

**LA LUDICA FACILITADORA DEL APRENDIZAJE DE LA CIENCIAS
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 503 JORNADA MAÑANA
DEL COLEGIO RAMON DE ZUBIRIA LOCALIDAD ONCE DE SUBA.**

MARIA ARACELY SALINAS BUSTOS

LIZARDA SANCHEZ MORA

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

BOGOTÁ D.C.

2015

**LA LUDICA FACILITADORA DEL APRENDIZAJE DE LA CIENCIAS
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 503 JORNADA MAÑANA
DEL COLEGIO RAMON DE ZUBIRIA LOCALIDAD ONCE DE SUBA.**

MARIA ARACELY SALINAS BUSTOS

LIZARDA SANCHEZ MORA

Trabajo para optar al título de Especialista en pedagogía de la lúdica.

ASESORA

MYRIAM CORTES ABRIL

MAGISTRA.

UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES

VICERRECTORIA DE EDUCACION VIRTUAL Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

BOGOTÁ D.C.

2015

Nota de Aceptación

Firma del Presidente del jurado

Jurado

Bogotá, junio de 2015

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

Los niños y niñas con su deseo de aprender, dispuestos a nuevas experiencias de conocimiento que permitieron llevar a cabo esta propuesta.

A los docentes de la especialización, quienes con su orientación, guía y experiencia dan apertura a prácticas innovadoras de nuestro quehacer educativo.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis hijos, Santiago y Juan Pablo, a mis nietos Isabella y Jerónimo y a todos los niños que de una u otra forma nos brindan su apoyo y motivación, con por sus sonrisas abrazos permiten que se lleve a cabo esta propuesta de trabajo

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
1. PROBLEMA	13
1.2. Formulación del problema.....	14
1.3.2. Antecedentes Bibliográficos.....	16
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	19
3.1. Objetivo general.....	19
3.2. Objetivos específicos:.....	19
4. MARCO REFERENCIAL.	20
4.2. Marco Teórico	22
4.2.1. Concepto de lúdica.....	22
4.2.2. Pedagogía.....	26
5. DISEÑO METODOLÓGICO	29
5.1. Tipo de Investigación.....	29
5.2. Población y muestra.	29
5.3. Instrumentos.....	30
5.3.1. Observación directa.....	30
5.3.2. Encuesta.	30
5.3.3. Talleres.....	30
5.4. Análisis de resultados.....	30
6. PROPUESTA.....	34
6.1. TITULO	34
6.2. DESCRIPCION.....	34

6.3. JUSTIFICACION.....	34
6.4. OBJETIVO.	34
6.5. METODOLOGIA.	34
6.6. PERSONAS RESPONSABLES	39
6.7. BENEFICIARIOS.....	40
6.8. RECURSOS.....	40
7. CONCLUSIONES.....	41
BIBLIOGRAFIA	42
ANEXOS	43
Anexo 1. Encuesta	43
Anexo 2. Fotos.....	44

LISTA DE GRÁFICAS.

Pág.

Gráfica 1. ¿Te parecen las clases de sociales aburridas?.....31

Gráfica 2. ¿En esta clase copias con frecuencia de los libros?.....31

Gráfica 3. ¿Consideras que los juegos, las actividades recreativas y lúdicas, te facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?32

Grafica 4. ¿Participarías en la dramatización de un hecho histórico?32

Gráfica 5. ¿Te gustaría que en las clases de sociales se trabajara con videos y música?33

LISTA DE FOTOS

FOTO 1 Colegio Ramón De Zubiría 20

FOTO 2 44

FOTO 3 44

FOTO 4 45

FOTO 5 45

FOTO 6 46

FOTO 7 46

FOTO 8 47

FOTO 9 47

FOTO 10 48

FOTO 11 48

FOTO 12 49

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1Profesor Súper O..... 14

FIGURA 2Video La invitación..... 15

FIGURA 3. Teatro infantil. 16

RESUMEN

La lúdica facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales, es una oportunidad de reconocer la importancia de esta area del conocimiento y de llamar la atención de los estudiantes mediante la puesta en práctica de talleres lúdicos que desarrollen en los niños y niñas el respeto por la diversidad, la identidad Colombiana, comprometidos por la defensa y promoción de los derechos humanos; haciendo de las ciencias sociales una clase divertida, motivante y de aprendizaje social.

Palabras Claves:

- Lúdica
- Pedagogia
- Ciencias sociales.

GLOSARIO

COLOMBIA APRENDE: Es una página web que tiene un programa de competencias en ciencias sociales, para docentes y estudiantes, el cual permite acercarse al conocimiento científico social de manera lúdica.

CIENCIAS SOCIALES: Ciencias que estudian el comportamiento del hombre en la sociedad y sus formas de organización. Rama del saber humano constituida por el conjunto de conocimientos objetivos y verificables sobre una materia determinada que son obtenidos mediante la observación y la experimentación, la explicación de sus principios y causas y la formulación y verificación de hipótesis y se caracteriza, además, por la utilización de una metodología adecuada para el objeto de estudio y la sistematización de los conocimientos.

LÚDICA: es una dimensión del desarrollo humano, La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento¹.

¹ CARLOS BOLÍVAR BONILLA B. Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía. Sígalos: www.redcreacion.org/documentos/CBolivar.htm

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de intervención plantea la problemática de trabajo en el área de ciencias sociales, donde los estudiantes se muestran poco motivados por el aprendizaje del área.

Teniendo en cuenta que la lúdica brinda herramientas que se ajustan a los intereses y edad de los estudiantes, presentamos un plan de intervención que haga del área de sociales una clase participativa, motivante.

Este plan se basa en talleres lúdicos que de manera creativa, con dramatizaciones, música, videos, expresión corporal los niños de quinto sientan gusto por la clase participando activamente y desarrollen un sentido crítico frente a sus diferentes contextos en los que se desenvuelven

**LA LUDICA FACILITADORA DEL APRENDIZAJE DE LA CIENCIAS SOCIALES
EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 503 JORNADA MAÑANA DEL COLEGIO
RAMON DE ZUBIRIA LOCALIDAD ONCE DE SUBA.**

1. PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema.

Los estudiantes de quinto de primaria, en la clase de ciencias sociales en la asignatura de historia y geografía, se muestran apáticos y aburridos, porque expresan que a esta clase se va a copiar largos textos que carecen de importancia. Ellos no encuentran afinidad ni relación de esta área con sus intereses personales, ni su entorno, además no llenan sus expectativas, por lo tanto no les es motivante y su participación es mínima en esta clase.

Los docentes también se muestran apáticos a trabajar esta área por la falta de herramientas lúdicas que le permitan desarrollar la clase en forma motivante e interesante para los educandos. También falta creatividad para implementar actividades que despierten la motivación del estudiante tales como: dramatizaciones, obras con títeres, cine foros, cuadros comparativos entre otros, y así crear un ambiente de aprendizaje agradable.

A lo anterior se suma la falta de actividades extra curriculares como salidas pedagógicas, que facilitan el aprendizaje en el área, porque se presentan algunas limitantes como costos, tiempo permisos, que complican y hacen tedioso su desarrollo.

1.2. Formulación del problema.

¿Por qué la lúdica facilita el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramón de Zubiría de localidad once de suba?

1.3. Antecedentes.

El proyecto realiza una búsqueda efectiva de antecedentes que nos permiten tener referentes o guías para el desarrollo del trabajo. Estos referentes son empíricos y bibliográficos.

1.3.1. Empíricos.

El Centro de Investigación del Profesor Súper O es una herramienta educativa, donde se le da un nuevo sentido a la idea de "*aprender jugando*". En esta oportunidad los estudiantes serán los protagonistas de la aventura y ayudarán al Profesor Súper O a resolver problemas históricos. Adicionalmente, los estudiantes encontrarán recursos y sugerencias que les permitirán realizar sus propias investigaciones.

El Centro de Investigación del Profesor Súper O es un recurso educativo del Programa de Desarrollo de Competencias Científicas en Ciencias Sociales, en el que los estudiantes son los protagonistas de la aventura y junto al Profesor Súper O resuelven problemas históricos.

FIGURA 1 Profesor Súper O.



Fuente: <http://colombiaaprende.edu.co>

Video la Invitación de Jorge Celedon.

Jorge Celedón, quién es considerado como el Embajador Cultural del vallenato en el mundo gracias a su aporte al folclor colombiano, este cantautor no es solo es reconocido por su talento sino por su espíritu cívico y sentido social, que es reflejado en la Fundación Ay Hombe ubicada en la ciudad de Bogotá.

FIGURA 2Video La invitación.



Fuente: <https://www.google.com/imagenvideolainvitacion>.

Obras de teatro.

Dentro del rol social y crítico que el teatro articula al estar cumpliendo una función en relación a la educación artística, la Pedagogía Teatral tiene la capacidad de elaborar y poner en práctica una estrategia de trabajo que entiende el teatro como un gran recurso de integración y aprendizaje, motivador de la enseñanza, facilitador de la capacidad expresiva, ente de sanación afectiva y proveedor de la experiencia creativa, que orgullosamente hace su aporte desde el campo creativo al campo educacional².

FIGURA 3. Teatro infantil.



Fuente: <http://www.gogle.com/imagenesteatro.com.co>

1.3.2. Antecedentes Bibliográficos.

² PAG WEB Pedagogía teatral, aprendizaje lúdico y activo, Rosemary Lagos Araya

Autor: Carlos Bolívar Bonilla B

Título: Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía.

Fuente: www.redcreacion.org/documentos/CBolivar.htm

Contenido: Es una síntesis de varios trabajos sobre los conceptos de lúdica y ludopatía.

Autor: Elia Ana Bianchi

Título: Pedagogía Lúdica. Una contribución a la causa de los niños.

Fuente: <http://www.proyectoludonino.org/pedagogialudica/index.htm>

Contenido: Es una propuesta sobre la Pedagogia lúdica.

Autor: Ministerio de educación nacional de Colombia.

Título: Colombia aprende. La red del conocimiento

Fuente: www.colombiaaprende.edu.co/historiahoy

Contenido: Es un programa de competencias en ciencias sociales, para docentes y estudiantes, el cual permite acercarse al conocimiento científico social de manera lúdica.

2. JUSTIFICACIÓN

Las ciencias sociales proporcionan a los y las estudiantes de básica primaria, saberes en historia, geografía, ciencias políticas, economía y cultura ciudadana, que le permiten identificarse, como un ser humano único, social y político que reconoce normas y acuerdos básicos que facilitan la convivencia pacífica en la diversidad.

Por lo tanto es necesario despertar en ellas y ellos el interés hacia la participación en la clase de ciencias sociales, cambiando la imagen de área poco llamativa, por la de clase interesante, divertida, que fomenta el desarrollo social del ser humano.

Este trabajo pretende facilitar el aprendizaje de las ciencias sociales de las niñas y niños del grado quinto del curso 503 del colegio Ramón de Zubiría, con actividades lúdicas como talleres sobre nuestro país, incentivando el fomento de los valores, las culturas, las costumbres, ya que no solo con la copia del texto se trabaja en el área, sino que experimenten otras opciones tales como: la música, la danza, el teatro, el cine foro que motiven a los estudiantes a participar en forma espontánea , y a su vez desarrollen posturas críticas en la solución de problemas en la vida cotidiana, teniendo en cuenta que la formación en ciencias sociales siempre está ligada con la acción ciudadana.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general.

Proponer la lúdica como facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del grado 503, de la jornada mañana del colegio Ramón de Zubiría localidad once de suba.

3.2. Objetivos específicos:

- Diseñar y ejecutar talleres lúdicos que motiven el gusto por el área de ciencias sociales.
- Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del área de ciencias sociales en su desarrollo contextual.
- Evaluar el impacto y la efectividad de los talleres lúdicos propuestos en el área de ciencias sociales durante el trimestre.

4. MARCO REFERENCIAL.

4.1. Marco contextual.

FOTO 1 Colegio Ramón De Zubiría



El Colegio Ramón de Zubiría es el resultado de la fusión de 3 instituciones: La escuela la Palma, el colegio Stephen Hawking y el Ramón de Zubiría, cada una de estas instituciones inicialmente funcionaba como una sede, de tal manera que la sede A era el Ramón de Zubiría, la sede B el colegio La Palma y la sede C, el colegio Stephen Hawking. En la actualidad se fusionó el colegio la palma y el Stephen Hawking en un mega colegio, que brinda servicio desde primera infancia hasta grado once. Es una institución de carácter oficial que pertenece a la localidad 11 de Suba

La sede A esta ubicada en el barrio Rincón de la localidad once de Suba, en la Diagonal 129 B bis N, 93 B 51. La IED. Esta sede cuenta con Educación Media Especializada en BIOTECNOLOGIA Y COMUNICACIÓN, con dos aulas especializadas de informática y dos aulas o laboratorios con los equipos requeridos para Biotecnología.

La Institución Educativa Ramón de Zubiría sede B, está ubicada actualmente en el barrio La Palma, calle 128 C N. 88 B 50. Es una planta física nueva, es un mega colegio que cuenta con un bloque destinado a primera infancia totalmente dotado, otro bloque para primaria y otro para bachillerato con salas de informática, laboratorios, biblioteca y un aula polivalente que sirve de restaurante y auditorio.

El Ramón de Zubiría como Institución Educativa pública oficial, fundamenta su razón de ser en el fortalecimiento de una comunidad educativa integradora, incluyente y humanista, donde los niños, niñas y jóvenes sean capaz de amarse a sí mismos y a los demás, desarrollando competencias cognitivas, sociopolíticas, axiológicas y laborales que les permitan desde los diferentes saberes y los énfasis de la comunicación y biotecnología, construir su proyecto de vida para impactar su entorno natural, familiar, social y profesional.³

En el año 2021 el colegio RAMÓN DE ZUBIRÍA IED; plantea será reconocido como una institución líder en la formación de personas respetuosas de los derechos humanos y del ambiente natural. Gestores de una mejor calidad de vida; fundamentando su trabajo en la construcción de ambientes significativos bajo las políticas educativas vigentes apoyándose en la implementación de los ciclos, en los énfasis de comunicación y biotecnología como herramientas de proyección social y profesional⁴.

³ P.E.I. Colegio Ramón De Zubiría. Misión institucional.

⁴ IED. RAMÓN DE ZUBIRIA. Visión Institucional. PEI

4.2. Marco Teórico

4.2.1. Concepto de lúdica

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, 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 como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego⁵.

La lúdica en este sentido es un concepto poroso, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales. Para entender esto, es necesario apartarnos de las teorías conductistas-positivistas las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. También es necesario apartarnos de las teorías de psicoanálisis que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

Son muchas las teorías existentes alrededor de la lúdica y de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que de tipo interdisciplinario se han hecho.

¿Qué sucede con el tiempo y el espacio en el jugar creador? Para iniciar este proceso de reflexión teórica es necesario plantearnos que en los momentos creativos, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y

⁵ CARLOS BOLÍVAR BONILLA B. Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía.
Sígalo: www.redcreacion.org/documentos/CBolivar.htm

consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador. Desde la perspectiva anterior el juego no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el juego a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona neutra propicia para el acto creador.

Es decir, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin sentido. De esta forma se podría afirmar que el juego es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma del juego, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

La libertad que produce el juego en este sentido es similar a lo planteado por Luis Carlos Restrepo define La libertad es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento”. El juego como una tercera zona de carácter neutra es paradójica; Puesto que es, una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños, es decir, donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos⁶.

El tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo fractal de la lúdica. Lo contrario ocurre cuando el juego se vuelve didáctico o se somete a la rigidez de reglas impuestas desde afuera y no negociadas, allí el tiempo para el niño o para el sujeto creador se vuelve eterno, similar al paso del tiempo en las escuelas tradicionales, que no son más que espacios atravesados por el tedio y el aburrimiento producto de una inadecuada concepción del ser humano y de la sociedad en que vivimos.

⁶ RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994. p. 58

Cuando el juego creador nos atrapa, en cierta medida no nos alcanza el tiempo, he aquí parte de la paradoja del tiempo fractal que se evidencia en las tesis de Jean Duvignaud, cuando se pregunta: ¿Qué buscamos cuando no buscamos nada? ¿Qué hacemos ahora que no hacemos nada? ¿En qué pensamos cuando no pensamos en nada?⁷

Para el autor los flujos lúdicos atraviesan determinadas épocas de la experiencia colectiva e individual, siendo los juegos actos inútiles y con intencionalidad cero. Para él las regiones lúdicas invaden la existencia, empezando por la divagación, el sueño, la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario. Para entender este tipo de juegos libres es necesario construir una nueva epistemología que no se focalice sólo en la función o en la estructura, pues para Duvignaud tanto el juego como la creatividad deben de estar desprovistos de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance – de goce libertario en el que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados. El oasis para este autor es la metáfora del juego. A decir de Duvignaud: Allí se detiene la caravana que se desbrida y descansa. La invade entonces la fantasía de la música y el canto, como si el arte fuera el territorio en que por un momento, el nomadismo humano se detuviera a soñar. Sin embargo se hace necesario precisar que a partir de la lúdica y de la creatividad se pueden potenciar los siguientes procesos:

- Capacidad de abstracción y de juicios críticos para ser innovadores y creativos.
- Capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.
- Capacidad de promover procesos de paz, de cooperación y de solidaridad.
- Capacidad de entender problemas sistémicos y dinámicos.
- Capacidad de asombro y de curiosidad.
- Capacidad de solución de problemas utilizando heurísticas.
- Capacidad de promover procesos de acción y de gestión a nivel social.
- Capacidad de imaginar y de fantasear.
- Capacidad de ligar lo operativo con lo emotivo y con lo cognitivo.
- Capacidad de lectura y escritura de los nuevos códigos de la modernidad.
- Capacidad de producir nuevos conocimientos⁸.

⁷ CARLOS ALBERTO JIMÉNEZ V. Hacia la construcción por: del concepto de “lúdica

⁸ JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996.

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés . A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron el siguiente pre categorías⁹:

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

⁹ ECHEVERRI Jaime Hernán. GÓMEZ José Gabriel. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009.

4.2.2. Pedagogía.

La palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir, El que conduce niños. La idea que se tiene de pedagogía ha sido modificada porque la pedagogía misma ha experimentado desde principios de siglo cambios favorables. Cada época histórica le ha impregnado ciertas características para llegar a ser lo que en nuestros días se conoce como: Ciencia multidisciplinaria que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos y brindar soluciones de forma sistemática e intencional, con la finalidad de apoyar a la educación en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano.

Es una actividad humana sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos, los cuales son sus elementos constitutivos. Es una aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por su carácter interdisciplinario, fusiona áreas como Filosofía, Psicología, Medicina, Antropología, Historia, Sociología y Economía. El aporte que hace cada una de ellas a la pedagogía es lo que enriquece y favorece el quehacer pedagógico, además de proveer las bases científicas que dan el carácter de ciencia a la pedagogía. Por un lado permite explicar y plantear de manera eficaz los fenómenos educativos y sus procesos desde todas sus vertientes, culturales, filosóficas, psicológicas, biológicas, históricas y sociales.

Es importante señalar que siendo el objeto de estudio la educación, ésta es concebida como una realidad esencial de la vida individual y social humana, que ha existido en todas las épocas y en todos los pueblos. Para Francisco Larroyo es un proceso por obra del cual las nuevas generaciones se apropian y transmiten a otras en forma de normas, códigos y hábitos, para los bienes culturales de una comunidad. Esta transmisión puede o no ser intencional, por lo que adopta diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir. La educación formal, no formal e informal¹⁰.

La educación formal hace referencia al sistema educativo estructurado en función de determinados planes y programas de estudio y contempla una educación

¹⁰ LARROYO, Francisco. Historia general de la pedagogía. 20ª ed., México, Porrúa, 1984.

sistematizada, jerarquizada y progresiva, con una meta de enseñanza internacional para alcanzar aprendizajes conscientes. Dentro de este ámbito se contemplan los medios de difusión masiva.

Los procesos de aprendizaje propiciados ocurren en forma sistemática, no jerarquizada y frecuentemente sin una intencionalidad explícita y se encuentran integrados a la acción individual de la cual resultan y a la cual orientan. La familia, los grupos pares, los centros religiosos, de trabajo y recreo, así como los medios de difusión masiva, son los principales ámbitos donde la modalidad de educación informal tiene lugar.

Para obtener resultados fidedignos, la pedagogía se apoya en la Didáctica cuyo estudio se centra en la enseñanza, teniendo como marco de referencia los procesos de enseñanza-aprendizaje y los métodos empleados para logra un objetivo establecido.

La pedagogía es teórica y práctica. Teórica en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionadas con cambios por vía educativa y, estudia la experiencia educativa y, práctica, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa.

Con base en la caracterización cultural y en la identificación de problemas y necesidades propone soluciones educativas que tienen la intención de transformar una realidad, producir cambio individual, colectivo y social.¹¹

4.2.3. Lúdica en ciencias sociales.

¹¹ Larroyo, Francisco. Historia general de la pedagogía. México. Porrúa, 1981.

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

Estas estrategias aplicadas a las ciencias sociales no consisten en el aprendizaje mecánico de una serie de técnicas, sino en el desarrollo de habilidades en la resolución de problemas con la movilización de contenidos geográficos e históricos. Entre los ejemplos significativos de este tipo de estrategias podemos nombrar las tareas sin solución clara, un adecuado comentario de texto, la elaboración de gráficos para explicar una situación concreta, lecturas reflexivas de obras de arte en relación con su entorno social, debates, salidas de trabajo, juegos de simulación, investigaciones simplificadas, estudio de casos o resolución de problemas. Los métodos didácticos para la enseñanza de las ciencias sociales deben tener como principal finalidad que el alumno descubra y asimile el medio en el que vive, atendiendo a la complejidad de los hechos sociales en todo su significado y matices. El docente tiene que generar un equilibrio entre conceptos, procedimientos y actitudes, lo que conduce a que cualquier tipo de prueba o evaluación debe evitar someter al alumno a un mero ejercicio memorístico, que entraría en contradicción con esta renovación metodológica¹².

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

¹² QUINQUER, Dolors. Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación (2004). Íber 40, pp. 7-22 1.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. Tipo de Investigación.

El proyecto hace uso de una metodología cualitativa dado que su intención de estudio tiene que ver con la comprensión de una situación específica como es el aprendizaje de las ciencias sociales mediante el uso de algunas herramientas lúdicas que nos van a facilitar el aprendizaje de esta área.

La investigación cualitativa se caracteriza porque los participantes construyen una realidad, el grupo que se interviene se integra a los procesos planteados, para determinar acciones de beneficios para este; Lo cualitativo intenta comprender el comportamiento social.

5.2. Población y muestra.

El curso 503 con quien se desarrollara esta propuesta lúdica, cuenta con 31 estudiantes, en edades entre los 10 y 11 años. Por ser un colegio de inclusión cuenta con 3 estudiantes de habilidades diversas diagnosticados, los cuatro por déficit cognitivo.

De los 31 estudiantes, 11 son niñas y los 20 niños. 7 de los niños viven con ambos padres, 11 niños viven solo con mamá, 4 únicamente con papá, 8 con mama y padrastro y 1 con familiar diferente a papá y mamá; 21 tienen hermanos, entre los que se cuentan medio hermanos por parte de padre o/y madre, una es hijas única; la mayoría de los padres son empleados que trabajan en construcción, vigilancia y aseo, ayudantes de taller de mecánica, auxiliares de jardín infantil, cocina, salones de belleza o cabinas telefónicas. La mayoría de los estudiantes viven en el Barrio Rincón o alrededores; que se caracteriza por ser uno de los barrios de mayor delincuencia y problemática socioeconómica de Suba y del Distrito capital.

Seleccionamos cinco estudiantes cuyas características son: apatía a la participación en la clase de ciencias sociales, no tienen motivación ya que la metodología no les gusta, además presentan bajo rendimiento académico.

5.3. Instrumentos.

5.3.1. Observación directa.

Como instrumento diagnóstico se utilizará encuestas dirigidas a los 31 estudiantes del grado 503 jornada mañana de la Institución Ramón de Zubiría a los que va dirigido el proyecto, que corresponde al 100 % de la población del curso. Se seleccionaran 5 estudiantes que presentan mayor desmotivación en la clase de sociales.

La encuesta responde a inquietudes frente a la dificultad y desmotivación por el aprendizaje de las ciencias sociales.

5.3.2. Encuesta.

Se realizó una encuesta de cinco preguntas a todos los estudiantes del grado 503 con el tipo de pregunta cerrada. (Anexo 1).

5.3.3. Talleres.

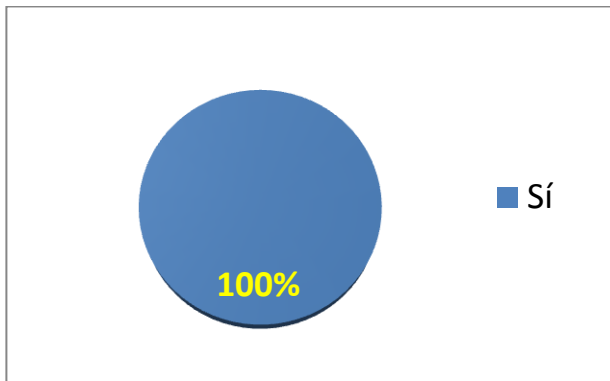
Se desarrollaran 3 talleres, teniendo en cuenta los resultados de las encuestas.

5.4. Análisis de resultados.

De las 31 encuestas aplicadas, se seleccionaron 5 estudiantes que cumplían con las características anteriormente descritas.

A las preguntas de la encuesta los resultados son los que presentan en las siguientes graficas

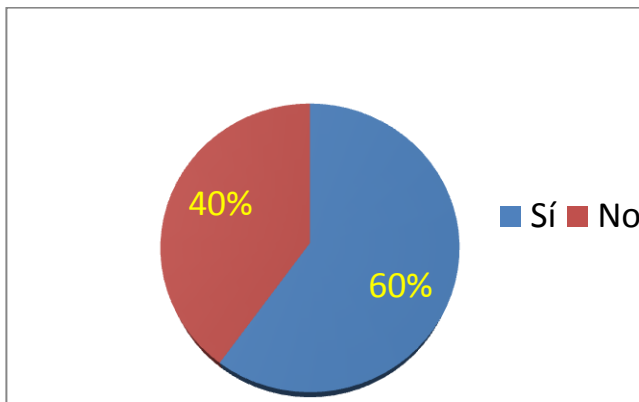
Gráfica 1. ¿Te parecen las clases de sociales aburridas?



FUENTE; LAS AUTORAS

Todos los estudiantes contestaron que si, lo que nos indica que consideran la clase de sociales aburrida.

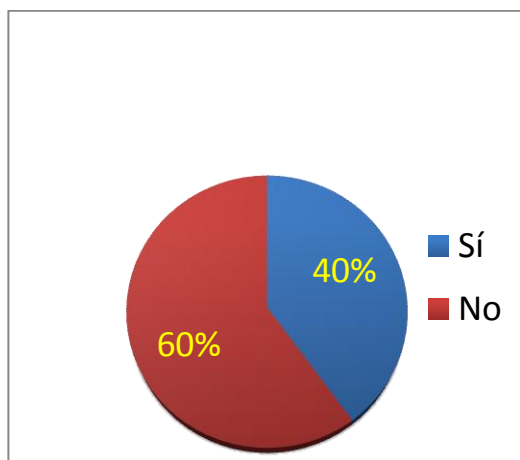
Gráfica 2. ¿En esta clase copias con frecuencia de los libros?



FUENTE; LAS AUTORAS

El cuarenta por ciento de los estudiantes contesto que no, y el 60 porciento contesto que si, por tanto podemos concluir que en general se copia mucho de los libros en esta clase.

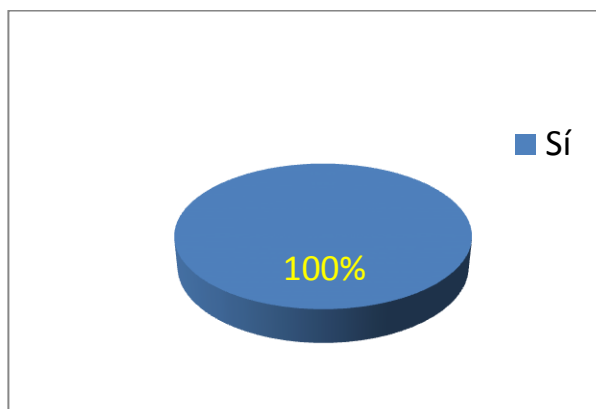
Gráfica 3. ¿Consideras que los juegos, las actividades recreativas y lúdicas, te facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?



FUENTE; LAS AUTORAS

El 40% de los estudiantes contestó que sí, el 60% contestó no, esto permite deducir que como en la clase no se utilizan estas herramientas pedagógicas, los estudiantes no le ven la importancia de usarlas.

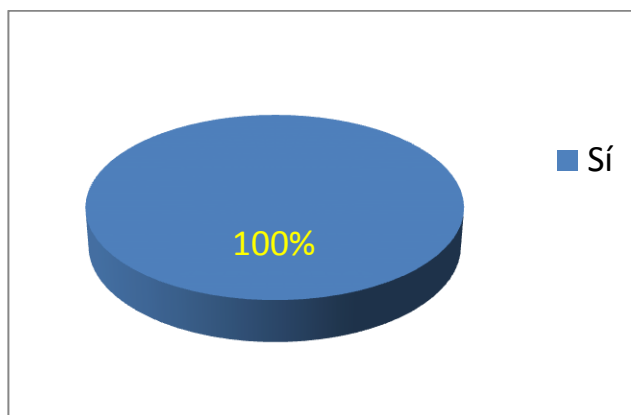
Grafica 4. ¿Participarías en la dramatización de un hecho histórico?



FUENTE; LAS AUTORAS

El 100% de los estudiantes dice sí, lo que nos da a entender su disposición a participar en actividades novedosas en la clase de sociales.

Gráfica 5. ¿Te gustaría que en las clases de sociales se trabajara con videos y música?



FUENTE; LAS AUTORAS

El 100% dice que sí, esto significa que la música, los videos, son las actividades que llaman la atención a los niños y niñas de este grado, son herramientas que manejan en su diario vivir, y aplicadas a la clase de sociales, motivarían a los estudiantes a participar y aprender en esta materia.

5.5 Diagnostico.

Dado el análisis de resultados y teniendo en cuenta la pregunta orientadora del presente trabajo de intervención, la lúdica facilitadora del aprendizaje de la ciencias sociales en los estudiantes del grado 503 de la Institución Ramón de Zubiría, J.M, y aunque la encuesta como instrumento diagnostico no permita más que dar cuenta de la desmotivación por la clase de sociales, Se hace evidente la necesidad de implementar actividades lúdicas que involucren música, danza, teatro, caricaturas y Videos para hacer el aprendizaje de las ciencias sociales ameno, divertido y motivante.

6. PROPUESTA

6.1. TITULO

UN VIAJE A TRAVÉS DE LAS CIENCIAS SOCIALES.

6.2. DESCRIPCION.

Se desarrollaran talleres lúdicos, sobre el área de ciencias sociales, utilizando canciones, videos, obras teatrales. Se seleccionó la canción la invitación de Celedon, para trabajar el tema de regiones naturales, donde se tendrá en cuenta el traje típico, el plato típico, el baile, y el dialecto.

Con un video del profesor súper O sobre el grito de independencia, se trabajara este tema, creando espacios para que los niños lo socialicen y hagan un análisis crítico deduciendo consecuencias que afectaron la vida del país y una obra de teatro para concluir este tema.

6.3. JUSTIFICACION.

Esta propuesta presenta a los estudiantes, actividades lúdicas que motiven al grupo a su participación en el trabajo y actividades planeadas en el área de ciencias sociales. La música, los videos y las dramatizaciones son estrategias que cumplen con las expectativas para mejorar el rendimiento académico y la desmotivación en el área.

6.4. OBJETIVO.

Aplicar tres talleres en el área de ciencias sociales, utilizando la lúdica como instrumento facilitador en el aprendizaje y motivación en el grupo.

6.5. METODOLOGIA.

Taller 1. La invitación.

Lugar: sala de audiovisuales.

Fecha: abril 10 de 2015.

Tiempo: de 8: 00am a 9: 15 am.

Número de participantes: 30 estudiantes.

Objetivo: identificar las regiones naturales de Colombia.

Desarrollo del taller.

- Ubicación en la sala de audiovisuales
- Entrega de la copia de la canción.
- Lectura y canto de la canción.
- Presentación del video, la invitación de Jorge Celedón.
- Presentación del mapa físico de Colombia y ubicación de los lugares que se nombran en la canción y clasificación de estos en las regiones naturales de Colombia.
- Conversatorio sobre vivencias personales, expresando que lugares, eventos conocen y demás características de cada región.
- Los estudiantes organizan 6 grupos y eligen la región que quieren representar y se entrega la guía de los aspectos a tener en cuenta en cada región para la exposición en el próximo taller. Ver anexo.
- Se finalizó la actividad con la expresión corporal canto y baile libremente.

Recursos:

Físicos: sala de audiovisuales del colegio, usb del video, video bean, fotocopias, mapa físico de Colombia.

Humanos: Estudiantes y docentes.

Financieros: 12.000.

Evaluación:

Se preguntara ¿Cómo se sintieron en el taller?

Autoevaluación: el taller salió como la habíamos planeado.

Diario de campo taller uno.

Lugar: sala de audiovisuales.

Fecha: abril 10 de 2015.

Tiempo: de 8: 00am a 9: 15 am.

Número de participantes: 30 estudiantes.

Objetivo: identificar las regiones naturales de Colombia.

El taller se realizó en la fecha y hora planeada, asistieron 30 estudiantes. Al llevarlos a la sala de audiovisuales, los niños y niñas expresaron alegría, mientras leían la canción algunos la conocían y la fueron cantando. Se mostraron ansiosos por ver el video proyectado en pantalla grande.

En el momento de la ubicación de las regiones en el mapa, se habló sobre muchos aspectos relacionados con el país y fue necesario orientarlos hacia las características de cada región.

Durante la proyección estuvieron atentos y risueños. En el conversatorio participaron en forma espontánea, incluyendo a los estudiantes que normalmente no lo hacen. Ya para la formación de los grupos se observó autonomía, sin embargo, fue necesaria la intervención de la docente para lograr igualdad en el número de participantes.

La profesora entrega la guía de trabajo para el próximo taller.

En la evaluación del taller los estudiantes expresaron, que les gustó mucho, que cuando les vuelven a presentar otro video. Muchos expresaron que la parte más bonita fue el baile y el canto.

Durante el desarrollo del taller se observó buena disposición de los estudiantes, expectantes a la actividad a realizar.

Taller 2. Mural

Lugar: Terraza de preescolar.

Fecha: abril 15 de 2015.

Tiempo: de 7: 30am a 9: 00 am.

Número de participantes: 30 estudiantes.

Objetivo: identificar las características de cada región natural de Colombia.

Desarrollo del taller.

- En el salón la docente les indica que deben realizar un mural sobre su región, plasmando las características dadas en la guía. Para este trabajo tendrán 30 minutos
- Desplazamiento a la terraza
- Ubicación de cada grupo
- La profesora entrega 2 metros de papel craft y supervisa que tengan los materiales completos.
- Elaboración del mural
- Socialización del mural.

Recursos

Físicos: Terrazas de primera infancia, papel, pinturas, pinceles recortes, libros y cinta.

Humanos: estudiantes y docentes.

Financieros: 20.000.

Evaluación.

La evaluación se hará en el momento de la socialización del mural.

Diario de campo taller 2.

Lugar: Terrazas de preescolar.

Fecha: abril 15 de 2015.

Tiempo: de 7: 30am a 9: 00 am.

Número de participantes: 30 estudiantes.

Objetivo: identificar las características de cada región natural de Colombia.

El taller se realizó en la fecha y hora prevista, en el momento de las indicaciones de la elaboración del mural algunos grupos manifestaron no tener los materiales completos, por lo tanto la profesora les consiguió y dio a cada grupo para lograr el

éxito. Los niños y niñas se mostraron felices al saber que iban a pintar y que lo harían en las terrazas de primera infancia.

Durante el desplazamiento se observó algarabía y comentarios sobre el trabajo a realizar. Se armaron los grupos y en el momento de asignarse las tareas hubo roces ya que todos querían dibujar y pintar.

La docente pasa por cada grupo y da orientaciones sobre el trabajo y resuelve inquietudes.

Durante la socialización expresaron las características más significativas de cada región, se evidencio que hay estudiantes con más habilidades de expresión oral que otros.

Cada grupo busco un espacio del colegio donde pegar su mural.

El taller se prolongó media hora. Pudimos observar que los estudiantes que no son hábiles en su expresión oral, el dibujo y la guía del maestro les facilito expresar sus ideas.

Taller 3. Grito de independencia.

Lugar: sala de audiovisuales y aula de clase.

Fecha: 14 de mayo de 2015.

Tiempo: de 10: 00am a 11: 15 am.

Número de participantes: 31 estudiantes.

Objetivo: conocer causas y consecuencias del grito de independencia.

Desarrollo del taller.

- Desplazamiento a la sala de audiovisuales
- Introducción del tema.
- Se les pedirá que tomen nota de lo que más les llame la atención del video, para que después con su grupo de trabajo organice una dramatización sobre el tema.
- Presentación de los videos ¿Qué tipo de independencia fue el 20 de julio?
Y Todo por un florero. Del profesor súper O

- La profesora les indica que hay materiales en diferentes rincones que les servirán de ayuda en la organización de la dramatización.
- Presentación de cada grupo.
- Conclusiones del tema.

Recursos.

Físicos: aula de audiovisuales, video vean, pintucaritas, lápiz negro de ojos, cartulinas, tijeras y cinta.

Humanos: profesoras Y estudiantes.

Financieros: 5.000-

Evaluación.

Se las preguntará como les pareció el taller.

Diario de campo.

Lugar: sala de audiovisuales y aula de clase.

Fecha: 14 de mayo de 2015.

Tiempo: de 10: 00am a 11: 15 am.

Número de participantes: 31 estudiantes.

Objetivo: conocer causas y consecuencias del grito de independencia.

El taller se realizó en la fecha y hora prevista, asistieron 31 estudiantes, durante el desarrollo del taller se observó buena participación del grupo, acogieron las indicaciones dadas y aprovecharon los materiales proporcionados. Se identificaron líderes en cada uno de los grupos, buena creatividad en la elaboración de los accesorios para la caracterización de los personajes. También vimos trabajo cooperativo al interior del grupo pero también deseos de sobresalir ante los demás grupos.

6.6. PERSONAS RESPONSABLES

María Aracely Salinas Bustos, licenciada en básica primaria, con 17 años de experiencia y actualmente docente del colegio Ramón de zubiría de la localidad de suba.

Lizarda Sánchez Mora, licenciada en educación especial, 20 años de experiencia con niños con síndrome de Down y 15 años con niños de preescolar. Actualmente docente del colegio Ramón de Zubiría de la localidad de Suba.

6.7. BENEFICIARIOS.

Esta propuesta está dirigida a los estudiantes del grado quinto, curso 503 del colegio Ramos D Zubiría de la localidad 11 de Suba.

6.8. RECURSOS.

Humanos: coordinador sede B jornada mañana, estudiantes curso 503, docentes responsables de la propuesta.

Técnicos: video bean, grabadora, teatro en casa, computadores, cámara fotográfica y celular.

Didácticos: videos, libros, pinturas, pinceles, tijeras, diferentes clases de papales, cinta marcadores revistas y fotos.

7. CONCLUSIONES.

- ✓ La aplicación de talleres lúdicos favorece el aprendizaje de las ciencias sociales.
- ✓ Aumento el interés y la participación por los temas de historia y geografía trabajados.
- ✓ Los videos, las dramatizaciones, el baile, el dibujo y la pintura, son actividades que impactan y llaman la atención en el aprendizaje de las ciencias sociales, demostrándolo con participación espontaneas y gran interés en las actividades.

BIBLIOGRAFIA

BIANCHI, Elia Ana. Pedagogía Lúdica. Una contribución a la causa de los niños.

BOLÍVAR BONILLA, Carlos B. Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía. Sígalo en: www.redcreacion.org/documentos/CBolivar.htm

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

IED. RAMÓN DE ZUBIRIA. Misión Institucional. PEI

IED. RAMÓN DE ZUBIRIA. Visión Institucional. PEI

INVESTIGACIÓN SOBRE LA DIMENSIÓN LÚDICA DEL MAESTRO EN FORMACIÓN 2009.

JIMÉNEZ V Carlos Alberto. Hacia la construcción por: del concepto de “lúdica”

JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 25

LARROYO. FRANCISCO. Historia general de la pedagogía. México. Porrúa, 1981.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. Colombia aprende. La red del conocimiento. Encuéntralo en: www.colombiaaprende.edu.co/historiahoy

PAG WEB. Pedagogía teatral, aprendizaje lúdico y activo, Rosemary Lagos Araya

QUINQUER, Dolors. Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación (2004). Íber 40, pp. 7-22 1.

REDU. Revista de docencia universitaria, Vol (12), 2 Agosto 2014.

RESTREPO, Luis Carlos. El derecho a la ternura. Santafé de Bogotá: Arango Editores, 1994. p. 5

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta

COLEGIO RAMON DE ZUBIRIA		
Nombre:		
ENCUESTA PARA DIAGNÓSTICO DE ESTUDIANTES Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y marque con una x la respuesta que usted considere verdadera.		
PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿Te parece la clase de sociales aburrida?		
2. ¿En esta clase copias con frecuencia de los libros?		
3. ¿Consideras que los juegos, las actividades recreativas y lúdicas Te facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?		
4. ¿Participarías en la dramatización de un hecho histórico?		
5. ¿Te gustaría que en las clases de sociales se trabajara con videos y música?		
GRACIAS POR TU COLABORACIÓN		

.FOTOS

FOTO 2



FOTO 3



FOTO 4



FOTO 5



FOTO 6



FOTO 7



FOTO 8

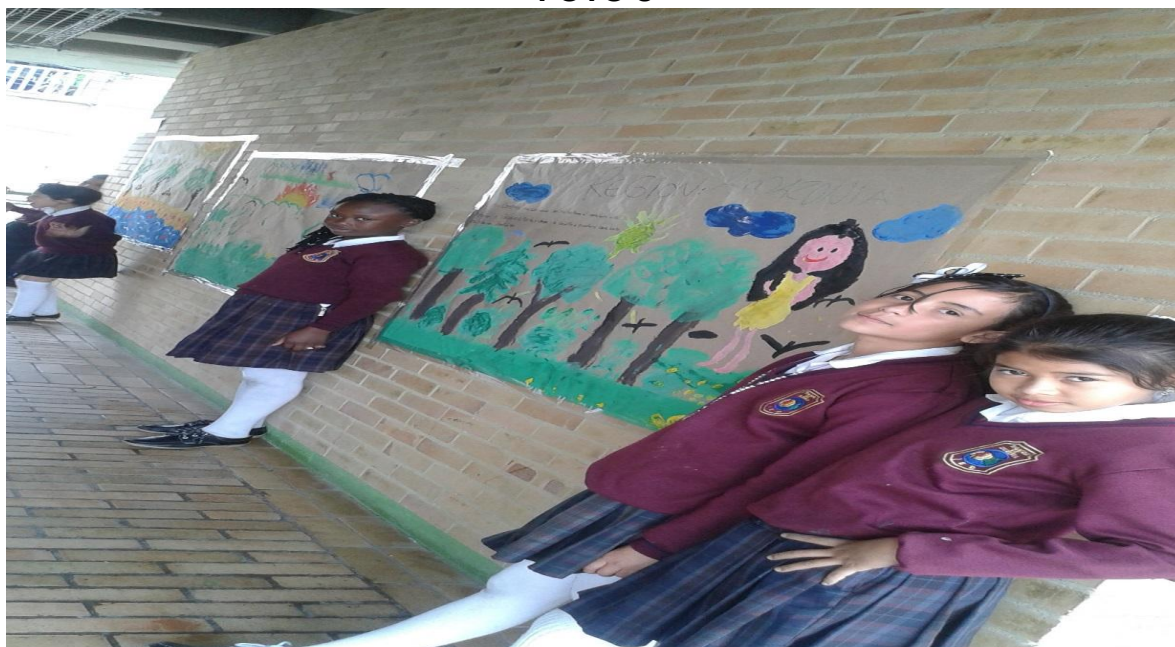


FOTO 9

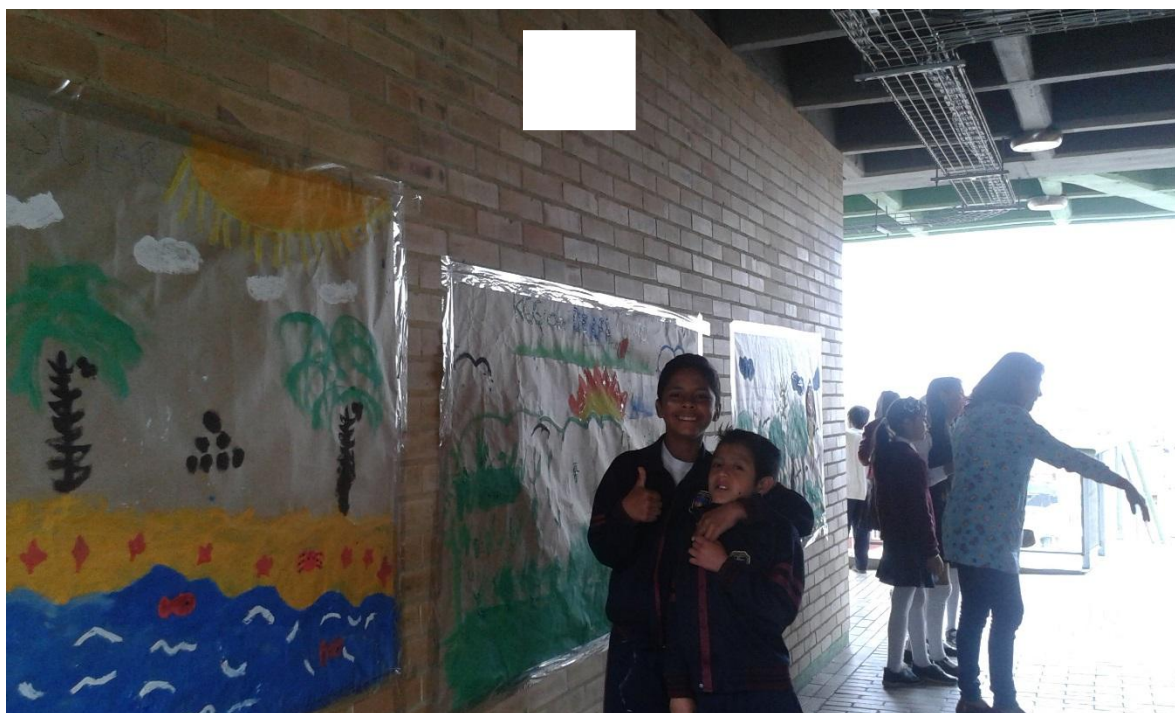


FOTO 10



FOTO 11

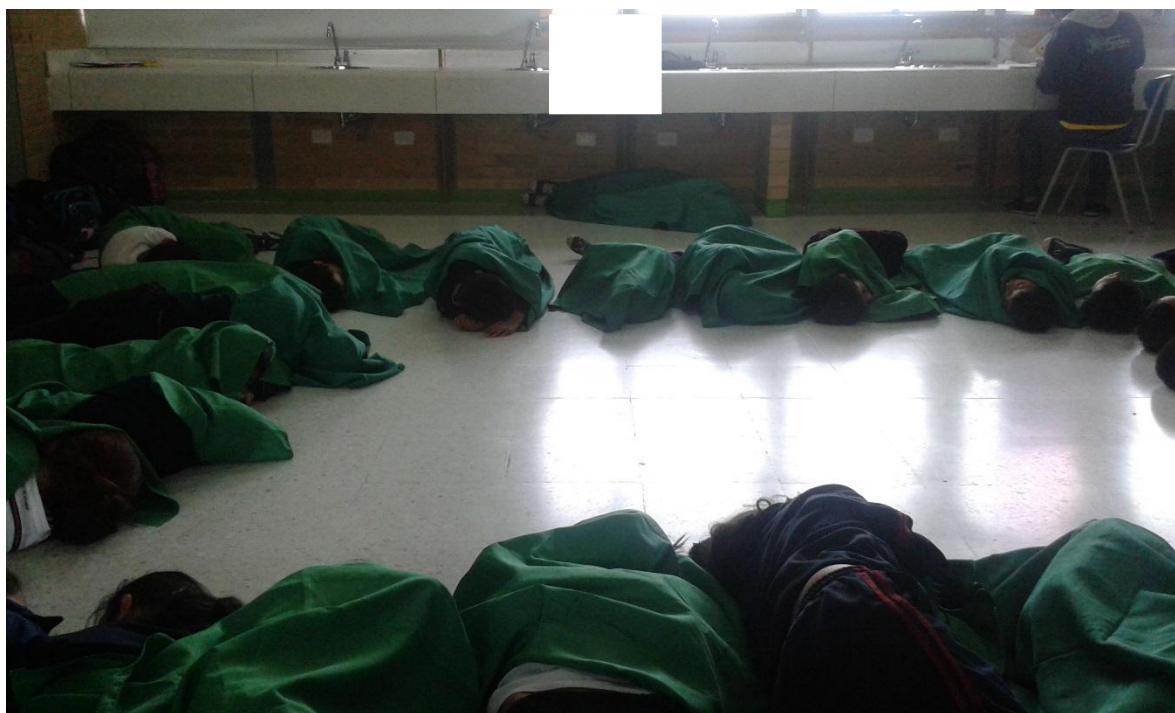


FOTO 12

