

Estrategia Pedagógica y lúdica para favorecer el Aprendizaje de las Ciencias Sociales de los Jóvenes Adolescentes de Grado Noveno 0905 del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio
Meta

DAYANA SHIRLEY REINA NOVOA

Código de estudiante 201930026353

Trabajo de grado presentado para optar el título de Especialista en Pedagogía de La Lúdica
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Director

MG. YESID MANUEL HERNANDEZ RIAÑO

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Departamento de Educación
Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Villavicencio, agosto de 2019

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a Dios fuente de poder.

A mi esposo Edgar Garnica Mira, por su paciencia, tiempo, asesoría, por el ánimo y por su
compañía en todas las etapas de mi vida.

A todas las personas que contribuyeron al éxito de esta investigación.

A mis profesores de la universidad que con sus enseñanzas y aportes me indicaron el camino
para hacer de este el proyecto uno de mis mejores logros.

RESUMEN

El presente documento, muestra la construcción de la propuesta de intervención disciplinar con los estudiantes de grado noveno en la Institución Educativa Instituto Técnico Industrial; el cual se diseñó en cuatro fases, siendo la primera un ejercicio reconocimiento y fundamentación del contexto y la realidad en el aula desde el área de las ciencias sociales, la segunda fase tiene que ver con todo el diagnóstico y caracterización del área de las Ciencias Sociales, la tercera fase contempla la implementación de la propuesta lúdico- pedagógica para favorecer el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de grado noveno, y la última fase está relacionada con la evaluación e impacto de la presente propuesta.

De acuerdo a lo anterior y teniendo en cuenta las líneas de acción de la universidad, relaciono la presente propuesta de intervención disciplinar con la línea evaluación, aprendizaje y docencia ya que está fundamentada en tres ejes primordiales como son la evaluación, el aprendizaje y el currículo, se articula porque la propuesta busca implementar actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el área de las ciencias sociales, proceso fundamento en el quehacer pedagógico, la lúdica y la expresión. La población para implementar la propuesta de intervención disciplinar es el Instituto Técnico Industrial de Villavicencio Meta. Grado noveno 0905 de la jornada de la mañana 35 estudiantes donde sus edades oscilan entre los 13 y 16 años de edad.

El proyecto permite reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los jóvenes, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Durante el proceso investigativo, se aplico técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales , indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario, talleres y actividades lúdicas para los padres y estudiantes del grado a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica (tercera Fase) para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica a través del juego y de aplicaciones, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje de las ciencias sociales.

Palabras claves: Lúdica, competencias, pedagogía, estrategias, aprendizaje.

ABSTRACT

This document shows the construction of the disciplinary intervention proposal carried out with the ninth grade students at the Educational Institution Industrial Technical Institute; Which was designed in four phases, the first being an exercise to recognize and substantiate the context and reality in the classroom from the area of social sciences, the second phase has to do with all the diagnosis and the sharing of information In the area of Social Sciences, the third phase contemplates the implementation of the playful-pedagogical proposal to favor the improvement of the academic performance of ninth grade students, and the last phase is related to the evaluation and impact of this proposal.

In accordance with the above and taking into account the lines of action of the university, I relate the present proposal for disciplinary intervention with the evaluation, learning and teaching line since it is based on three main axes such as evaluation, learning and the curriculum , It is articulated because the proposal seeks to implement recreational activities as a pedagogical strategy to strengthen learning in the area of social sciences, a process based on pedagogical, playful and expression work. The population to implement the proposal for disciplinary intervention is the Industrial Technical Institute of Villavicencio Meta. Grade 9 0905 of the morning session 35 students where their ages range from 13 to 16 years old.

The project allowed recognizing the importance of leisure activity as a pedagogical tool to strengthen learning in young people, learning being a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, the intervention focuses on the acquisition of habits and development of motivating learning activities. That is why play is not only important for physical and communication development, but also contributes to the expansion of needs and can also be used as a principle of learning in a significant way.

During the investigative process, techniques and instruments such as observation, formal and informal surveys, documentary investigation, field diary (in the first phase) were applied; questionnaire, workshops and recreational activities for parents and undergraduate students through the Classroom Pedagogical Project (for the second phase); thereby achieving characterize the educational community to identify the problems present in the institution, as well as achieve a

process of pedagogical intervention (third phase) to achieve a change of conception aimed at use of play, for the development of competences and strengthening of learning in the social sciences.

Key words: Playful, competences, pedagogy, strategies, learning.

Tabla de Contenido

1. Problema	8
1.1 planteamiento del problema	9
1.2 formulación del problema	10
1.3 Objetivo general	11
1.4 Objetivos Específicos	12
1.5 Justificación	
2. Marco referencial	13
2.1 Antecedentes investigativos	14
2.2 Marco Teórico	16
3. Diseño de la Investigación	17
3.1 Enfoque y tipo de Investigación	18
3.2 Línea de Investigación Institucional	19
3.3 Población y muestra	20
3.4 Instrumentos de Investigación	22
4. Estrategia de Intervención	23
4.1 Fase 1 Reconocimiento del contexto y fundamentación	24
4.2 Fase 2 Diagnóstico de la realidad del área de las ciencias sociales	28
4.3 Fase 3 Estrategias lúdicas y pedagógicas de la propuesta	30
4.4 Fase 4 Evaluación e impacto de la propuesta	31
4.5 Cronograma de actividades.	32
4.6 Plan de acción	33
5. Conclusiones y recomendaciones	36
Referencias	37
Anexos	40

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En el presente documento se aborda una estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las ciencias sociales del grado 0905, pues habitualmente se observa en el campo educativo la facilidad que tienen los jóvenes adolescentes para distraerse, debido a variedad de factores como clases o actividades poco atractivas para el estudiantado, el desinterés por el aprendizaje, la ausencia o deserción escolar, la pereza o apatía, el uso indiscriminado del celular y la motivación excesiva por las redes sociales, agresividad y en algunos casos indisciplina; conseguir que los estudiantes estén atentos en la clase es un reto de los docentes, y este a su vez se puede alcanzar por medio de estrategias y técnicas que conduzcan a una clase lúdica, dinámica y alegre.

Las exigencias del mundo actual obligan que las Instituciones educativas promuevan el estudio juicioso de las dinámicas actuales y de la realidad sociopolítica del país, como también coadyuvar para despertar en los estudiantes el interés por construir un proyecto de vida seguro, consolidado en valores, proyecciones de su sentido de vida y humanizado. Para ello es importante desarrollar en ellos una actitud crítica y propositiva frente a la vida y su dinámica social actual.

Claro que esto no lo explica todo, con preocupación encontramos que según los resultados de la evaluación externa entregada por el Icfes en el año 2017 al colegio Instituto Técnico Industrial los estudiantes presentan grandes dificultades en la comprensión – lectora e interpretación de texto y graficas lo que indica deficiencia en los hábitos de lectura y un desinterés por adquirir la habilidad. Lo anterior aunado a su desmotivación por el estudio y en algunos casos por no encontrar congruencia con su sentido de vida, ya que la institución ofrece una formación en el área técnica industrial y en algunos casos se

encuentra apatía o desinterés por estas áreas de formación académica y empresarial a futuro.

Sumado a lo anterior en el Instituto Técnico Industrial según informe del comité de escuela de padres del plantel y la caracterización poblacional del año 2018, la falta de compromiso de la familia frente a la educación de sus hijos e hijas y o acudientes es determinante en los procesos de enseñanza aprendizaje, las dificultades como la pobreza y el poco interés de los padres por rendimiento académico de sus hijos, que se traduce en un problema multicausal y multicultural que afecta el desarrollo de su personalidad.

Según las estadísticas generales la población escolar del Instituto Técnico Industrial, las edades oscilan entre los 5 y los 19 años, es una población flotante de diferentes estratos sociales y donde su predominio se da en los estratos 2 y 3. Anexo 1 y 2.

El 70% por ciento de la población proviene de hogares disfuncionales y los padres y madres dedican mayor tiempo a sus trabajos para lograr solventar las necesidades básicas del hogar lo que conlleva a mayores problemas escolares y porque no mencionarlo en algunos casos sociales y familiares. (Drogadicción, abandono y conflictos familiares entre otros.) Anexo 3.

Es necesario recalcar que la población es heterogénea por la ubicación y por el contexto social en el que se desenvuelven las familias, las problemáticas en cada una de ellas variada. El fenómeno social, la cultura y la dinámica familiar cambian.

Este argumento corresponde muy bien con los relatos mencionados por algunos de los docentes, donde expresan que cada contexto y cada realidad de los jóvenes afectan el proceso de enseñanza y esto obliga a que las estrategias de aula en el desarrollo del aprendizaje se vean notoriamente perjudicado y aplazados.

Lo que quiere decir que una de las principales problemáticas de la población radica en las carencias físicas y afectivas de los estudiantes, en algunos casos no tienen materiales, el

uniforme, útiles escolares y vale la pena mencionar que en muchos de ellos llegan sin desayuno o sin almuerzo; lo cual influye en el proceso educativo.

Sin embargo, la integración a un nuevo grupo de pares, implica poner en juego la singularidad de cada sujeto, dar a conocer sus hábitos, sus gustos, sus desagradados, las modalidades familiares aprendidas, deseos y necesidades.

Por lo anterior, la institución educativa, enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (violencias, problemas políticos, problemas socio-familiares, problemas ambientales, de la cultura, etc.), e implementar nuevas estrategias lúdicas en el aula que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas, por tanto, requieren la integración de saberes, miradas transdisciplinarias, que ofrezcan respuestas contextualizadas a los problemas y exigencias de la sociedad.

Recordemos que los diversos estudios desarrollados en distintos campos sociales, como los relacionados con la violencia, la comunicación, la pobreza, el deterioro ambiental, las relaciones de género, y otros, dan cuenta de la imperiosa necesidad que tienen las Ciencias Sociales de innovar y desarrollar enfoques de carácter holístico, lúdico e integral para generar investigaciones y experiencias significativas que lleven al cambio de esta nueva generación. (Garnica, 2019)

Al respecto conviene decir que se hace necesario para contribuir en el mejoramiento de los resultados académicos de la institución educativa y a su vez para que sea el punto de partida para generar estrategias pedagógicas y de motivación para que culminen el año escolar y obtengan los mejores resultados académicos así mismo constituyan una base para crear planes y programas en conexión con las temáticas a mejorar en las pruebas saber 11, 9 y 5 de primaria.

Avanzando en el tiempo, encontramos que la sociedad en el siglo XXI se enfrenta a una serie de desafíos (violencia, xenofobia, discriminación multiculturalismo, adicción a los

videojuegos y el internet entre otros), frente a los cuales las Instituciones educativas tienen que sugerir formas de comprender y superar los obstáculos hacia el futuro.

1.2 Formulación del problema

De esta manera nos empezamos acercar a la pregunta problema para el presente estudio ¿Cómo la estrategia pedagógica implementada favorece el aprendizaje de las ciencias sociales en los jóvenes adolescentes del grado 0905 del Instituto Técnico Industrial?

1.3 Objetivo

El objetivo de la presente propuesta de intervención disciplinar es Implementar estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en el área de las ciencias sociales en el Instituto Técnico Industrial de Villavicencio, en el grado noveno 0905 en el año 2019.

1.4 Justificación

La presente propuesta de intervención disciplinar se justifica desde lo social porque contribuye al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes en el área de las ciencias sociales.

Nos encontramos ante una época de revolución educativa en la que las nuevas técnicas de enseñanza están modificando la educación a un ritmo vertiginoso. Es importante que mientras los expertos analizan el cambio que se está produciendo en la docencia, nos debemos preparar para nuevos retos que se nos han presentado. Las nuevas técnicas de la enseñanza de las ciencias sociales deben ser más gratificantes a los estudiantes y aportar al análisis de la realidad actual del país.

En este marco es importante analizar: ¿por qué enseñar? y ¿cómo enseñar las ciencias sociales?; dos premisas importantes para la construcción de la presente propuesta de intervención disciplinar.

Los colegios como agentes educativos deben innovar en las técnicas de la enseñanza aprendizaje para formar de cara al futuro y a la realidad actual del país y sobre todo acorde a las necesidades educacionales del estudiantado en general.

Lo fundamental es que las instituciones educativas ofrezcan la posibilidad que los estudiantes desarrollen su potencial y sean competentes para el mundo y la vida cotidiana.

Las Ciencias Sociales se encargan del estudio de grupos sociales, sus relaciones internas, su comportamiento y su influencia sobre el medio natural y el análisis e investigación del mismo. Las ciencias sociales son importantes en el mundo actual y es a través de técnicas y estrategias innovadoras donde el proceso de enseñanza resulta mucho más gratificante para los estudiantes aprenderla.

Hoy en día podemos observar a nuestro alrededor, como gran parte de las personas llevan consigo teléfonos móviles, video consolas, reproductores de mp4, proyectores y demás elementos tecnológicos que nos llevan a pensar que estamos en la cuarta ola generacional y es precisamente la de las comunicaciones y la tecnología, lo que nos lleva a pensar en que las instituciones educativas no pueden estar alejados de este cambio generacional.

Por ultimo, es importante recalcar como las instituciones educativas deben ser abiertas y flexibles a los avances que se produzcan en la sociedad y adaptarlas a las necesidades educacionales de los jóvenes y adolescentes del país.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes Investigativos

Para aportar a los antecedentes investigativos se realizó la revisión de varios documentos que permiten observar grandes experiencias y contribuciones de diversos autores y áreas de formación por lo que la transdisciplinariedad connota una estrategia de investigación que atraviesa límites disciplinares para crear un enfoque holístico.

Por lo anterior; se ha documentado bien desde diversos proyectos, disciplinas y autores que hacen énfasis y referencian en la necesidad de indagar por las estrategias lúdicas que permitan mejorar el desempeño académico en niñas, niños y jóvenes y motivar e interesar por las áreas de formación.

Es así; como encontramos el proyecto de intervención disciplinar denominado “La lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativo” liderado por la docente Sáchica Cepeda Leidy Cristina y desarrollado por Londoño Vásquez Libia del Socorro, Vásquez Roldan Ligia Ofelia y Zapata Olaya Luz Marina.

El proyecto estaba dirigido a docentes de la Institución Educativa Rural Marina Orth, a quienes se les propone de manera sencilla, como construir ambientes de aprendizaje significativos a través de la lúdica. Es una propuesta que, si bien no es nueva en el ámbito educativo, si refresca la memoria y los conocimientos para comprender mejor aquellos elementos lúdicos que se olvidan en la monotonía de las aulas.

El problema objeto del trabajo es la apatía, desinterés y deserción que se viene presentando en la población estudiantil de la Institución Educativa Rural Marina Orth, que llevo a buscar una propuesta de solución desde el interior de las aulas, donde la seriedad teórica de los temas y los enfoques memorísticos en el desarrollo de las clases aburren y desmotivan a los estudiantes.

La propuesta hace claridad en generar espacios, incorporar metodologías y estrategias didácticas con la participación activa de maestros, padres de familia, estudiantes y con un fuerte compromiso institucional para que se favorezca el aprendizaje de una manera activa, creativa y autónoma.

La segunda propuesta de Intervención disciplinar es la denominada “Lúdica como estrategia de motivación en el aprendizaje de las matemáticas” dirigida por Sáchica Cepeda Leidy Cristina, cuyo objetivo es analizar los resultados académicos de los diferentes grados de la básica primaria en la Institución Educativa Manuel Zapata Olivella. (Espejo, 2018,p.23)

Se ha evidenciado que la desmotivación y desinterés por esta asignatura, se incrementa aún más por factores como clases rutinarias y catedráticas desprovistas de diversión, malos hábitos de estudio, escaso apoyo familiar y poco acceso a recursos didácticos y tecnológicos. Así, este proyecto surge como una propuesta que busca desarrollar estrategias lúdicas recreativas durante las clases de matemáticas con el ánimo de generar en los estudiantes disfrute, goce, felicidad auto motivación y empoderamiento por fortalecer el afianzamiento en su estructura cognitiva de nuevos conocimientos, y las actitudes y comportamientos de inclusión, participación y socialización con sus pares, colocándolos en un entorno favorable que propicie no solo un excelente desarrollo de procesos mentales propios de las matemáticas sino que se fortalezca procesos de desarrollo humano en ellos.

El tercer proyecto de intervención disciplinar es el denominado “La lúdica y la pedagogía como estrategia para mejorar el rendimiento académico y disminuir la apatía por el conocimiento escolar en los estudiantes de la institución educativa Francisco Abel Gallego del municipio de San José de la Montaña, Antioquia”

El problema central que se ha visto con preocupación es cómo los estudiantes cada día muestran apatía a todo lo relacionado con el quehacer educativo, especialmente en la adquisición del conocimiento, situación que desconcierta dado que éste debe ser motivo de alegría, pero las distintas motivaciones que manejan los estudiantes hacen que éste parezca monótono e insignificante; por ello con la introducción de la lúdica a través de la pedagogía utilizada por el educador en las distintas áreas del conocimiento se potencializa el trabajo de manera agradable, de tal forma que llegue al estudiante y sea transformado, vivenciado y manejado en sus proyectos de vida, ya que es importante que los jóvenes encuentren ambientes propicios para la motivación y el disfrute por adquirir los conocimientos, de esta manera logran un mejor rendimiento académico

que los prepara para enfrentarse ante una sociedad que reclama personas más preparadas y que asuman el reto de transformarla. Proyecto elaborado por Restrepo Lopera Gloria Esperanza y Henao Loaiza Luz Marina y dirigido por Estupiñan Fernando.

Para finalizar, el trabajo denominado La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Americano de Ibagué. (Duque, 2016,p.6).

El trabajo busca reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer la dimensión comunicativa y los comportamientos inadecuados, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil.

Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños un conjunto de valores éticos, morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración. Se asume entonces, que el quehacer del docente es esencial para la cimentación de saberes ya que mediante este se generan espacios provocando interacciones y situaciones lúdicas.

Las experiencias diversas, muestran que la actividad lúdica es el camino a seguir para ofrecer un ambiente educativo desde el aula preescolar, que responde a los intereses y necesidades de los niños y niñas contribuyendo positivamente a su desarrollo integral para un mejor futuro.

Otro documento que contribuyo a mi propuesta de intervención disciplinar es el denominado “Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la Lúdica en las clases como un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar el interés y la motivación por las clases⁷. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa. En este proyecto determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros

educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica. La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

Para finalizar, se revisa el trabajo investigativo desarrollado por Romero, Escorihuela & Ramos en Venezuela. Las autoras realizaron un trabajo de investigación sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial. Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños un conjunto de valores éticos, morales que se traducen en socialización e integración. Se asume entonces, que el quehacer del docente es esencial para promover saberes ya que mediante este se generan espacios, tiempos, provocando interacciones y situaciones lúdicas. (Romero, 1990, p 23).

2.2 Marco teórico

Como es natural, la Constitución de 1991, la Ley General de la Educación, han sentado bases importantes para configurar el nuevo marco legal de la Educación Colombiana, responsable de poner a funcionar los cambios exigidos por el país, en materia de educación.

Cabe mencionar que, en el Instituto Técnico Industrial de Villavicencio se centra la enseñanza desde el modelo pedagógico Aprendizaje Significativo y se abre el panorama interdisciplinar, a través de temáticas afines como la educación ambiental, la educación en la salud sexual y reproductiva, la inclusión, la educación ética y en valores, el estudio de la afrocolombianos que contribuyen a la formación de ciudadanos críticos y participativos, comprometidos con las instituciones democráticas y con la esencia de la Constitución Política.

Con lo dicho hasta aquí, la sensibilidad hacia las actividades lúdicas se ubica en el campo de las actitudes, la expresión y la creatividad, que encierra un compromiso y se debe ofrecer posibilidades

de expresión de sentimientos y valoración que permitan al joven su desarrollo integral para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción. Del mismo modo, las actividades lúdicas incluyen el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones, ansiedades y para usar herramientas en el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje. (Rawls,2003,p.16).

En contraste el docente de aula debe realizar acompañamiento y respaldo a los jóvenes adolescentes, para fortalecer y reafirmar los procesos de aprendizaje, pues les brindan seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin de que en un futuro sea una persona capaz de enfrentarse a la sociedad y transformar su medio.

En definitiva, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer al joven adolescente como un ser social, fomentando la lúdica como principio que hace parte de su desarrollo total, facilitando su capacidad para discriminar y poder elegir en lo que él realmente está interesado como lo es en realizar actividades que le produzcan placer y goce.

Por lo anterior, el ejercicio de las actividades lúdicas se torna en un factor muy importante para que el estudiante aprenda a interiorizar conceptos, valorarse a si mismo, respetar al otro y a ir prefigurando la vida desde la creatividad, sentido de curiosidad y de exploración propia de los jóvenes. (Jiménez, 1997, p.12).

Se trata entonces de generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación. (Max Neef, 1993,p34).

Desde estas premisas, el docente juega un papel y compromiso educativo fundamental en el aula y en la institución educativa, puesto que en él se centra la responsabilidad de crear vínculos y facilitar la integración de toda la comunidad educativa y de su participación en todo proceso de formación y desarrollo de los jóvenes adolescentes. (Delgado, 2004,p.32).

Para los antecedentes relacionados con la propuesta de intervención disciplinar, se realizó una revisión teórica y conceptual de los diferentes aportes y trabajos de grado de profesionales de diversas instituciones de Educación Superior y en especial de propuestas de intervención disciplinar de la Institución Universitaria los Libertadores; en ese orden de ideas vale la pena resaltar las siguientes que aunque no son de las disciplina si aportan a la comprensión de la lúdica como estrategia de aprendizaje y mejoramiento académico en Instituciones de Educación Básica y Media Técnica del país.

Desde la promulgación de la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, se ha percibido el tan anhelado desarrollo integral del estudiante como uno de los fines de la educación en Colombia.

Sin embargo; hoy, veinticinco años después, éste es un sueño que todavía no se transforma en realidad. La Constitución de 1991, ha persistido mucho en la obligación de actualizar el sistema educativo del país, y son muchas las reformas que se han realizado con el fin de renovar la educación. No cabe duda, estos cambios no han logrado modificar la estructura sólida y acostumbrada de nuestro sistema; en efecto, en algunas de las instituciones educativas se sigue formando ciudadanos para el siglo pasado.

En este marco de ideas deseo enriquecer el marco teórico del proyecto de intervención disciplinar resaltando la importancia de la lúdica como la proveniente del latín ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo.

El concepto de estrategia pedagógica se comprende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de pedagogía es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Al respecto conviene decir que las estrategias pedagógicas fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Al mismo tiempo las estrategias pedagógicas debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos planeados y estrategias claras, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la formación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes.

“Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”. (Bravo, 2008, p.52). Las estrategias pedagógicas suministran invaluable alternativas de formación que se desperdician por

desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo que genera monotonía que influye negativamente en el aprendizaje.

Existe una articulación directa entre las estrategias pedagógicas y las estrategias didácticas, las primeras son la base para la generación de las segundas, porque van en concordancia con el principio pedagógico fundante. Las estrategias didácticas son el resultado de la concepción de aprendizaje en el aula o ambiente diseñado con esta finalidad y de la concepción que se tiene sobre el conocimiento, algunos hablan de transmitir y otros de construir, dichas concepciones determinan su actuación en el aula. Actualmente, las exigencias del mundo globalizado hacen necesaria la implementación de estilos y maneras de enseñanza y que se presenten de formas diferentes los contenidos, para que el aprendizaje sea dinámico y creativo, y despierte el interés de los estudiantes como actores de dicho proceso.

En este sentido autores como (Jiménez, 2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Aquí he de referirme como la estrategia pedagógica va de la mano con el aprendizaje, a lo que considera que: “Las estrategias pedagógicas bien aplicadas y comprendidas tendrán un significado concreto para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación con los demás logrando la permanencia de los educandos en el sistema educativo”. (Núñez, 2002, p.12).

De acuerdo a lo anterior, vale la pena resaltar y tomar algunas ideas de la teoría del aprendizaje significativo donde plantea la necesidad de observar cómo se plantean los aprendizajes en el medio escolar desde una postura cognitivista. Desde este enfoque se reconoce que existe un saber acumulado por la humanidad y que este debe incorporarse de forma relacional y sustantiva a las estructuras de pensamiento de los estudiantes. Por ello se considera interestructurante, es decir; el papel del docente es fundamental porque permite orientar las actividades de aprendizaje utilizando

estrategias que le permitan al estudiante organizar el conocimiento y paulatinamente establecer relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos. “Desde esta postura se plantean las siguientes estrategias: Preinstruccionales, Consideradas aquellas que funcionan como dispositivos de aprendizaje: ilustraciones, videos, discusiones guiadas, presentación de casos de estudio. Construccionales, aparecen aquellas que promueven la organización del conocimiento: mapas. Cognitivos, conceptuales, señalizaciones, resúmenes, cuadros de doble entrada. Posinstruccionales, se trabajan estrategias que permiten observar el nivel de elaboración del Conocimiento logrado por el estudiante: mapas conceptuales, redes semánticas y analogías”. (Ausubel, 2000, p.67).

En general el aprendizaje significativo es muy importante a partir de los intereses de los estudiantes, tener presente el papel que juega la motivación y diseñar situaciones de aprendizaje que permitan la interacción, la cooperación y la organización.

Conviene, sin embargo, advertir que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Por esta razón la teoría de Ausubel 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, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. (Ausubel, 1996, p12).

Todo lo dicho hasta ahora explica por qué formar en Ciencias Sociales en la Educación Básica, Media y técnica significa contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas y aventurar nuevas comprensiones; compartir y

debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos, todo lo cual aplica por igual para fenómenos tanto naturales como sociales.

Para concluir debo mencionar que el enfoque teórico del aprendizaje significativo se relaciona con las ciencias sociales y la lúdica porque es importante comprender la interrelación de los factores multicausales que explican la evolución de las sociedades humanas, así como el papel desempeñado en dicho proceso por colectividades y grandes personalidades. Adicional; porque resulta más fácil para los estudiantes identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y los acontecimientos relevantes, con el fin de adquirir una perspectiva global de la evolución histórica de la Humanidad, dentro de un marco cronológico preciso y de un esquema de fechas clave, y distinguir, dentro de la evolución histórica, las nociones de cambio y permanencia a través del juego y de esta manera motivarlos por el aprendizaje, desde luego que cuando el individuo participa en su aprendizaje y con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y se forma el nuevo aprendizaje, es decir; el aprendizaje significativo.

Sí, formar hombres y mujeres que caminen de la mano de las ciencias para ver y actuar en el mundo, para saberse parte de él, producto de una historia que viene construyéndose hace millones de años con la conjugación de fenómenos naturales, individuales y sociales, para entender que en el planeta convivimos seres muy diversos y que, precisamente en esa diversidad, está la posibilidad de enriquecernos. (MEN, 2002.p3).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente propuesta de intervención disciplinar “Estrategia pedagógica y lúdica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes del grado 0925 del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio – Meta enmarcada dentro de la investigación del enfoque cualitativo, ya que es un proceso inductivo y recurrente, donde se analiza múltiples realidades subjetivas en la medida que el proyecto busca la recolección de la información en varias fases y la primera de ellas tiene como fundamento la recolección de información a través de las vivencias de los estudiantes en la vida diaria, es una fase de indagación e intervención en la comunidad escolar del Instituto Técnico Industrial.

Por su parte, la investigación-acción se diferencia de otras investigaciones en los siguientes aspectos: (Latorre, 2007, p34)

- a) Requiere una acción como parte integrante del mismo proceso de investigación.
- b) El foco reside en los valores del profesional, más que en las consideraciones metodológicas.
- c) Es una investigación sobre la persona, en el sentido de que los profesionales investigan sus propias acciones.

Igualmente, las metas de la investigación-acción son: mejorar y/o transformar la práctica social y educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación; acercarse a la realidad vinculando el cambio y el conocimiento.

Por lo anterior la investigación Acción se asume como “aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante” Por lo cual se hace pertinente que desde la escuela y el aula, el pedagogo infantil asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica. (Latorre, 2007, p3).

Para lograr un reconocimiento más específico sobre las acciones desarrolladas en el proyecto en cada una de las fases de desarrollo.

A continuación se describen de manera detallada cada una de las fases, tomando en cuenta el enfoque metodológico, las técnicas e instrumentos empleados, para el adecuado desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados.

La investigación-acción es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales que tiene el objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar. (Lewin,1997, p.2).

La investigación –acción se presenta como un modelo de investigación formativa para promover la calidad de la educación, impulsando la figura de un profesional investigador, reflexivo, en formación permanente, crítico de su quehacer pedagógico, conocedor del medio cultural y con capacidad de renovar en forma continua la labor docente.

Es así como la Investigación – Acción, “la IA se realiza al servicio de la población sujeto del estudio: para resolver sus problemas y necesidades y para ayudarles en la orientación de su vida”. Según este autor, la participación en un proceso de investigación acción no es una posibilidad que se le concede a la comunidad (entendida esta como todo un grupo sujeto de investigación), sino que es un derecho que tiene toda persona de ser sujeto y protagonista de su propio proyecto de vida. (Rojas, citado por Arellano, 2000, p.34).

3.2 Línea de Investigación Institucional

De acuerdo a lo anterior y teniendo en cuenta las líneas de investigación de la universidad, relaciono la presente propuesta de intervención disciplinar con la línea evaluación, aprendizaje y docencia ya que está fundamentada en tres ejes primordiales como son la evaluación, el aprendizaje y el currículo, se articula porque la propuesta busca implementar estrategias

pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en el área de las ciencias sociales, proceso fundamentado en el quehacer pedagógico, la lúdica y la expresión.

3.3 Población y muestra

La población para implementar la propuesta de intervención disciplinar es el Instituto Técnico Industrial de Villavicencio Meta. Grado noveno 0905 de la jornada de la mañana 35 estudiantes donde sus edades oscilan entre los 13 y 16 años de edad. 17 señoritas y 18 jóvenes. La muestra el 100% de la población del grado 0905.

4. Estrategia de Intervención

ESTRATEGIA PEDAGOGICA Y LUDICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN GRADO NOVENO

EL RENACER DE LA PEDAGOGIA Y LA LUDICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES

La estructura metodológica de la presente propuesta de intervención disciplinar se desarrolla en cuatro momentos y/o fases de desarrollo:

Primera Etapa: Fase 1. Caracterización y conducta de entrada

1. Reconocer la realidad e identificar posibles problemáticas del contexto desde el área de las ciencias sociales en grado noveno y el contexto educativo, a través de la observación directa y el registro en diarios de campo.
2. Identificar las motivaciones directas con la asignatura, el contexto institucional y de aula, como las expectativas, fortalezas y oportunidades a través de la técnica del árbol lógico secuencial
3. Contextualizar los entornos familiar, social y escolar para identificar las necesidades y la relación con el entorno de los contenidos temáticos y el sentido pedagógico de la asignatura

a través de actividades como lluvia de ideas, socio dramas, expresiones artísticas que permitan la recolección de la información.

4. Consolidar un proyecto de aula a partir de la información recolectada con los estudiantes en los distintos espacios generados con el grado noveno del ITI a través de formatos diseñados para tal fin.
5. Sensibilizar a los directivos y docentes de la institución con actividades sencillas y significativas sobre la importancia de crear proyectos a partir de las necesidades educacionales y expectativas de los estudiantes sobre la materia y así facilitar el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento en los estudiantes de grado 9°.

ACCION	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Reconocer la realidad e identificar posibles problemáticas específicas del contexto	Observación directa Diarios de campo Biografías e historias de vida
Identificar las motivaciones directas con la asignatura	Matriz dofa Árbol lógico secuencial
Contextualizar los entornos familiar, social y escolar	Socio dramas Lluvia de ideas Expresiones artísticas
Proyecto de aula	Formatos de aula
Sensibilizar a directivos y docentes	Generación de espacios Dialogo de saberes Entrevistas

Tabla 1. Fase 1 PID Actividades Lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje

Segunda Etapa: fase 2 La enseñanza y características de las ciencias sociales y la lúdica

1. Revisión de documentos para articulación al plan de área: Búsquedas y fuentes bibliográficas, se identifica los principales documentos que a nivel institucional rigen el modelo educativo de la institución Educativa. En este caso se recurrió al PEI, Manual de

Convivencia, diario observador del estudiante, planeadores de la docente del área de ciencias sociales, proyecto de aula, como los principales referentes.

2. Adaptaciones curriculares para incluir en el plan de aula y proyecto de área. Uno de los factores que más contribuye al progreso del aprendizaje de los estudiantes es el grado y sobre todo el modo en que se estudien los estudiantes. Para ello se hace necesario introducir dentro del propio curriculum de enseñanza las estrategias de aprendizaje autónomas que permitan alcanzar el objetivo de “aprender a aprender”. Para que las estrategias de aprendizaje se asimilen y puedan transferirse y generalizarse es preciso que se enseñen y se instrumenten a través de las diferentes áreas curriculares, si no se seguirán produciendo los mismos fracasos que está ahora se han venido obteniendo (Latorre y Rocabert, p.148, 1997). se trata de un nuevo replanteamiento de las relaciones profesor-estudiante-conocimientos, donde el alumno se haga cada vez más independiente, más responsable de su propio proceso de aprendizaje. Convertir el plan de aula en verdaderas actividades lúdicas “personalizadas”, con un fuerte componente humanístico y tecnologico, como medio para aprender las ciencias sociales. En el plan de aula se incorpora los siguientes tres componentes: actividades de apoyo colaborativo, actividad de encausamiento y procesamiento y por último la actividad de ingenio y originalidad. Ellos son:

Actividad de apoyo colaborativo:

- Potencializar el autoconcepto y autoaceptación
- Clarificar las expectativas del ambiente escolar y familiar
- Inspirar la motivación en el aula, retroalimentar todas las actividades.

Actividad de encausamiento y procesamiento:

- Repetir los temas empleando preguntas – respuestas
- Establecer conexiones de repetición y novedad
- Contestar al estudiante con respuestas investigativas
- Previsión semanal de resultados nuevos y alternativos
- Resolver situaciones o conflictos mediante la negociación social
- Seleccionar lo fundamental resumiendo y subrayando en el cuaderno
- Organizar y conectar conocimientos con la realidad y con los temas de actualidad del país.

- Realizar esquemas lógicos, mapas de ideas, mapas conceptuales
- Buscar analogías con los temas del área a través de cuentos e historietas
- Plantear preguntas problemas para ser resueltas a través de la investigación.

Actividad de ingenio y originalidad:

- Creación de Pensamientos críticos y reflexivos
- Creatividad para producir nuevas ideas
- Descubrir y redescubrir que es lo que sabe y como lo sabe
- Explorar conocimientos a través del juego

ACCION	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Recopilación de documentos del modelo educativo.	Revisión documental
Revisión, articulación y adaptaciones curriculares	Plan de área ciencias sociales Plan de aula ciencias sociales Observaciones directas Entrevistas semiestructuradas
Recopilación de actividades lúdico pedagógicas articuladas a la planeación de aula desde el área de las ciencias sociales en grado noveno, de acuerdo a los lineamientos.	Anotaciones y bitácora de campo Grupos de enfoque Documentos y registros Biografías e historias de vida

Tercera etapa: fase 3 La Justificación y uso de estrategias de aprendizaje de las ciencias sociales.

En esta fase de PID se busca integrar las estrategias de aprendizaje a las ciencias sociales como objeto de estudio. De este modo se trabajan en clase, a través de unos contenidos concretos de las ciencias sociales, algunas técnicas básicas como el resumen o la esquematización, determinados procedimientos específicos como la creación y lectura de mapas o gráficos y también habilidades

meta - cognitivas como la planificación y la autorregulación. Todo ello integrado al uso de herramientas tecnológicas y pedagógicas.

ACCION Y OBJETIVOS	INSTRUMENTOS
<p>Actividad 1. “Recorre lugares magicos y planifica tus sueños” ¿Qué queremos conocer?</p> <p>Recuperar la idea de unas ciencias sociales que ayuden al estudiante a comprender, a situarse y a actuar.</p> <p>Valorar sus ideas, puntos de vista, producir ideas,alternativas.</p>	<p>Herramientas:</p> <p>Diario de clase: Registro diario de sus experiencias de clase y anectodas.</p> <p>MapMaker: Ubicación de lugares en google maps. Crea tu propia historia.</p> <p>TangibleFun: Herramienta para crear cuentos digitales e interactivos.</p> <p>Timeline: Diseño de línea del tiempo por continentes.</p> <p>Chronozoom: Explorar el origen de la vida.</p> <p>Creately: Elaboración de mapas conceptuales.</p>
<p>Actividad 2. “Despierta tus metas” ¿Que queremos aprender?</p> <p>Interpretar, clasificar, comparar, formular hipótesis, sintetizar, predecir, evaluar y tomar decisiones.</p>	<p>Herramientas:</p> <p>Vikidia: Enciclopedia para Jóvenes sencilla.</p> <p>Atlas digitales: Concentrese y responda.</p> <p>GeaCron: Atlas historico mundial y cronologías.</p> <p>Canva: Diseños interactivos en 3D y otros.</p>
<p>Actividad 3. “Crea y recrea tus propias ideas” ¿Cómo transforma lo que sabe?</p>	<p>Pensamiento crítico, habilidades sociales y de comunicación.</p> <p>Herramientas:</p> <p>Geography: juegos gratuitos de cuestionarios geográficos.</p> <p>TimeRime: Zona horaria por países.</p> <p>Seterra:Juego sobre ubicaciones en línea.</p> <p>MyHistro: Linea de tiempo sobre la teoria de la vida interactivas.</p>

Cuarta Etapa: Fase 4 de evaluación e impacto de la propuesta con los estudiantes de grado noveno del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio Meta.

En la cuarta fase se busca realizar un análisis del impacto de la propuesta de intervención disciplinar en los estudiantes de grado noveno realizando un análisis de los cuatro periodos académicos consolidado general, sabanas de notas y asignatura con mayor pérdida académica. Entrevistas a los padres de familia para indagar acerca de los cambios y expresiones de los estudiantes. Con estos datos realizar una comparación de las fortalezas y debilidades de la propuesta y oportunidades de mejoramiento.

ACCION	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Análisis de resultados académicos de grado Noveno del Instituto técnico Industrial	Consolidado de notas de 4 periodos Sabanas de notas
Indagar con los padres de familia sobre comentarios y/o observaciones de sus hijos e hijas de la clase de ciencias sociales	Entrevistas abiertas Registro fotográfico Mariz de análisis
Recomendaciones y sugerencias del proyecto.	Entrega de resultados a los directivos de la institución Socialización con los padres de familia y estudiantes.

Tabla 4. Fase 4 PID Actividades Lúdicas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje

Cronograma de actividades

Fase	Actividad	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
Fase I	Reconocer la realidad e identificar posibles problemáticas del contexto	X				
	Sensibilizar a directivos y docentes.		X			
	Identificar las motivaciones directas con la asignatura		X			
			X			

	Contextualizar los entornos familiar, social y escolar					
Fase II	Recopilación de documentos del modelo educativo. Revisión, articulación y adaptaciones curriculares			X		
				X		
Fase III	Actividades lúdico pedagógicas articuladas a la planeación de aula desde el área de las ciencias sociales en grado noveno Estrategias habilidades metacognitivas como la planificación y la autorregulación Estrategias para la cooperación, interacción y participación				X	
					X	
Fase IV	Análisis de resultados académicos de grado noveno del Instituto técnico Industrial I – II periodo. Indagar con los padres de familia sobre comentarios y/o observaciones de sus acudidos de la clase de ciencias sociales.					X
						X

Plan de acción

Estrategia Pedagógica y Lúdica para mejorar el Aprendizaje de las Ciencias Sociales

Objetivo	Meta	Indicador	Acción	Res	Recursos
Reconocer la realidad psicosocial de los estudiantes e identificar posibles	El 100% de los estudiantes encuestados para identificar la realidad psicosocial de los estudiantes de grado noveno.	Nº de encuestas realizadas	Encuesta electrónica para identificar la realidad psicosocial de los estudiantes de grado noveno del ITI.	Directora del proyecto	Computador Formatos de encuesta

problemáticas del contexto.					
Identificar las motivaciones con la asignatura y contextualizar los entornos familiar, social y escolar Proyecto de aula	El 90% de las familias del grado dan a conocer los intereses, gustos por las ciencias sociales y su entorno familiar.	Nº entrevistas a los estudiantes y padres de familia a través del juego de roles	Realizar un juego de roles, identificar en los estudiantes sus gustos o intereses por las ciencias sociales y su entorno familiar.	Director de grado Rector de la institución	Formato de entrevista semi estructurada Citación a los padres. Espacio generado por el colegio. (Convocatoria)
Recopilar y analizar los documentos del modelo educativo.	El 100% de los documentos institucionales recopilados (manual de convivencia, PEI, plan de área y plan de aula)	Nº de documentos analizados / matriz de análisis de las ciencias sociales.	Analizar los documentos institucionales y crear una matriz que permita la revisión transversal.	Directora del proyecto Docente del área. Coordinadora académica	Documentos Institucionales. Matriz de análisis.
Analizar los resultados académicos de grado noveno del Instituto técnico	El 100% de los datos estadísticos de los periodos académicos representados gráficamente	Nº datos estadísticos por grado y periodo.	Análisis de los resultados académicos de los estudiantes de I y II periodo académico.	Directora de grado. Directora de proyecto	Planillas generales por grado y periodo Computador

<p>Industrial I – II periodo.</p> <p>Indagar con los padres de familia sobre percepción, comentarios y/o observación de sus hijos de la clase de ciencias sociales</p>	<p>El 80% de los padres asistentes a reunión de padres de familia mediante la metodología Escuela abierta</p>	<p>N° de padres de familia asistentes a la reunión de padres de familia</p>	<p>Convocar a los padres de familia del grado 0905 e indagar sobre la percepción de la clase de las ciencias sociales</p>	<p>Directora del proyecto Docente del área de ciencias sociales.</p>	<p>Formato Taller escuela – abierta. Marcadores Papel block. Colores</p>
<p>Implementar actividades lúdico pedagógicas articuladas a la planeación de aula desde el área de las ciencias sociales en grado noveno</p>	<p>El 100% de los estudiantes beneficiados con las diferentes actividades lúdicas</p>	<p>N° de estudiantes con bajo rendimiento o académico</p>	<p>Llevar a cabo el plan de aula articulado a los ejes curriculares del MEN y las actividades lúdicas para el mejoramiento del rendimiento académico.</p>	<p>Directora de proyecto Profesor de ciencias sociales. Coord. Académica</p>	<p>Herramientas virtuales. Diarios Computador</p>
<p>Potenciar las habilidades metacognitivas como la planificación y la</p>	<p>El 60% de los estudiantes desarrollando habilidades meta cognitivas</p>	<p>N° estudiante participando de las actividades</p>	<p>Implementación de diversas estrategias como son: resumen, esquematización, lectura de mapas o gráficos y la</p>	<p>Director de grado Docente de área</p>	<p>Salón de clase Computador Grabadora Cartelera Colores</p>

autorregulación.			planificación, la autorregulación análisis de problemas en contexto. Exposiciones, dramatizados y socio dramas de la realidad actual del país y con temáticas de siglo XXI.		Cintas Trajes típicos
Implementar estrategias para la cooperación, interacción y participación	El 70% de los estudiantes desarrollando habilidades sociales y de comunicación.	Nº de estudiantes con bajo rendimiento en el área.	Realizar encuentros y acciones de socialización, a través de la danza y el teatro.	Director de grado Docente de área	Cuadernos de área. Computador Programa Música Telones Escenarios artísticos
Evaluar y analizar el impacto del proceso	El 100% de los estudiantes evaluando el proceso y participando de la medición del impacto.	Nº de estudiantes desertores. Nº de inasistencia	Diseñar una encuesta para evaluar el impacto del proyecto Análisis de las planillas de deserción, rendimiento académico e inasistencia a la clase.	Docente de área	Formatos de encuesta Computador Planillas Seguimiento

Evaluación y seguimiento Estrategia Pedagógica para el mejoramiento del rendimiento académico.

Reuniones bimensuales por el docente líder del proyecto la que será de carácter formativo y según las visitas programadas, estarán acompañadas por el comité técnico de la Institución, y demás actores del proyecto. En ella se reflexionará sobre el impacto e implicaciones directas en las clases con la metodología innovadora, y revisar los ajustes en el tiempo programado.

Análisis bimensualmente la estadística del rendimiento académico de los estudiantes con estadística de Gestacol, programa académico ITI.

Elaboración bimestral de una matriz DOFA para evaluar con el comité técnico de la institución para identificar fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza de aprendizaje de las ciencias sociales y las oportunidades y aspectos por mejorar en la implementación del proceso de enseñanza.

5. Conclusiones y recomendaciones

1. La enseñanza de las ciencias sociales debe estar acorde a la realidad sociopolítica del país y con temas de actualidad para lograr motivación por el área
2. La metodología de la clase debe ser concertada con los estudiantes para despertar el interés por la misma.
3. En cada inicio de tema se debe tener en cuenta las ideas previas para retomar las iniciativas de los estudiantes.
4. Los temas deben ser claros y deben mostrar una guía u objetivo de esta manera generar mayor conciencia y aceptación por la clase.
5. La participación en la clase a través de diferentes metodologías y estrategias son claves para mantener el éxito de las mismas.
6. No repetir las actividades durante la misma semana para evitar el agotamiento y la pérdida de interés.
7. Aprender jugando en necesario, activar la lúdica y la recreación en cada tema es relevante para el aprendizaje de las ciencias sociales.
8. Aplicar la transversalidad a cada uno de los temas para realizar un ejercicio combinando la realidad social y personal del estudiante y su interés por la clase de las ciencias sociales.
9. Finalmente, es recomendable utilizar los recursos técnicos con prudencia (si es que se dispone de ellos) ya que diversos estudios señalan que la asimilación de la información no es proporcional a la sofisticación de los medios utilizados.
10. Al iniciar el tema, es útil mediante preguntas o algún ejercicio hacer explícitas las ideas previas, los conocimientos y las expectativas de los receptores, ya que la información sobre cómo los estudiantes se representan inicialmente el tema es una cuestión de gran relevancia.
11. El uso de herramientas tecnológicas son importantes para ayudar al mejoramiento del rendimiento académico.
12. Presentar globalmente los contenidos mediante un esquema, un mapa conceptual, un organigrama o similar, de manera que los aspectos más básicos sirvan de organizadores del discurso.

13. Presentar las ciencias sociales como una construcción en constante renovación, ya que su propia evolución, la formulación de nuevos interrogantes o el planteamiento de nuevas cuestiones incorporan otros enfoques y la aparición de otros temas e interpretaciones.
14. Desarrollar capacidades propias del pensamiento social (interpretar, clasificar, comparar, formular hipótesis, sintetizar, predecir, evaluar) y del pensamiento crítico (valorar ideas y puntos de vista, comprender para actuar, tomar decisiones, producir ideas alternativas y resolver problemas). También desarrollar habilidades sociales y de comunicación, recuperando la idea de unas ciencias sociales que ayuden al estudiante a comprender, a situarse y a actuar.
15. Escuchar con atención e interés, lo cual no siempre se da fácilmente, incluso se convierte en imposible en determinados contextos o para determinados estudiantes poco motivados por la asignatura o por los estudios.
16. Una buena lección, bien construida y bien presentada puede facilitar la comprensión y la estructuración de un tema, ayudar a adquirir visiones globales y a clarificar aspectos difíciles. Por tanto, las clases expositivas puede ser útiles e interesantes, especialmente si los receptores cumplen los requisitos antes mencionados, están bien organizadas y la comunicación es efectiva.
17. Comenzar presentando unas pocas ideas, las más fundamentales, representativas y generales del contenido que se va a desarrollar, pero a nivel de aplicación, mediante algún ejemplo o ejercicio práctico y cercano, para que los estudiantes se sitúen desde un principio. Después, mientras se desarrolla el tema, es conveniente referirse a estas ideas presentadas en primer lugar con más detalle y complejidad, con un nivel de elaboración más profundo.
18. Importante es ser sensibles al feedback de los estudiantes, a las muestras que dan sobre cómo están recibiendo la información. Si la mayoría no sigue la explicación es mejor buscar alternativas porque la asimilación será muy dudosa.

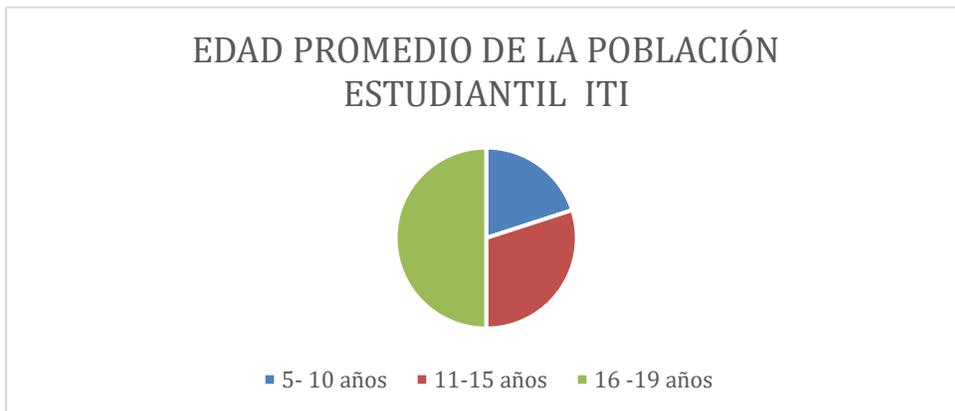
REFERENCIAS

- Albert, B. (2009). *La investigación Educativa. Claves Teóricas*. España. Ed. McGRAW-HILL.
- Ausubel, D.P. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York, Winston. Ed. McGRAW_HILL.
- Delgado Salazar. (2004) *Estabilidad Económica, Condición para el desarrollo Humano*. Bogotá Colombia. Ed. Magisterio
- Duque D, María Paula. (2016) *La lúdica estrategia pedagógica en fortalecimiento, la dimensión comunicativa*. Universidad del Tolima. Ed. Norma
- Echeverría, E. (1994). *La importancia de la investigación en el campo de la educación*. Malaga. Ed. La Torre.
- Espejo R, Gloria Esperanza. (2012) *Análisis de los resultados académicos de los diferentes grados de la básica primaria*. Universidad Los Libertadores.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M.P. (2010) *Metodología de la Investigación (5ª Ed.)*. México: McGraw Hill Educación.
- Londoño V, Libia del Socorro. (2016) *La lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativo*. Universidad Los Libertadores.
- Max Neef, (1993) *Características de las necesidades humanas*. Bogotá. Ed Mc Graw Hill.
- Ministerio de Educación Nacional (2002) *Lineamientos Curriculares de Ciencias Sociales*. Bogotá. MEN
- Núñez A, Riviere. (2001) *La mirada Mental al desarrollo de las capacidades cognitivas*. Zaragoza: Mira Editores.
- Pagano, R. R. (2000). *Estadística para las ciencias del comportamiento*. Madrid: International Thompson.
- Pérez Herrera, M. (2006). *Integración del currículo realidad social*. Universidad del Norte.

- Restrepo L, (2010). *La Lúdica como estrategia de aprendizaje*. Universidad Los Libertadores.
- Quiceno, H. (2002) *Educación tradicional y pedagogía crítica*. En: *Revista Educación y Cultura*. N° 59, Bogotá. Grupo Editorial.
- PAGÈS, J. (20017) *Enseñar y aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la educación secundaria*. Barcelona. Horsori, 1997
- Quinquer, D.: (2002) "*Cooperar para aprender: El trabajo cooperativo*" en *Guías Praxis para Profesorado de ESO*. Ciencias Sociales. Barcelona. Praxis.
- TULCHIN, J. B.: (1987) "*Más allá de los hechos históricos: sobre la enseñanza del pensamiento crítico*" en *Revista de Educación*. MEC, n. 282.
- Sánchez Carrión, J.J. (1995). *Manual de análisis de datos*. Madrid: Alianza.
- Tamayo, A (1994) *Tendencias Pedagógicas Contemporáneas*. Bogotá, Edic. Morata.
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España, Ed. Crítica.es.
- Zúñiga, G. (1998). *La Pedagogía Lúdica: Una Opción Para Comprender*, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes/ Universidad de Caldas.
- VIDAL, C. y LAGUÍA, Ma J. (2008). "*Rincones de actividad en la escuela infantil (10 a 16 años)*". Barcelona: Graó.

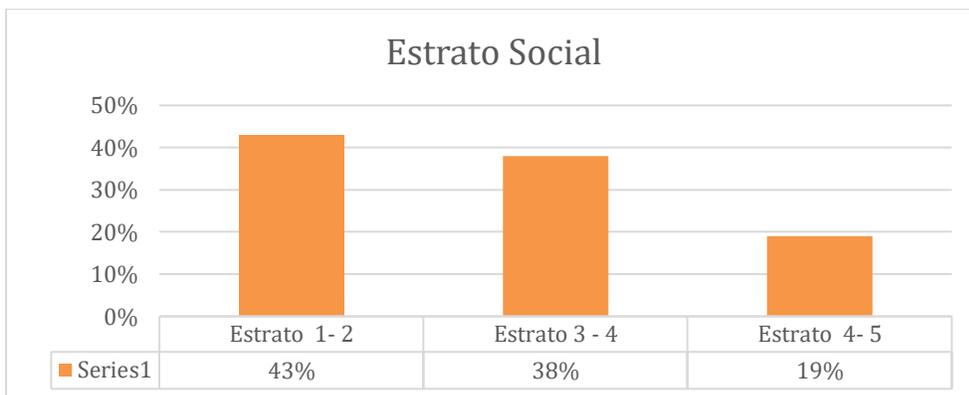
Anexos

Anexo 1. Edad promedio de la población estudiantil.



5- 10 años	20%
11-15 años	30%
16 -19 años	50%

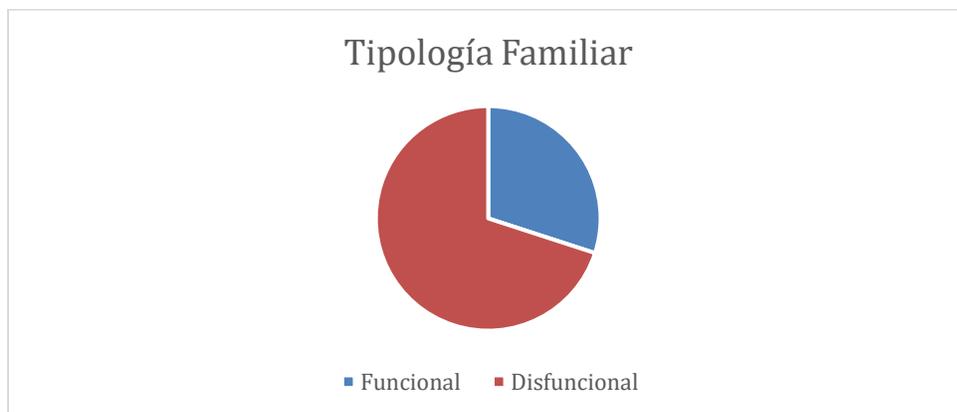
Anexo 2. Estrato Social Familiar



Estrato

Estrato 1- 2	43%
Estrato 3 - 4	38%
Estrato 4- 5	19%

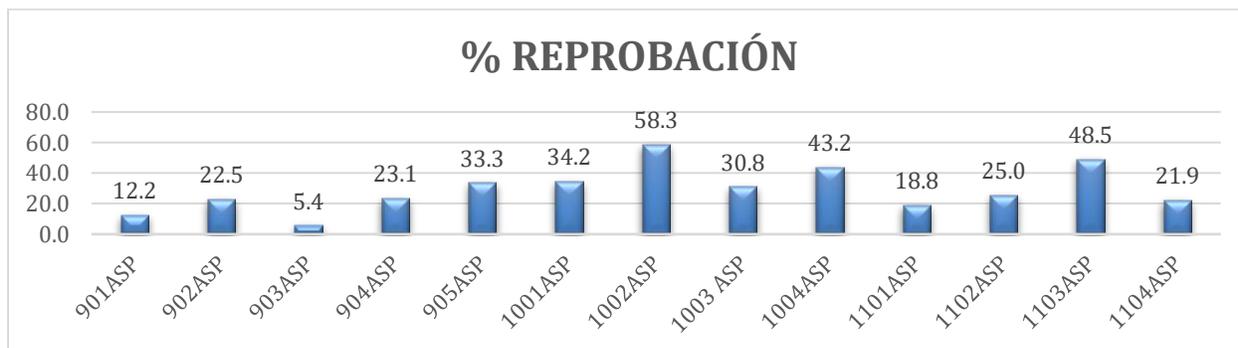
Anexo 3. Tipología Familiar



Tipología Familiar

Funcional	30%
Disfuncional	70%

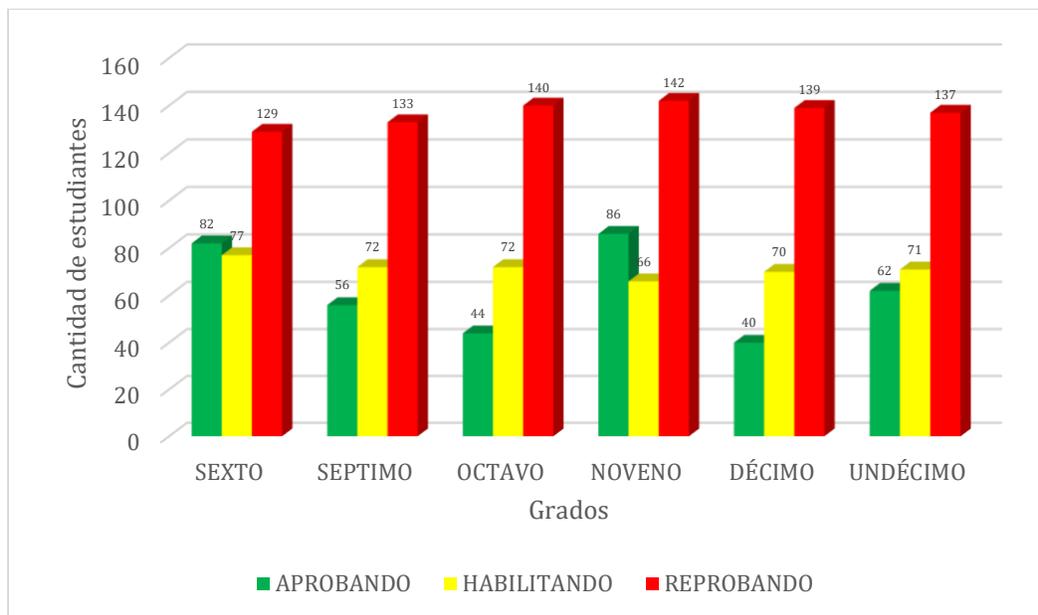
Reprobación en el área Ciencias Sociales Primer Periodo Académico



Ciencias Sociales Primer Periodo Académico

0901:	12,2%
0902:	22,5%
0903:	5,4%
0904:	23,1%
0905:	33,3%

Reprobación Cuarto Periodo Académico



Cuarto Periodo Académico

Grupo	APROBANDO	HABILITANDO	REPROBANDO	TOTAL
SEXTO	82	77	129	288,0
SEPTIMO	56	72	133	288,0
OCTAVO	44	72	140	291,0
NOVENO	86	66	142	288,0
DÉCIMO	40	70	139	286,0
UNDÉCIMO	62	71	137	282,0