitar el museo del hombre y escribir en una hoja del friso, temas que más le llamaron la atención (si dejan tomar fotos en el interior agregar una foto impresa del tema que más le llamó la atención) y luego compararlo con la concepción cristiana sobre el mismo tema.

Séptimos Realizar en el friso una descripción de cinco de los lugares más atractivos (tomar fotos y agregarlas impresas) que te gustaría visitar un día con tus padres... esta descripción la va a contar en casa a los padres y en el cuaderno de religión va a escribir las impresiones que tuvieron los papas.

Matemáticas

Desarrolla una historieta en la que, describas las atracciones del parque más altas, la plazoleta de los juegos y el manantial de los centauros. Tomate una foto en el sitio que más te haya llamado la atención, y colócalo en tu friso. (La descripción debe ser más de tipo cuantitativo, ejemplo: ¿cuántos vistes? ¿cuál era la altura aproximada? ¿Cuál era su longitud? ¿cuánto tiempo duraste en ese sitio? ¿a qué hora arribaste a ese lugar?, ¿en qué sector del parque se ubica? ¿cómo crees que funciona si éste tiene algún movimiento? ¿cómo se llega a este sitio del parque? Elabora si consideras necesario un mapa donde los ubiques.



COLEGIO JOSÉ FÉLIX RESTREPO I. E. D.
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
PROYECTO "TEJIENDO SABERES"



GUÍA DE TRABAJO: SALIDA A VILLA DE LEYVA

OBJETIVO:

Reforzar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en las diferentes asignaturas, a través de una salida pedagógica que les permitirá interactuar con el medio geográfico; la arquitectura; las actividades económicas, religiosas, la historia y las costumbres de los pobladores de la meseta cundí boyacense...

RECORDAR:

Que este trabajo que se va a presentar tiene un valor del 10% de la nota definitiva del tercer trimestre de 2018 de todas las asignaturas.

Los estudiantes que no puedan asistir a la salida tienen que elaborar la actividad con ayuda documental, pero de forma individual

PARA LOGRARLO...

Los estudiantes de grado Sexto elaborarán con máximo cuatro compañeros de su curso, un friso en octavos de cartulina y con imágenes e información recolectadas durante la salida, las siguientes actividades propuestas por las diferentes áreas:



- > **Español:** basados en la experiencia de la salida, escribir un cuento teniendo en cuenta sus partes: inicio, nudo, desenlace. Se debe ilustrar cada parte del cuento.
- > **Inglés:** escoger tres dinosaurios y describirlos físicamente, su hábitat y tipo de alimentación. Su trabajo debe apoyarse en dibujos de los mismos.
- > **Matemáticas:** Elaborar una maqueta a escala de la Plaza principal de la población de Villa de Leyva.
- > **Ciencias:** Realizar un collage de la flora y fauna de los sitios visitados.
- > **Sociales:** Imagine que tres clases diferentes de dinosaurios, de los observados en Gondava, cobran vida ¿qué sucedería en Villa de Leyva y sus alrededores? Elabore un relato ilustrado con esta historia.
- > **Informática:** Tomar una foto grupal en cada uno de los sitios visitados, y para cada uno de ellos hacer una descripción de lo más importante del lugar.
- > **Edufísica:** Investigar con los habitantes sobre los deportes autóctonos del lugar.
- > **Ética:** Cumplimiento de las normas de convivencia, cuidado y buen trato durante todo el recorrido.
- > **Artes:** Seleccione dos instrumentos musicales artesanales que se comercialicen en Ráquira, dibújelos e investigue su procedencia.
- > **Religión:** desarrollar un relato de lo visto en villa de Leyva, y Ráquira (iglesia Nuestra Señora del Rosario y parroquia de San Antonio de Ráquira). El relato debe llevar una reseña histórica, una descripción del lugar, características, cosas que llamen la atención, además, de narrar que sensación despierta el estar dentro de estos lugares espirituales. Los informes se apoyan con imágenes y video.
- > **Laboratorio de Ciencias:** Se evaluará el mismo trabajo presentado en ciencias.
- > **Laboratorio lector:** se evaluará el mismo trabajo presentado en español.





COLEGIO JOSÉ FÉLIX RESTREPO I. E. D. PROYECTO TEJIENDO SABERES



SALIDA A VILLA DE LEYVA

ACTIVIDAD N° 1: EXPLORACIÓN DEL RECORRIDO Y EL MEDIO GEOGRÁFICO A VISITAR

- Objetivos :** Reconocer el medio geográfico que se va a recorrer durante la Expedición Pedagógica; como altura, distancia, clima, vegetación, topografía y poblaciones que se encuentran durante el recorrido. Explorar la creatividad, iniciativa, expresión artística y trabajo en equipo de los estudiantes a través de la creación de un mapa mural del recorrido utilizando diferentes materiales en su construcción.
- Tiempo :** Dos (2) bloques – 4 horas de clase.
- Materiales:** Guía de trabajo, mapa del recorrido, texto de Geografía Física de Colombia, cartón cartulina, vinilo, colores, temperas, aserrín, láminas, pinceles, pegante, marcadores, plastilina, etc.

INTRODUCCIÓN:



En esta oportunidad, el **Proyecto Tejiendo Saberes** dirige su mirada hacia el departamento de Boyacá, en donde visitaremos algunos lugares representativos del mismo; como Chiquinquirá, Puente de Boyacá, Ráquira y Villa de Leyva. Como en pasadas oportunidades, saldremos por la Autopista Central del Norte para recorrer parte de la Sabana de Bogotá, en donde se tendrá la posibilidad de observar, no solo el paisaje de esta hermosa región, sino los cultivos con los que los campesinos abastecen a la capital.

PRIMERA PARTE: COMPONENTE TEÓRICO (1 bloque de clase)

Nuestro recorrido iniciará en Bogotá, saliendo por la Autopista Central del Norte, recorriendo unos 170 kms. Hasta la población de Villa de Leyva, en el departamento de Boyacá. Es prácticamente plano, pues nos encontramos sobre el altiplano o Meseta Cundiboyacense, una región localizada sobre los 2500 metros sobre el nivel del mar aproximadamente; posee una temperatura promedio de 14°C, aunque en ocasiones puede bajar a los 0°C, en las madrugadas, ocasionando heladas y perjudicando los cultivos de la sabana; aunque también pueden presentarse temperaturas de hasta 24°C. La temporada seca va de diciembre a mayo y la temporada de lluvias, a veces en forma de granizo, se presenta entre junio y noviembre. Los principales productos agrícolas de la región son los tubérculos como la papa, las habas, los cubios o los rábanos; las verduras como el apio, el pepino, el repollo o la alcachofa; también existe una fuerte actividad lechera, de producción de quesos y de cultivo de flores.

Nuestro recorrido de ida (como lo muestra el mapa) pasará por las poblaciones de Chía, Cajicá, Zipaquirá, Ubaté, Chiquinquirá, Ráquira, Tinjacá y Sutamarchán; durante este recorrido se podrá observar la Laguna de Fúquene, ubicada entre Ubaté y Chiquinquirá. De regreso el recorrido atravesará por Samacá, el Puente de Boyacá, Ventaquemada, Villapinzón, Tocancipá y Briceño; igualmente, de regreso podremos observar el Embalse del Sisga, ubicado entre Villapinzón y Tocancipá.

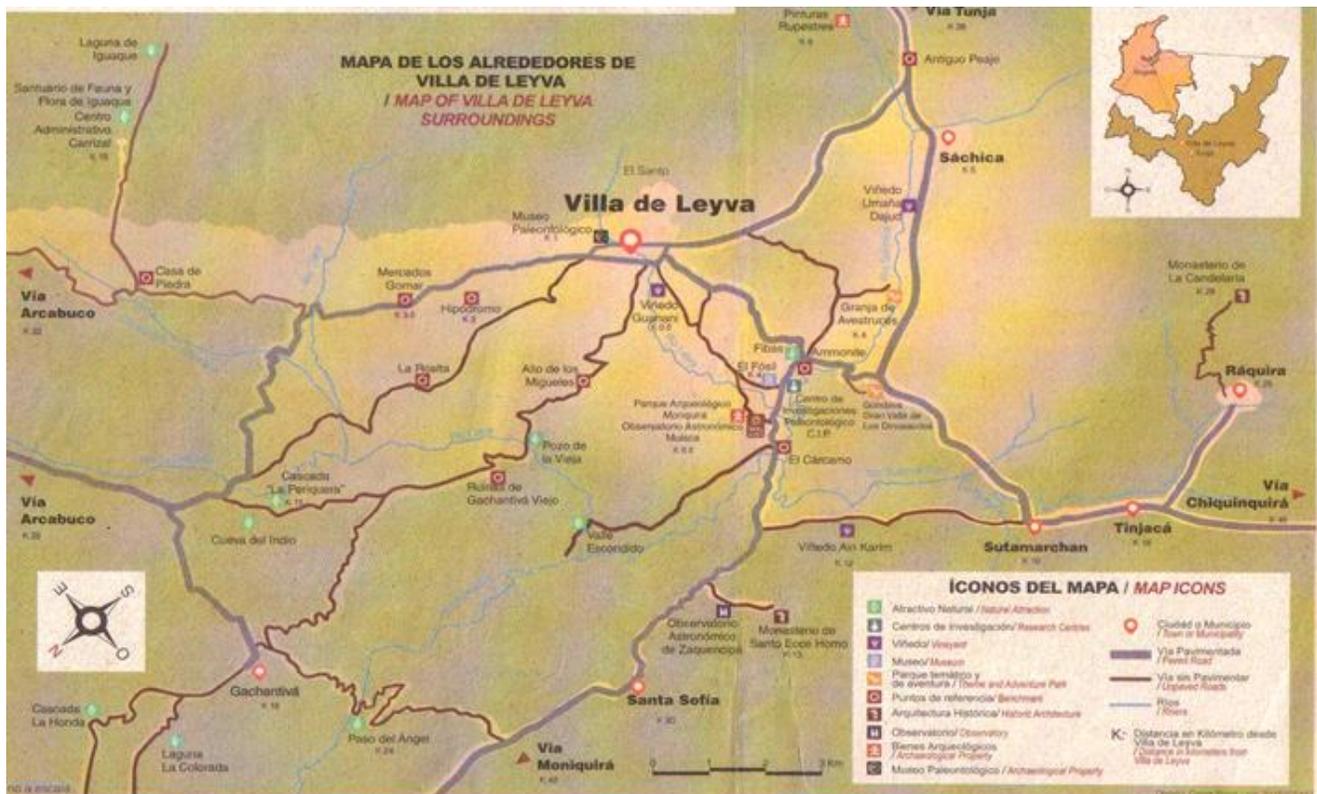
Zipaquirá se caracteriza por las minas de sal, Ubaté es reconocida por la fabricación de quesos y lácteos, Chiquinquirá es conocida por gran la cantidad de fieles que visitan la basílica de la virgen del mismo nombre, Ráquira es famosa por que allí se fabrican desde tiempos inmemoriales vasijas y todo tipo de utensilios en barro, Sutamarchán es conocida porque allí se elabora la longaniza más rica de Colombia, el Puente de Boyacá es un Símbolo Nacional porque allí se libró la batalla más importante que selló nuestra independencia y, finalmente, Briceño posee uno de los parques temáticos más grandes de nuestro país: El Parque Jaime Duque.

ACTIVIDADES PRELIMINARES:



OBSERVA DETENIDAMENTE EL MAPA Y
RESPONDE:

1. ¿Por qué poblaciones atravesamos hasta llegar a Villa de Leyva?
2. ¿Qué poblaciones encontramos de regreso?
3. ¿Qué cuerpos de agua podemos observar durante el viaje?
4. ¿Cuántos peajes se encuentran durante la travesía?
5. ¿Cuál es el recorrido más largo, por Zipacquirá o por Briceño?
6. ¿Qué distancia hay de:
 - ✓ Bogotá - Chiquinquirá
 - ✓ Chiquinquirá - Ráquira
 - ✓ Ráquira - Villa de Leyva
 - ✓ Villa de Leyva - Puente de Boyacá
 - ✓ Puente de Boyacá - Bogotá



Ubicándose en Villa de Leyva, con ayuda de la escala y de la Rosa de los Vientos, indique la dirección y la distancia a:

Casa de Piedra
Viñedo Umaña Dajud
Monasterio La Candelaria

Pinturas Rupestres
Cascada "La Periquera"
Sutamarchán

Monasterio del Santo Ecce Homo
Laguna de Iguaque
Santa Sofía

SEGUNDA PARTE: COMPONENTE LÚDICO (1 bloque de clase)



VAMOS A ELABORAR UN MAPA MURAL

¿TE LE MIDES?

Pues reúnete con dos o tres compañer@s...

O si lo prefieres hazlo sol@.

Lo importante es **INTENTARLO**

INSTRUCCIONES:

- Para empezar deben decidir qué materiales van a utilizar: Vinilo, marcadores, t mpera, aserr n, plastilina, pasta, arena, etc... la creatividad e iniciativa corre por cuenta de ustedes.
- Pueden elaborar el mapa del recorrido o el mapa de Villa de Leyva y sus alrededores... como quieran.
- Unan verticalmente dos pliegos de cart n paja y calquen sobre  l el recorrido tanto de ida como de regreso.
- Ubiquen las ciudades y poblaciones por donde pasaremos, tambi n los espejos de agua y los lugares emblem ticos.
- Pueden utilizar l minas que identifiquen a cada poblaci n, plastilina para los espejos de agua, aserr n para las v as... ¡en fin! Todo es posible.
- No olviden colocar el t tulo, las convenciones y la Rosa de los Vientos.



NO OLVIDEN QUE LOS MEJORES TRABAJOS SER N EXPUESTOS EN LOS PASILLOS DEL COLEGIO

AQU  LES DEJO UNAS IDEAS...





COLEGIO JOSÉ FÉLIX RESTREPO I. E. D.
PROYECTO TEJIENDO SABERES
SALIDA A VILLA DE LEYVA



ACTIVIDAD N° 2: EXPRESIONES FOLCLÓRICAS Y ARTÍSTICAS
DE SUS HABITANTES

Objetivos : Valorar las expresiones artísticas y folclóricas de los habitantes de la región: sus costumbres, trajes, gastronomía, bailes típicos, instrumentos y tonadas musicales; de tal manera que al conocimiento geográfico de la región se una el conocimiento de sus gentes y tradiciones.

Crear un ambiente lúdico – formativo en el que los estudiantes consulten, preparen, se diviertan y expongan las tradiciones y el folclor de los habitantes de la región a través del montaje de una “FERIA DE PUEBLO”.

Tiempo : Dos (2) bloques – 4 horas de clase.

Materiales: Guía de trabajo, textos de consulta, internet, trajes típicos, platos típicos, juegos regionales, instrumentos musicales autóctonos, productos típicos de la región, coplas, refranes, etc.

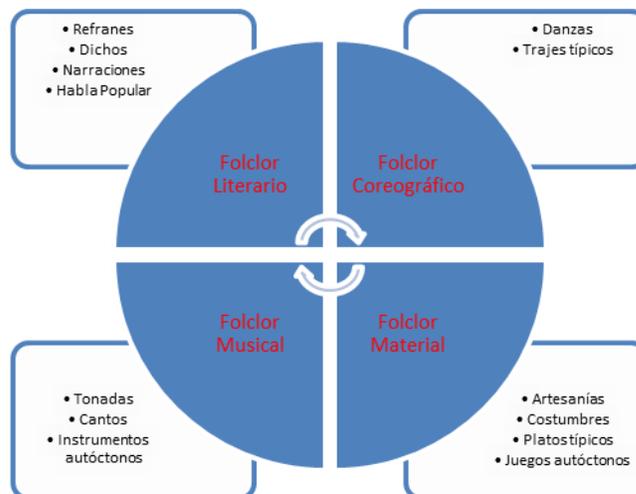
INTRODUCCIÓN:



Nos gustaría que cuando nos visites reconozcas, valores y respetes nuestras costumbres y tradiciones; pues ésta es tierra que ha aportado a la independencia de nuestro país, ya que aquí se libraron las batallas que dieron vida a la República de Colombia; y que con nuestro trabajo sigue aportando no solo al desarrollo de tu ciudad, sino al desarrollo de todo el país. Somos gente humilde, trabajadora, pacífica y hospitalaria, que te recibirá con una sonrisa y

PRIMERA PARTE: COMPONENTE TEÓRICO (1 bloque de clase)

El folclore es entendido como el conjunto que reúne el saber y las tradiciones de un pueblo, es el conjunto de artesanías, bailes, chistes, costumbres, cuentos, historias orales, leyendas, música, proverbios y supersticiones, común a una población concreta, incluyendo las tradiciones de dicha cultura. Tiene 4 grandes ramas o divisiones, que son:



LOS BAILES TÍPICOS

La **Guabina** y el **Torbellino** son dos de los bailes típicos de Boyacá. La más famosa es la Guabina Chiquinquireña, era muy perseguida por la Iglesia, ya que era un baile “agarrado” o de pareja cogida. El Torbellino es la tonada con la cual los campesinos expresan en sus coplas sus reacciones frente al amor, la desilusión o el paisaje.



LOS INSTRUMENTOS MUSICALES

Se destacan el alfandoque, la carrasca, la guacharaca, los chuchos y la carraca. **El Alfandoque** es un instrumento típico del Valle de Tenza, consiste en un trozo de guadua al que se introducen pepitas de chisgua y se hace sonar sacudiendo rítmicamente. **Los Chuchos** se elaboran con calabazas secas a las que se introducen pepitas de mararayes o tocuas. **La Carraca** consiste en una mandíbula de asno, caballo o vaca, generalmente con la dentadura suelta, se acciona agitándola o frotándola con un palito. **La Carrasca** consiste en un trozo de madera fuerte en forma de serrucho, cuyos dientes se frotan con una vara y produce un sonido fuerte.

INSTRUMENTOS

Su instrumental es complejo y consta de:

- ▶ Requinto
- ▶ Tiple
- ▶ Flauta
- ▶ Caña
- ▶ Capador
- ▶ Chucho
- ▶ Pandereta
- ▶ Carraca
- ▶ Quiribillo
- ▶ Esterilla



LAS COPLAS

Es el enlace de versos que se dicen como comentario satírico entre dos o más trovadores, o se canta al compás de una tonada. Complete las coplas:

“Arepá, pero de queso
bien asad’ y _____:
esu es lo que a mí me gusta
pa’ comer con mi _____”

"Dulcísimos guarapitos
salidos de verdes matas,
qui a los más _____
los hace boliar las _____".

Parece una cucaracha
mi _____ por el meneo;
o una gallina culeca
puel pico y el _____

“Mi _____ se murió
Allá abajo en la quebrada;
Yo no lo vide _____,
Pero vide la chulada”

“Si por vos pierdo la _____
No me cogen de improviso,
También por una manzana
Perdió Adán el _____”

“Estando yo con mi chata
En la loma de la _____,
Nos dio por la “jullería”
De darle vuelta a la _____”

“Quien jueva _____ fino
Para alcanzar tu lindo pie
Y mirar de pa’ _____
Y ver lo que’l alpargate ve”

Suegra – mejorana – arribita – chatica – morir –
paraíso – encopetaos – cacareo – patas –
alpargate – ruana – compadre – vida - calientica

SEGUNDA PARTE: COMPONENTE LÚDICO (1 bloque de clase)



Te invito para que con tus compañeros se acerquen más a nuestras tradiciones y costumbres, montando una **“FERIA DE PUEBLO”** en tu salón

PUEDES PARTICIPAR:

- ✓ Montando un baile típico con algunos compañeros, como una guabina o un torbellino.
- ✓ Vistiéndote con el traje típico de un campesino o campesina boyacense.
- ✓ Integrando un grupo de carrangueros.
- ✓ Recitando algunas coplas boyacenses con tus compañeros.
- ✓ Representando algún mito de la cultura boyacense.
- ✓ Realizando algún juego autóctono de la región.
- ✓ Preparando algún plato tradicional de nuestro departamento.
- ✓ Consiguiendo y adornando el salón con algún instrumento de labranza.
- ✓ Consiguiendo y adornando el salón con carteles o imágenes de nuestro hermoso departamento.
- ✓ Consiguiendo y adornando el salón con algunos utensilios y enseres propios de nuestra cultura.
- ✓ **...¡En fin!, con todo lo que tu creatividad, ingenio y deseo de pasar un rato agradable te indique...¡Anímate y participa!**





COLEGIO JOSÉ FÉLIX RESTREPO I. E. D.
 PROYECTO TEJIENDO SABERES
 SALIDA A VILLA DE LEYVA
 ACTIVIDAD N° 3: VARIEDAD PAISAJÍSTICA Y
 ARQUITECTÓNICA DEL RECORRIDO



- Objetivos :** Reconocer, apreciar y difundir en el ámbito escolar el enorme valor paisajístico y arquitectónico del departamento de Boyacá; no solo en el recorrido a realizar, sino en todos aquellos paisajes y bellezas arquitectónicas que se hallan diseminadas por toda la región.
 Crear un ambiente lúdico – formativo en el que los estudiantes expongan a través de láminas y/o fotografías todo el ‘patrimonio cultural de Boyacá’; de tal manera que al conocimiento geográfico y de sus gentes, se una el aprecio por su variedad de paisajes y arquitectura.
- Tiempo :** Dos (2) bloques – 4 horas de clase.
- Materiales:** Guía de trabajo, textos de consulta, internet, laminas o fotografías ampliadas, vinilos, temperas, colores, plumones, papel contac transparente, cordeles, cartón paja o cartón cartulina, carteles explicativos, láminas y paisajes para colorear etc.

INTRODUCCIÓN:



Nuestro departamento es una hermosa colcha de encantadores paisajes: una espectacular muestra de sabanas, tierras altas, páramos, desiertos, nevados, valles agrícolas y distritos industriales; y todo ello salpicado de una sin igual arquitectura colonial y republicana, pero sobre todo de humildes casitas campesinas que invitan al descanso y la tranquilidad.

PRIMERA PARTE: COMPONENTE TEÓRICO (1 bloque de clase)

Boyacá es territorio de historia y tradición. Allí se reconoce la esencia de gente trabajadora que conserva su cultura y respeta el legado de sus ancestros. Desde las montañas y páramos de la cordillera se escurren las aguas que alimentan los ríos y quebradas del departamento. En Boyacá se combinan la naturaleza, la cultura y la historia, para acoger cordialmente a los viajeros.



Laguna de Tota



La biodiversidad y la presencia de escenarios naturales a lo largo y ancho del territorio boyacense configuran un panorama ideal para los amantes del turismo ecológico y el cuidado ambiental. La zona cálida occidental, con muchos atractivos naturales; el clima templado del norte, lugar desde donde se observa el río Chicamocha; y los picos nevados, entre los que se destacan la Sierra Nevada de El Cocuy, Güicán o Chita, son ejemplos de la riqueza geográfica y de los recursos hídricos que caracterizan al departamento.

Nevado del Cocuy

Boyacá presenta varios atractivos religiosos en municipios que gozan de una amplia tradición. Iglesias, conventos y monasterios son frecuentados diariamente por cientos de visitantes. La Basílica de Nuestra Señora del Rosario en Chiquinquirá, es un santuario mariano de estilo neoclásico visitado anualmente por miles de turistas nacionales y extranjeros

Basílica de Chiquinquirá



El convento del Santo Ecce Homo es un convento de estilo colonial, construido por la comunidad de los Dominicos hacia el siglo XVII; está localizado en el municipio de Sutamarchán, a unos 10 kms. De Villa de Leyva. Fue fundado en 1620 y recibe su nombre del cuadro del Santo Ecce Homo que reposa en su interior, salvado del saqueo de Roma en 1527.

Monasterio del Santo Ecce Homo

Boyacá se ha ganado un lugar en la historia colombiana por ser tierra de héroes y de luchas. Incluso sobre Tunja, su capital, afirmó el libertador: “es cuna y taller de libertad”.

Plaza Central de Tunja



Puente de Boyacá

ACTIVIDAD:

Reunidos en grupos de dos estudiantes, con las láminas que el docente distribuyó y con los materiales solicitados; elaboren una reproducción artística del paisaje o monumento que les fue asignado.



Monumento a Simón Bolívar



Pantano de Vargas

SEGUNDA PARTE: COMPONENTE LÚDICO (1 bloque de clase)



Ahora la idea es que entre todos vamos a crear una **EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA** con imágenes y fotografías de los lugares más hermosos de Boyacá; puede destacarse su variedad paisajística o su belleza arquitectónica.



¿Y cómo hacerlo?

- Primero debes consultar en guías turísticas del departamento o en internet que deseas exponer.
- Segundo debes hacer una impresión a color de ese paisaje o ese monumento en tamaño octavo.
- Luego debes pegarlo cuidadosamente sobre otro octavo de cartón paja o cartón cartulina.
- Le haces un marco con marcadores, papel de color...o como tú quieras, el límite está en tu imaginación.
- Si deseas, lo cubres con papel contact transparente.
- Elaboras en cartulina (tamaño 10 x 15 cm.) un cartel o lámina en donde escribas qué sitio es el que estás exponiendo.
- ¡LISTO! Lo presentas al maestro y él se encargará de montar la Exposición Fotográfica con tú trabajo y los de tus compañeros.
- Si deseas colaborar con la exposición puedes llevar, si tienes en casa, máquinas fotográficas antiguas, fotografías antiguas en color sepia, trípodes, o cualquier otro elemento relacionado con este arte.

¡¡¡Cómo nos quedó de bonito!!!

