



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

**TÍTULO TRABAJO: LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA**

TIPO DE TRABAJO: ARTICULO

AUTORES: LILIBETH PASTOR ARIAS

ASESOR: JUAN PABLO DIAZ RODRIGUEZ

CIUDAD: SINCELEJO – SUCRE

**AÑO
2022**

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA

Lilibeth Pastor Arias¹

Resumen:

El siguiente artículo se profundizó en la problemática que se ha venido presentando en el Centro Educativo Pedagógico del Norte de la ciudad de Sincelejo del departamento de Sucre; donde se evidenció desde el momento de la investigación que muchos docentes no contaban con los elementos y herramientas necesarias para llevar a cabo una estrategia de enseñanza acorde a las necesidades de los educandos; es así como la lúdica puede aportar a través de nuevas estrategias pedagógicas para contribuir de que la educación sea más flexible tanto para los docentes como para los educandos; donde los docentes deben aportar a la educación a través de nuevos métodos de aprendizajes.

Es así como los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje por medio de herramientas o métodos lúdicas que sin duda pueden contribuir a mejorar la educación en las instituciones educativas del país.

Palabras Clave: enseñanza de la historia- docente- estrategia didáctica- herramientas lúdicas- pedagogía- entornos de enseñanza-aprendizaje- estudiantes-

¹ Estudiante del Semillero Educación y Territorio. Licenciatura en Ciencias Sociales. Politécnico Grancolombiano.

Introducción

Cada vez más la educación exige a diario unas estrategias lúdico-pedagógicas de parte del docente y es allí donde se hace necesario un análisis profundo sobre el método y sobre que herramientas o elementos necesita el docente apoyarse para poder dar con unas enseñanzas acorde a las necesidades de parte del estudiante como sujeto activo en ese proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que, esta reflexión abre la posibilidad de nuevas perspectivas lúdicas que pueden ser utilizadas en el desarrollo del currículo específicamente del área de Ciencias Sociales en los grados 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte ubicado en la ciudad de Sincelejo, Sucre y más concretamente en lo referente a la historia de Colombia.

Es frecuente ver hoy en día ver en muchos estudiantes estar muy pocos motivados en los hechos históricos, a esto se le suma la poca información que de parte de los estudiantes hoy día desconocen ciertos acontecimientos y procesos históricos y sociales del país que a diario se nos presentan y donde muchos pasan por desapercibidos, es por ello que esto nos brinda la posibilidad de poder abrir nuevos caminos en las didácticas de enseñanza de la historia a través de una estrategia lúdica que pueda brindar las herramientas como proceso de aprendizaje en los estudiantes, pues cada día se hace más grande y urgente el reto de llevar a los estudiantes a la construcción del conocimiento de una manera armónica, reflexiva e innovadora, de cara a la utilización de nuevos recursos o herramientas que nos brinde la posibilidad de poder dar unas nuevas formas de enseñar la historia de Colombia.

Es por ello que con este proyecto de investigación se buscó construir una propuesta didáctica para la enseñanza de la historia de Colombia basado en la era precolombina el cual se centra nuestra investigación en los grados 4° y 5° de primaria del Centro Educación Pedagógico del Norte, tomando como herramienta el uso de las fuentes primarias (encuesta), las cuales se entienden como información de primera mano sobre que tanto los estudiantes tienen conocimiento de los acontecimientos históricos.

Por último, se planteó la propuesta didáctica que sin duda busca brindar la posibilidad a través de una estrategia lúdico-pedagógica que el estudiante pueda desarrollar unos talleres estructurados, que parten del conocimiento de sí mismo, para llegar a la comprensión del estudiante como sujeto capaz de construir conocimiento, todo esto a través de unos métodos de enseñanza por medio de la utilización de herramientas o elementos a la necesidad del docente como sujeto transmisor de la información el cual se busca como objetivo primordial que a través de la lúdica el proceso de enseñanza sea acorde a las necesidades del aprendizaje de los estudiantes.

A continuación daré a conocer los objetivos de esta investigación el cual nos conllevara a entender más a fondo la finalidad de la misma; donde el **objetivo general** nos describe la importancia de favorecer el desarrollo individual en cada una de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y las habilidades en los aprendizajes en los niños y niñas de los grados 4° y 5° del Centro educativo del Norte; y los **objetivos específicos** el cual destacamos tres objetivos, teniendo como primer objetivo mejorar el aprendizaje del niño mediante el uso de estrategias lúdicas que faciliten espacios de aprendizajes significativos el cual permitan ser atractivos, dinámicos y motivantes para su proceso de aprendizaje, como segundo objetivo tenemos mejorar el aprendizaje del niño mediante el uso de estrategias lúdicas que faciliten espacios de aprendizajes significativos el cual permitan ser atractivos, dinámicos y motivantes para su proceso de aprendizaje y como tercer y último objetivo tenemos concientizar en cada uno de los padres de familia sobre la importancia de la lúdica como elemento dinamizador en los aprendizajes en el desarrollo del niño.

¿Cómo diseñar un ambiente de aprendizaje innovador a través del uso de herramientas lúdicas para la enseñanza de la historia de Colombia en los grados 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte?

Dar a conocer la historia de Colombia resulta sin duda un reto para la educación y ,más para los docentes de hoy día ya que siempre ha surgido la discusión de cuál es el mecanismo, herramienta o estrategia lúdica ideal para dar con unos métodos de enseñanza

acorde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, es esto quizás el elemento el cual se centra nuestra investigación donde sin duda busca hallar y poder encontrar esas deficiencias o problemas que se han venido presentando en el centro educativo pedagógico del norte, y es mirar como los docentes vienen partiendo la estrategia de enseñanza a través de la lúdica y como ella por medio de las diferentes herramientas o elementos pueden ser necesarios o acordes a esas necesidades el cual el estudiante necesita para poder comprender mejor y poder alcanzar unos conocimientos que le ayuden a comprender mejor la información.

Es ahí donde surge la necesidad de poder implementar unas estrategias lúdicas a través del uso de elementos o herramientas necesarias para una mejor comprensión de la información por parte del estudiante como artífice y sujeto activo de la educación y como eje principal de la educación,

¿Cómo diseñar un ambiente de aprendizaje innovador a través del uso de herramientas lúdicas para la enseñanza de la historia de Colombia en los grados 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte?

No cabe duda de que la actividad lúdica es quizás uno de los elementos esenciales de la educación y en especial de la pedagogía como estrategia didáctica como proceso de enseñanza-aprendizaje para dar a conocer la historia de Colombia, es por ello que cada vez más la educación y exige cada vez más a los docentes unos métodos de enseñanza a través del uso adecuado de herramientas o elementos donde se pueda ofrecer una serie de elementos como sería en este caso un pensamiento creativo de parte del docente, dar solución o alternativas de problemas que se presenten en la secuencia didáctica y unas habilidades para el uso de herramientas adecuadas hacia el estudiante de los grados 4° y 5° de básica primaria del Centro Educativo Pedagógico del Norte.

En la observación de la investigación llevada a cabo se observó la poca implementación de actividades lúdicas a través del uso de herramientas o elementos necesarios acordes a las necesidades de los alumnos todo esto en el aula de clase, dando cuenta de esto el papel desempeñado por la docente quien imparte e impone las actividades

a realizar sin tener en cuenta una imaginación y a la vez una capacidad creadora; donde quizás estos factores son los que provocan en el niño la falta de interés hacia la actividad escolar. Esta actitud motivó a desarrollar el proyecto de la estrategia lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños del Centro Educativo Pedagógico del Norte, el cual busca la creación de estrategias lúdicas, que permitan generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por ello se concentra el esfuerzo en el desarrollo de la lúdica, para ser desarrollada en las diferentes áreas y vivencias de los niños dentro y fuera del aula.

Por ello, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer en el niño como un ser lúdico, fomentando la lúdica como principio que hace parte de su desarrollo, facilitando así el desarrollo de su capacidad para elegir lo que él realmente está interesado como es realizar actividades que le produzcan el placer y goce de aprender cosas nuevas. Por consiguiente, el ejercicio de las actividades lúdicas se torna un factor muy importante en el alumno y así pueda desarrollar sus habilidades desde la creatividad, sentido de curiosidad y de exploración propia de ellos hacia los aprendizajes pedagógicos.

Se trata entonces de generar acciones transformadoras desde el aula o entorno escolar, con el fin de 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 de aprendizaje; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo e innovador para los niños, ya que el medio en que se mueva sin duda 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.

Desde estas premisas, el docente debe jugar un papel primordial y a la vez debe adquirir un compromiso educativo y pedagógico en el aula de clases, 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 niños.

Sin duda la lúdica se ha considerado como una de las herramientas fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje el cual nos genera una gran satisfacción tanto para el docente quien a través de esta herramienta da a conocer unas enseñanzas y para el estudiante el estímulo de conocer nuevos procesos de aprendizajes con relación a las temáticas de la historia de Colombia

El ser humano a lo largo de su historia se ha visto abocado a hacer del aprendizaje una constante en su vida, para solucionar los desafíos que se le presentan en nuestra vida cotidiana, es por ello, que el proceso de aprendizaje debe ser pertinente y donde el docente debe ir en la búsqueda de nuevas estrategias más efectivas y agradables hacia los educandos.

Sin embargo, no queda la menor duda que las nuevas contribuciones y experiencias dadas por algunos autores nos dan a conocer y a la vez apreciar estrategias de aprendizajes e innovadoras que se han ilustrado a lo largo de la historia de la lúdica como estrategia pedagógica y que busquen dar solución a las problemáticas que hoy día enfrenta la educación infantil. Y donde a continuación daremos a conocer una serie de ejemplos documentales, como revistas, tesis, lecturas, proyectos y demás libros que a través de ciertos autores han dado a conocer el desinterés en los espacios de enseñanza-aprendizajes en los aprendizajes y que en definitiva nos conlleva a la búsqueda de soluciones o alternativas de posibles soluciones como innovación pedagógica a través de la lúdica.

Como primer referente tenemos la obra de Mora y Rodríguez (2014), el cual se titula la lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué; el proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Donde es el docente quien debe desarrollar estrategias el cual deben ser comprendidas a la diversidad del niño respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio-cognitivo, donde se entiende que la primera infancia del ser humano es considerada como una etapa fundamental.

El segundo documento reposa en la Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007), el cual informa que el juego

es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Para finalizar, se toma a colación el trabajo investigativo desarrollado por Romero, Escorihuela & Ramos (1990) en Venezuela. Las autoras realizaron un trabajo de investigación sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial. El proyecto fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. 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, tiempos, 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, que responde a los intereses y necesidades de los niños y niñas contribuyendo positivamente a su desarrollo integral.

Tabla 1: Estándar Básico de Competencias.

ESTÁNDARES BÁSICOS	GRADO	TEMA HISTÓRICO
Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.		<ul style="list-style-type: none"> • Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.
Reconozco la interacción entre el ser humano y el paisaje en diferentes contextos e identifico las acciones		<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en

<p>económicas y las consecuencias que resultan de esta relación.</p> <p>Me identifico como un ser humano único, miembro de diversas organizaciones sociales y políticas necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario; reconozco que las normas son acuerdos básicos que buscan la convivencia pacífica en la diversidad.</p>	<p>Primero a Tercero</p>	<p>el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.
<p>Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales.</p> <p>Reconozco algunas características físicas y culturales de mi entorno, su interacción y las consecuencias sociales, políticas y económicas que resultan de ellas.</p> <p>Reconozco la utilidad de las organizaciones político-administrativas y sus cambios a través del tiempo como resultado de acuerdos y conflictos.</p>	<p>Cuarto a Quinto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América. • Comparo características de los grupos prehispánicos con las características sociales, políticas, económicas y culturales actuales. • Identifico los propósitos de las organizaciones coloniales españolas y describo aspectos básicos de su funcionamiento. • Identifico y comparo algunas causas que dieron lugar a los diferentes períodos históricos en Colombia (Descubrimiento, Colonia, Independencia...).

Fuente: Elaboración propia. Grados 4° y 5° Básica Primaria; C. E. Pedagógico del Norte.

- **Referentes teóricos y literarios.**

A continuación, se dará a conocer algunos referentes teóricos y literarios con relación a los conceptos respecto al tema de este artículo “La lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza de la historia de Colombia en los grados 4° y 5° del Centro Educativo del Norte”.

Con esto se busca dar a conocer cada uno de los conceptos o términos que rodea el título del artículo de investigación el cual nos iremos a enfocar para darle una solución a dicha problemática, por lo que se pretende que la enseñanza de la historia de Colombia se lleve a cabo a través de estrategias pedagógicas por medio del uso de herramientas lúdicas en un aula de clase, con esto se pretende que la enseñanza por parte del docente de ciencias sociales en los **grados 4° y 5° de básica primaria del Centro Educativo Pedagógico del Norte**, se desarrolle de una manera más acorde en los aprendizajes en los estudiantes y a la vez poder encontrar mecanismos o nuevas formas de enseñanza a través del uso de herramientas lúdicas como estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje con base en cada una de las temáticas o contenidos apoyados en los estándares básicos de competencias, referente al proceso histórico que ha tenido Colombia en la era precolombina.

Entendemos como **lúdica**, una dimensión del desarrollo de cada individuo, siendo esta parte integral del ser humano, el cual ejerce una necesidad propia de poder comunicarse, de poder sentir y de expresarse, y a la vez de producir en los seres humanos una serie de emociones todas estas orientadas hacia el juego, la diversión, el esparcimiento; como también induce una serie de sensaciones como es el de poder reír, gozar, gritar, en algunas ocasiones de llorar, todas estas manifestaciones se generarían a través de una serie de emociones naturales del ser humano.

Es quizás la **lúdica** como una manera de expresar sentimientos y emociones natas del ser humano, donde cada una de ellas se visualiza a través de la actividad y estas a través de los diferentes juegos didácticos que se dan en las aulas de clases como estrategia de aprendizaje en los estudiantes con el fin de estimular potencialidades el cual se dan a través del desarrollo físico, emocional y social en cada uno de los estudiantes con el propósito de generar habilidades en el aprendizaje.

Así lo expresa Jiménez, el cual da a conocer la importancia de la **lúdica** y el rol significativo que ella desarrolla en el aula, por lo que considera que la lúdica no es más que *“una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, como la*

adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir que la lúdica encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento". La **lúdica** es el desarrollo psico-social que puede generar cada individuo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así como la lúdica nos da la oportunidad de poder adquirir nuevos aprendizajes, nuevos saberes, para poder convertir los conocimientos adquiridos en placer y el goce como una nueva manera de disfrutar lo aprendido.

Ahora bien, para que se pueda llevar a cabo la lúdica, esta debe ir de la mano o acompañada de una serie de actividades el cual va relacionada con el material didáctico o herramientas pedagógicas que, según Cedeño, M. (2004), nos dice que "*el material didáctico son herramientas de aprendizaje que apoyan al niño en lo emocional, físico, intelectual, y socialmente, es decir auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral*". sin duda los materiales o herramientas didácticas nos conducen a unas nuevas formas de aprendizajes a través de una serie de actividades el cual van siendo desarrolladas por cada individuo a través de los diferentes juegos, siendo estos medios como estimulación hacia los aprendizajes con el finde ir desarrollando las capacidades creativas de cada niño; es así como el materia didáctico o pedagógico son objetos que usa el docente y/o el alumno durante el proceso educativo, siendo estos materiales objetos motivadores hacia el proceso de aprendizaje.

Sin duda la lúdica hace parte importante en cada uno de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, el cual creemos que es sin duda el mejor mecanismo eficaz y confiable para que los niños incursionen más hacia los distintos temas propuestos por el docente del área de ciencias sociales para la enseñanza de la historia de Colombia, todos estos aprendizajes pueden ser dados a través de la exploración, el cual despertara en el una curiosidad, confianza, interés, creatividad, entre otros factores provocando en ellos un grado de satisfacción de poder aprender autónomamente.

Según Valdez, G. (2003) menciona a Montessori, quién define los **materiales didácticos** en la enseñanza como "materiales para el desarrollo". Donde define el material didáctico, como una serie de objetos o cosa por el cual el niño ejecuta o lleva a cabo una serie de actividades que sin duda lleva al niño al desarrollo de su

propia personalidad. Esto nos dice que el sujeto activo (niño) replica cada una de las actividades tantas veces sea necesario ya que el subconsciente el niño, siente la necesidad que con cada repetición promueve el desarrollo o habilidad de ese sujeto. y más aún cuando el niño siente la necesidad de manera especial de desarrollar dicha actividad las veces que sea necesario con el fin de poder generar unos aprendizajes significativos.

Por lo que el concepto del material o herramienta didáctica sin duda es de mayor valor en los aprendizajes en los niños, dándole la importancia la utilidad que tiene el material en el juego dentro y fuera del aula.

De acuerdo con R. I. Zhukóvskia (1.982) “*El juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones*” (P. 13). Se puede decir que el juego sin duda es un factor primordial para todo proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños, el cual conduce en la promoción de emociones como es el goce, el disfrute, y la alegría, sin duda la nueva educación debe ser la encargada no solo de la construcción de nuevos aprendizajes, sino de poder llevar a cabo nuevas estrategias a través de la lúdica por medio del juego y así promover nuevas habilidades en los estudiantes a través de procesos de aprendizajes. Siendo el juego un elemento primordial en la vida del niño y más aun en la etapa de la educación tanto preescolar como de la primaria el cual se centra esta investigación, convirtiéndose este en un recurso educativo fundamental para el desarrollo armónico al desarrollo cognitivo del niño y que por lo general los niños más que todo emplean parte de su tiempo libre en la recreación (jugar) a través de juegos lúdicos o pedagógica en algunos casos, conllevando esto al desarrollo de las distintas capacidades del desarrollo en los niños en cada etapa de su vida y conjugando una serie de factores en la vida del niño como las actividades físicas, sensoriales, afectivas, recreativas entre otras

Entendemos como **juego** aquella actividad donde los participantes niños o niñas se divierten de una manera dinámica y sana, y a la vez le dé la posibilidad de disfrutar de lo que están realizando y a la vez aprendiendo a medida como evoluciona cada movimiento; donde lo más importante es que logren apropiarse del juego, para que de una u otra manera el juego se vuelva en ellos una actividad muy creativa para poder desarrollar su nivel cognitivo.

Ahora bien, podemos decir que **el juego** en la didáctica sin duda parte de la estimulación y a la vez de la identificación que se da, en cada una de las potencialidades que desarrollan los niños, el cual se vincula con el desarrollo físico, emocional y social de cada uno de los estudiantes para así poder brindar un mayor desarrollo en cada una de las habilidades y así poder alcanzar unos aprendizajes significativos.

De acuerdo con **Ausubel (1.982)** *“El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo”* (p. 48). Esto nos indica que los aprendizajes significativos son una serie de adquisición de nuevos conocimientos y a la vez de nuevos significados el cual se dan por medio de una serie de aprendizajes, donde poco a poco se van adquiriendo nuevos significados y nuevas de aprender en los alumnos.

Sin más preámbulo, podemos decir que la **actividad lúdica** en el aula sin duda puede considerarse un elemento importante dentro de las estrategias pedagógicas en cada uno de los aprendizajes de los estudiantes. considerándose como un conjunto de juegos agradables que sin duda facilitarían en la adquisición de nuevos conceptos de una forma apropiada en los niños, ya que estos juegos no solo facilitarían en la atención del estudiantes, sino que a través del docente como mediador de los aprendizajes en el aula genere nuevos ambientes de aprendizajes significativos, actuando como mediador, facilitador de acciones motivantes en los espacios de enseñanza-aprendizaje hacia el fomento de una autonomía de aprendizaje propio en los niños, desarrollando en ellos un pensamiento crítico e inductivo por medio de trabajo colaborativo.

Igualmente, el docente le corresponde propiciar el dialogo, la comunicación y a la vez la toma de decisiones hacia los estudiantes con el fin de promover un buen ambiente de aprendizajes en los estudiantes y donde el estudiante sea artífice de su propio aprendizaje, y donde solo el docente será un participante activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje generando en los alumnos unos desafíos significativos que fortalezcan día a día la autonomía

en ellos y a la vez propicien el desarrollo en valores, creando relaciones de apoyo por medio de una interacción social con sus pares.

No cabe la menor duda que con los nuevos aprendizajes significativos el cual viene respondiendo a las nuevas exigencias de la educación actual donde estos deben ir de la mano con las estrategias de aprendizajes que permita una interacción sana y armónica entre el docente y el alumno.

Es por ello, que la educación debe ir más allá de la transmisión del conocimiento, donde ella requiere de una serie de acciones llevando a cabo una adecuada transmisión de la información de parte del docente y de una buena comprensión de parte del estudiante para poder incentivar unos aprendizajes significativos en cada uno de ellos, llevando con ello un proceso formativo adecuado e idóneo.

Es importante que el **docente** como transmisor de la información tenga claro que en los aprendizajes del niño existen una serie de **conjuntos o elementos** que inciden de manera positiva o negativa para que se dé a cabo la adquisición de unos saberes o conocimientos. Dentro de esos conjuntos o elementos tenemos los que más sobresalen en la educación y que sin duda serian: la aptitud, el ambiente, la actitud, la personalidad, la motivación, la actuación, entre otros; por lo que el docente con estos elementos pasaría de ser un transmisor de la información a un mediador entre el conocimiento teórico-practico y el alumno como receptor de la información, por esta razón es fundamental que todo docente en cualquier entorno educativo de enseñanza-aprendizaje lleve a cabo estrategias didácticas que permitan en los alumnos una motivación permanente en ellos.

Métodos

METODO DE INVESTIGACION

La metodología utilizada para la realización de este proyecto de investigación con el fin de poder alcanzar los objetivos propuesta para el desarrollo de la misma y a la vez dar

solución o una alternativa respecto al planteamiento del problema corresponde al método de investigación acción y participación (IAP), por lo que la intención principal de este proyecto investigativo es poder dar solución a una serie de problemas que a diario se viene planteando la educación actual, donde sin duda la dificultad parte de un grupo determinado, por lo que también podemos integrar al método investigativo la etnografía, ya que ella constituye una alternativa metodológica que sin duda se diferencia de los métodos de enseñanza tradicional y a la vez de los convencionales donde se busca particularmente todos aquellos estudios descriptivos que dentro de la metodología cualitativo sin duda proporciona una realidad de la vida, donde el que hacer en cada una de las acciones cotidianas dentro y fuera de los centros educativos se manifiestan a través de acciones en escenarios específicos y a la vez contextualizados.

Podemos decir que la IAP sin duda es una metodología junto con la etnográfica el cual nos ayuda a conocer y a la vez descifrar unas características particulares que la distinguen de otras metodologías investigativas, donde también se relaciona con el enfoque de tipo cualitativo el cual nos permite poder abordar el objeto de estudio, el actuar de cada uno de los actores educativos y además poder conocer los procedimientos en los cuales viene desarrollando la pedagogía en los contextos educativos.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de método el cual se escogió para esta investigación corresponde al tipo cualitativo ya que este se basa en la recopilación de la información detallada de cada individuo o grupo al cual se le va a realizar el tipo de estudio objeto, siendo este el tiempo considerado al cual se le va a desarrollar dicha investigación.

A la vez se realizara unos análisis de documentos a través de una serie de instrumentos a desarrollar, igualmente priorizara la observación directa, siendo esta la herramienta útil para poder ampliar y detallar la información dentro de un entorno real, partiendo de una serie de variables y fuentes de información, es ahí la importancia de este método el cual nos

permite poder analizar un problema, detallarlo desde todos los puntos de vistas para si tomar decisiones con base a la realidad del contexto educativo.

POBLACIÓN.

Para esta investigación se tomó como referente a los niños y niñas del grado 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte, Sincelejo, sucre; conforman esta institución educativa estudiantes que oscilan entre 8 y 10 años, es un grupo de genero mixto, atendidos por un numero de 1 docente, los estudiantes son provenientes de familias de estrato 2 y 3 pertenecientes a población media baja y media alta, que proceden de los distintos barrios de la ciudad de Sincelejo. En su mayoría pertenecen al nivel II y III del SISBEN.

MUESTRA.

Como muestra se tomó los 29 niños y niñas tanto de los grados 4° y 5° respectivamente donde el grado 4° (21 estudiantes) y el grado 5° (8 estudiantes) de básica primaria del Centro Educativo Pedagógico del Norte; entre estos, sus edades oscilan entre 8 y 10 años, de los cuales 16 son de sexo femenino y 13 de sexo masculino.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Para el desarrollo de esta nueva propuesta investigativa se tomó como apoyo provechoso fuentes de información como son:

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Para la recolección de la información en esta investigación se tuvo en cuenta algunas técnicas e instrumentos que sin duda facilitaron el normal desarrollo de dicha investigación.

Como primera instancia se tomó como estrategia el método de “observación directa”, que sin duda fue ha sido de gran apoyo para poder recolectar la información y a la vez poder llevar a cabo un análisis de la población seleccionada, donde parte de la información provino de parte del docente y de los instrumentos que se llevaron a cabo. Es así como en el desarrollo de cada clase, se pudo obtener de primera mano en gran parte el desarrollo de cada niño en

cada una de las experiencias significativas alcanzadas en su proceso de enseñanza-aprendizaje en su transcurrir académico y formativo.

Como segunda instancia se implementó como instrumento de selección y verificación de la información la “encuesta” cerrada y una serie de visitas en los espacios de enseñanza-aprendizaje que tuvieron como propósito poder indagar, observar y analizar un poco el contexto académico de los niños el cual fueron seleccionados para esta investigación.

Por lo que por medio de esta podemos detallar y obtener información de cada uno de los sujetos de estudio, permitiéndonos conocer los aspectos más relevantes de dicha problemática de estudio.

- **FICHA TECNICA ESTUDIANTES GRADOS 4° Y 5°**

La siguiente información es para dar a conocer la ficha técnica de la entrevista realizada a los grupos 4° y 5° de primaria del Centro Educativo del Norte del municipio de Sincelejo, dicho materia dará servirá como fin de un instrumento de validación de la información recopilada del proceso de investigación.

La ficha técnica de la respectiva ENCUESTA consta de 10 preguntas de tipo cualitativo para los para los estudiantes de los grados 4° y 5° del Centro Educativo del Norte de las cuales 10 estudiantes seleccionados entre los dos grados respondieron a las preguntas seleccionadas, donde a continuación se detallará la gráfica por cada pregunta realizada.

Para el caso de los estudiantes la ficha corresponde de la siguiente manera:

- 1- En la parte superior del recuadro corresponde al número de respuesta con X de cada estudiante seleccionado.
- 2- En la parte izquierda corresponde a la opción de la pregunta al cual deben responder una.

	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10
Respuesta Opción 1										
Respuesta Opción 2										
Respuesta Opción 3										

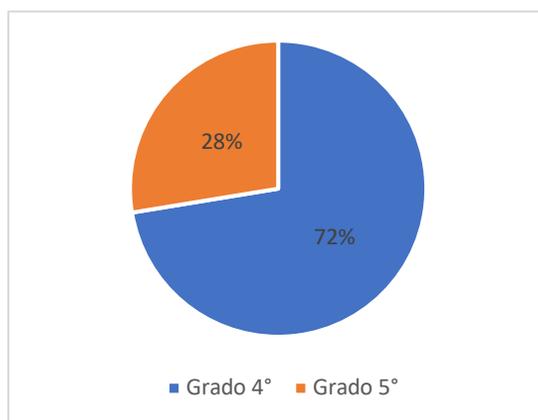
Fuente:

Es así como se llevo el ejercicio de la realización de dicha encuesta los días 03 y 09 de noviembre en una franja de horario de 9:00 am - 9:45 am; al grado 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte, jornada de la mañana la cual conto con la presencia del docente del área de Ciencias Sociales, donde los estudiantes iniciaron con la realización de la encuesta a 10 estudiantes seleccionados por la profesora.

A continuación, se muestra la ficha técnica de la encuesta diseñada para los estudiantes el cual consta de unos criterios ubicados en la parte izquierda de la tabla con base a la pregunta así:

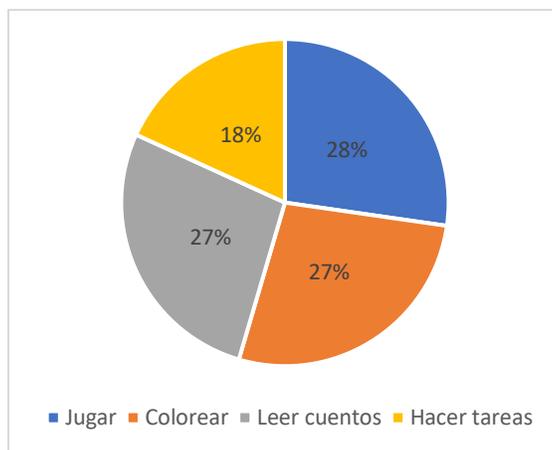
- **ENCUESTA ESTUDIANTES GRADOS 4° Y 5°**

Descripción de la población **ESTUDIANTIL** correspondientes a los grados 4° y 5°.



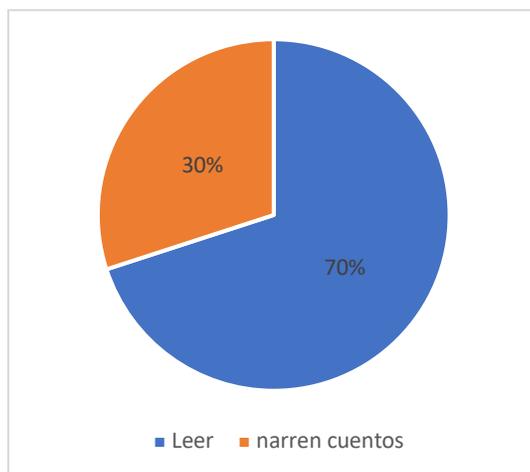
Fuente: Información suministrada por el docente.

Grafica 1. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu escuela?



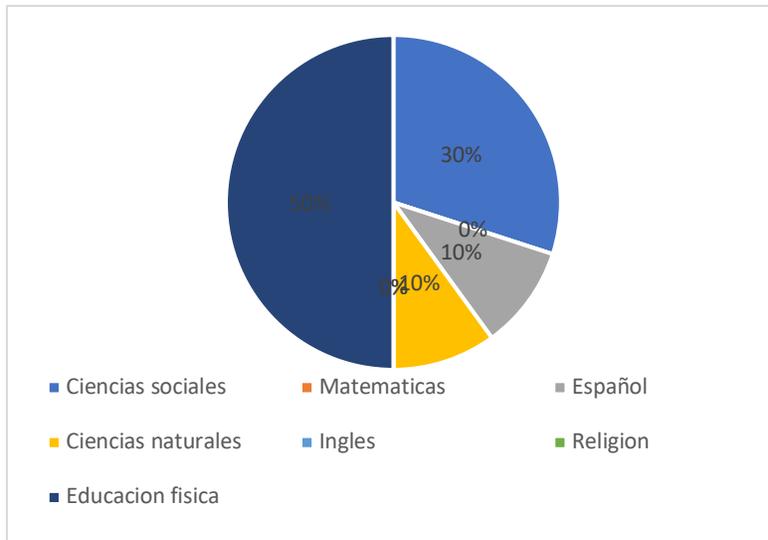
Fuente: Anexo 4

Grafica 2. ¿Te gustaría que te lean o te narren cuentos de Historia de Colombia?



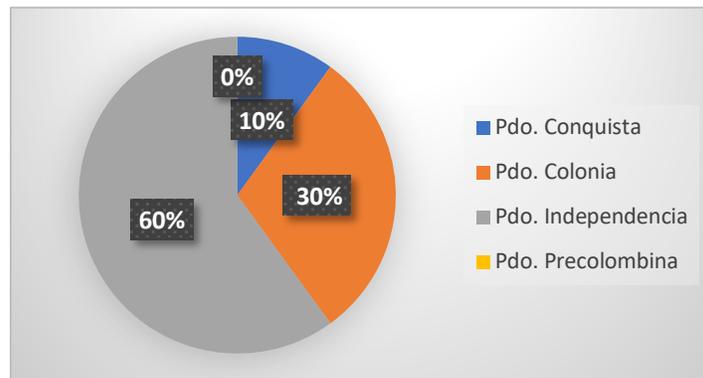
Fuente: Anexo 4

Grafica 3. ¿Qué área o materia te gusta más?



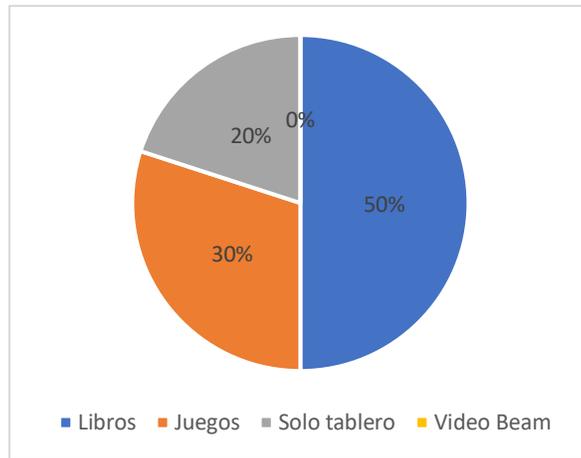
Fuente: Anexo 4

Grafica 4. ¿Cuál es el tema que más te gusta de Ciencias sociales?



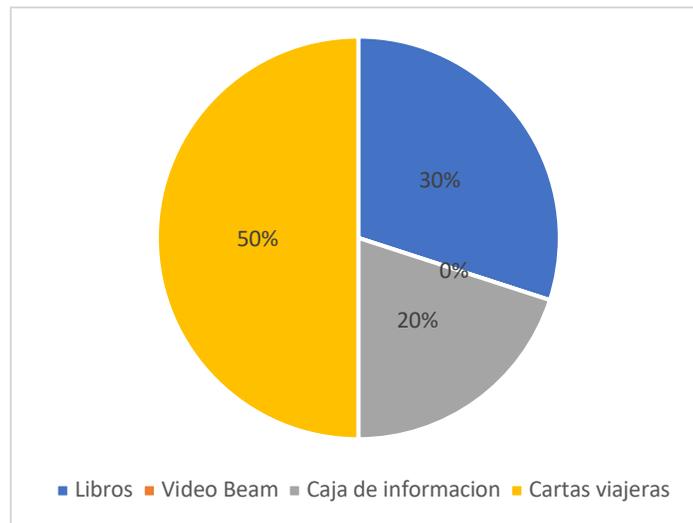
Fuente: Anexo 4

Grafica 5. ¿En la clase de ciencias sociales el profesor se apoya más con?



Fuente: Anexo 4

Grafica 6. ¿Qué elementos didácticos te gusta utilizar más en el aula?

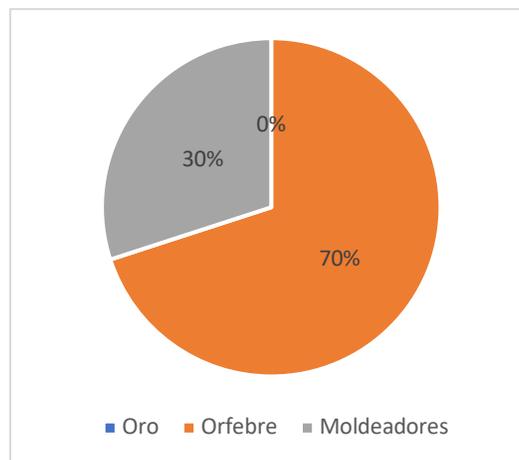


Fuente: Anexo 4

Explicación: Las cartas viajeras han sido una herramienta de mucha aceptación por parte de los niños, debido que estas les brindan información precisa e importante de los diversos contenidos que estén aprendiendo y en ellos genera cierta curiosidad. En estas se facilita información, la cual fue enviada por un “historiador”, en un maletín secreto que solo ellos, con palabras claves de los temas pueden abrir. Para lo anterior, se ha creado un acuerdo con algún docente, el cual es el que lleva en cualquier espacio de la clase el maletín de cartas viajeras. Dentro toda la información que se les brindan asumen la responsabilidad de investigar, consultar alguna información, tarea que es implantada por el historiador. Para finalizar con esta actividad en el transcurso de las clases ellos van construyendo sus propias

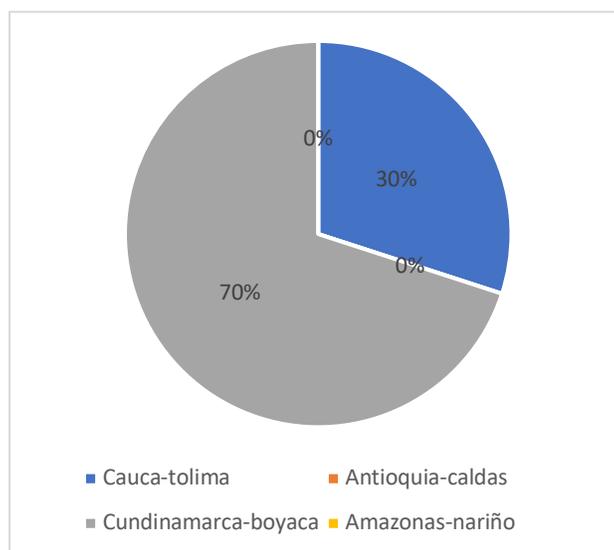
cartas en respuesta a lo pedido. Cabe agregar que estas cartas viajeras pueden estar relacionadas con carteleras o collage. Todo depende del recurso que el historiador haya asignado para que le den respuesta.

Grafica 7. ¿Es la denominación que se le da a los que trabajan moldeando el Oro?



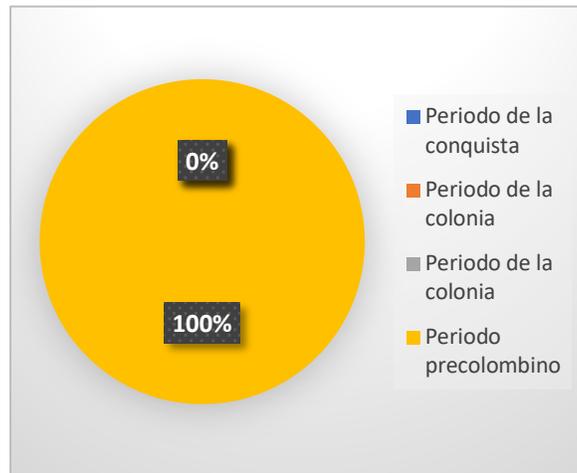
Fuente: Anexo 4

Grafica 8. ¿Los Muisca se Acentuaron principalmente en 2 departamentos de Colombia?



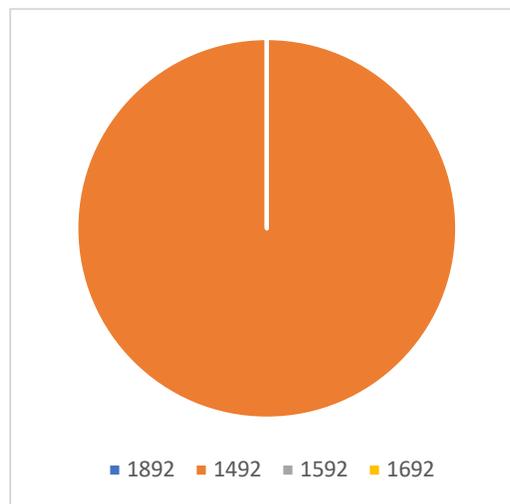
Fuente: Anexo 4

Grafica 9. ¿Hechos ocurridos en América, antes de la llegada de los europeos en el siglo XV?



Fuente: Anexo 4

Grafica 10. ¿Año en que llegaron los europeos a nuestro continente americano?



Fuente: Anexo 4

Resultados.

Como resultado encontramos una serie de respuestas el cual se día de acuerdo con el análisis esperado en la encuesta el cual se desarrolló en los estudiantes de los grados 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte.

Esto se dio con base a una observación realizada a los estudiantes de los grados 4° y 5° el cual se pudo identificar que en la encuesta nos arrojaba unos resultados donde en su

mayoría las preguntas elaboradas correspondían a preguntas con base a método de enseñanza a través de la lúdica y el otro porcentaje de las preguntas fueron diseñadas con base a la historia precolombina de Colombia;

Es así que se dio pie al desarrollo de la encuesta en los estudiantes de los grados 4° y 5° donde por cada formato deberían responder 10 estudiantes seleccionados al azar en los dos grados respectivamente.

Las preguntas seleccionadas corresponden a una problemática planteada en el tema de la investigación el cual corresponde al interrogante: ¿la lúdica como estrategia pedagógica para la enseñanza de la historia de Colombia?, de acuerdo a esto se busca dar con una alternativa de solución al planteamiento del problema o pregunta problematizadora y es poder observar a través de los estudiante si los elementos o herramientas lúdicas utilizadas por el docente corresponde efectivamente al método de enseñanza apropiado para que los estudiantes a través de ella puedan comprender y captar la información y así poder adquirir unos aprendizajes significativos y acordes a sus necesidades.

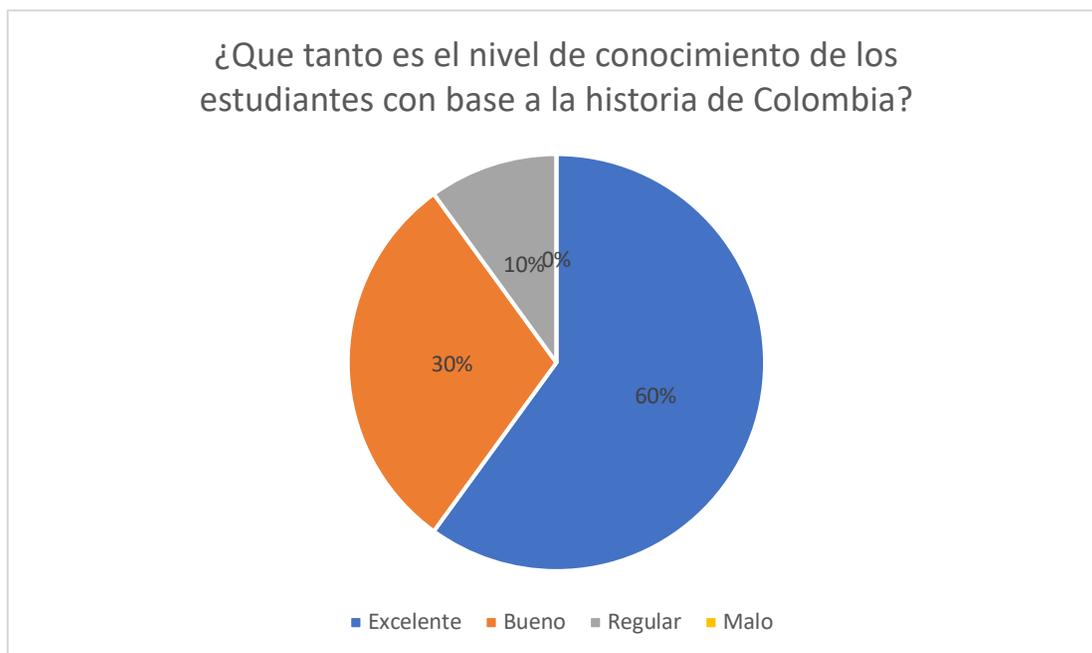
Como también se tuvo en cuenta las temáticas comprendidas en la malla curricular o plan de área de ciencias sociales del grado 4°, donde nos da a describir unos temas o contenidos temáticos correspondiente a la era precolombina o prehispánicas en Colombia, el cual nos describe varios temas a llevarse a cabo en el tercer semestre de la signatura del presente periodo académico, por el cual para el desarrollo de algunas preguntas llevadas a cabo en la encuesta nos basamos a los temas comprendidos en la presente malla curricular el daremos a conocer uno de ellos: la familia chibcha, los muiscas, la familia caribe y por último la familia Arawak y según la historia precolombina nos enseña que estas fueron las primeras civilizaciones que habitaron en nuestro territorio antes de la colonia o conquista española.

Es así como se procedió a conocer los resultados en forma de gráfica sobre la valoración de acuerdo con los resultados obtenidos o arrojados en la encuesta, donde solo 10 estudiantes escogidos aleatoriamente dieron respuesta a dicha encuesta que solo buscaba el

nivel de conocimiento con base a la historia precolombina y unas preguntas con base a la estrategia lúdica utilizada por el docente en la apropiada.

Dicha valoración nos arroja de forma gráfica así: una pregunta bien seleccionada con base a que tanto conocen los estudiantes de los grados 4° y 5° la historia de Colombia y una pregunta con base al método de enseñanza de parte del docente a través del uso de estrategias lúdicas.

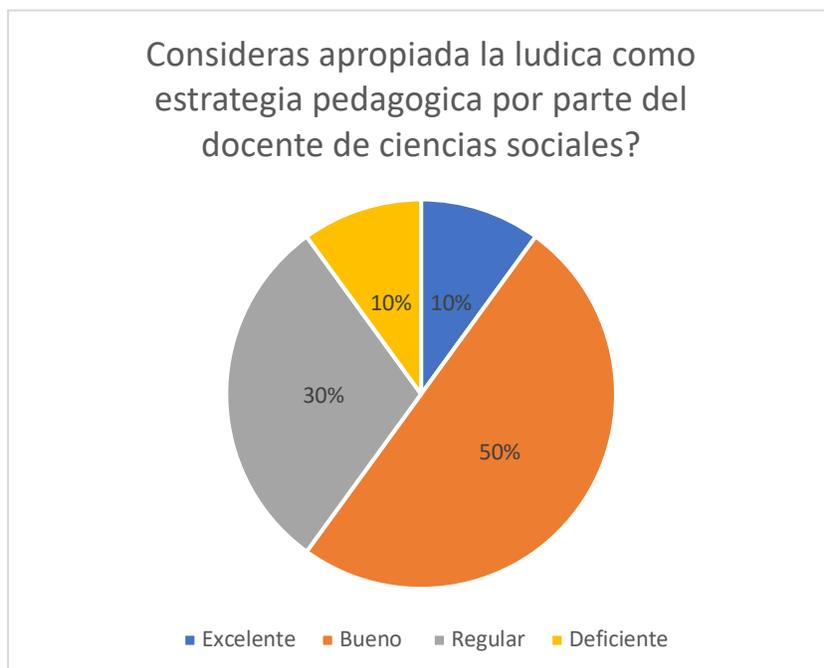
GRAFICA 1



Las gráficas 1: nos da a conocer que sin duda para los estudiantes de los grados 4° y 5° del Centro Educativo Pedagógico del Norte, nos muestra unos índices de favorabilidad con

relación a los conocimientos de la historia precolombina de Colombia y eso lo demuestra la encuesta donde muchas de las preguntas realizadas en los 10 estudiantes de los dos grados seleccionados aleatoriamente demuestran un alto nivel de la historia precolombina.

GRAFICA 2



Las gráficas 2: El 50% de los estudiantes consideran bueno el uso de las distintas herramientas lúdicas dentro del aula de clases, otros estudiantes le dan la calificación de un 30% como regular, mientras que otros 10% lo califican de excelente y deficiente.

Discusión y conclusiones.

Cabe resaltar dicha investigación el cual se llevó a cabo en el Centro Educativo Pedagógico del Norte, Sincelejo (Sucre), donde esta experiencia nos demostró con claridad las falencias que se vienen presentando en el centro educativo con relación al manejo que se viene dando a la lúdica como estrategia pedagógica y que sin duda cada día de emplearse nuevas estrategias de enseñanza a través de nuevas herramientas o elementos para dar a conocer una metodología adecuada y agradable hacia los educandos, es por ellos que se pretende dejar en claro algunos planteamientos que surgieron a lo largo y ancho de la investigación como estrategias para la disposición de acciones en caminadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la lúdica en los educandos de los grados 4° y 5° de básica primaria en cada uno de las aulas o espacios de aprendizajes.

- Se recomienda a las directivas de la institución educativa buscar la manera de implementar nuevas acciones pedagógicas a través de estrategias lúdicas y a la vez dar continuidad a los proyectos pedagógicos encaminados a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje todos estos direccionados en lo que respecta a la lúdica, los cuales deben conllevar a la solución de posibles problemáticas que sin duda se presentan a diario.

- Es fundamental que en las instituciones educativas en su inventario tengan la facilidad de disponer con los elementos necesarios con el fin de que los docentes quienes son los mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje dispongan con el número de herramientas o material de trabajo lúdico-recreativo para dar a conocer el proceso de enseñanza adecuado, agradable, innovador y practico en cada uno de los educandos.

- Se le recomienda a los docentes reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico tomando en consideración los conocimientos de la importancia de la lúdica al ser implementada a la enseñanza del estudiante con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, transformando y reestructurando su tarea docente.

Es así como este proceso de investigación nos permitió conocer a fondo la problemática el cual se ha venido presentando a los largo y ancho de las instituciones educativos como es el caso de la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza a través de elementos que sea útiles y eficaces en el proceso de aprendizaje de los educandos y así poder aportar a la educación una herramienta necesaria y eficaz que contribuya a mejorar cada día la educación que tanto requiere de nuevos mecanismos y procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se llega a una **conclusión** de acuerdo a la investigación realizada en el Centro Educativo Pedagógico del Norte, el cual busco a través de una observación y de una identificación minuciosa de cómo se llevaba a cabo el proceso de enseñanza a través de los elementos o herramientas lúdicas por la cual la institución educativa empleaba en cada uno de los docentes en especial de los grados 4° y 5° de básica primaria del área de ciencias sociales para la enseñanza de la historia de Colombia, donde el docente contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a la innovación educativa con lo que respecta a la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica para ayudar en los procesos educativos de los estudiantes.

A partir de los objetivos planteados en la investigación con base al planteamiento del problema, daremos a conocer una serie de elementos que conduzcan a unas conclusiones el cual nos conllevan a conocer la razón de la lúdica como eje principal de la educación en los espacios de enseñanza-aprendizaje.

Como primero tenemos que la lúdica sin duda es un elemento importante y fundamental en los aprendizajes en los niños ya que esta característica es innata en los niños el cual permite que el aprendizaje sea divertido y natural, el cual le brinda al niño una serie de actividades de aprendizajes que sin duda son un factor motivador para su aprendizaje.

Es por ello, que se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños en el centro educativo pedagógico del norte.

Sin duda el centro educativo debe apostarle a la innovación educativa a través de las estrategias lúdicas y así romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto los directivos con los docentes reconociendo la importancia que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje significativo en los niños mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

Es quizás la lúdica como unos de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación de enseñanza-aprendizaje, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se puede decir que sin duda la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas concretas y definidas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se

propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Referencias bibliográficas

Worldwide inc. Lúdica. [en línea]. YTURRALDE Ernesto. [Citado el 2 abril de 2013]. Disponible en internet: <http://www.ludica.org/>

Worldwide inc. Lúdica. [en línea]. YTURRALDE Ernesto. [Citado el 2 abril de 2013]. Disponible en internet: <http://www.ludica.org/>

JIMÉNEZ, VÉLEZ Carlos Alberto y otros. Lúdica cuerpo y creatividad: la nueva pedagogía para el siglo XXI. Bogotá: Editorial magisterio, 2001.p.180.

Cedeño, M; Osorio, M; Tolentino, A. (2004). El docente preescolar y la importancia de optimizar los materiales didácticos de rehúso. Tesis para optar el título de licenciada en pedagogía. Universidad Pedagógica Nacional. México.

Valdez, G. (2003). Importancia del material didáctico para Montessori y CelestinFreinet. Tesis para optar el título en licenciada en pedagogía. Universidad Pedagógica Nacional.

R. I. Zhukóvskaia (1.982). *El juego y su importancia pedagógica*. Cuba.

Mora y Rodríguez (2014). *La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué* (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

Minera y Torres (2007) *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* (Tesis de pregrado) Universidad de los Andes.

Romero (1990) *Importancia de la Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en La educación inicial* (Trabajo de Investigación) Educación Bolivariana en el Ministerio de Educación y Deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

ANEXO 1

A continuación, se da a conocer la evidencia fotográfica de la infraestructura del Centro Educativo Pedagógico del Norte.

INFRAESTRUCTURA CE PEDAGOGICO DEL NORTE SEDE PRINCIPAL Exterior del Centro Educativo



FUENTE: FOTOGRAFIAS TOMADAS POR LILIBETH

ANEXO 2

INFRAESTRUCTURA IE LA MISERICORDIA SEDE PRINCIPAL

Interior del Centro Educativo

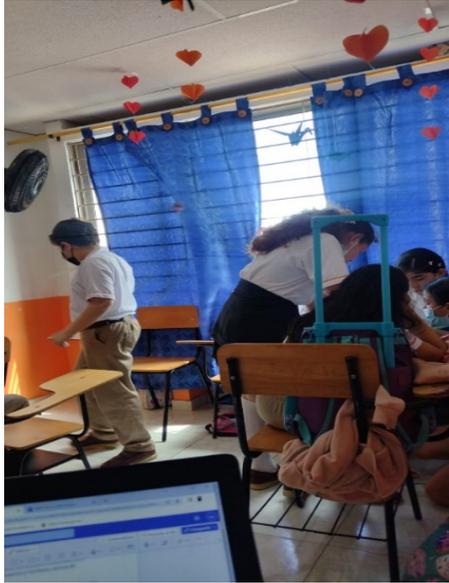


FUENTE: FOTOGRAFIAS TOMADAS POR LILIBETH

ANEXO 3

SALON DE CLASE

Grados 4° – 5°



ANEXO 4

ENCUESTA

Estudiantes del Grado 4° y 5°

LAS PREGUNTAS VAN DIRIGIDAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS GRADOS 4° Y 5° DEL CENTRO EDUCATIVO DEL NORTE

¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu escuela?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugar		X	X				X	X	X	
Colorear				X	X					X
Leer un cuento	X			X				X		
Hacer tareas							X		X	

¿Te gustaría que te lean o te narren cuentos de Historia de Colombia?

Nota: Juntos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugar	X		X	X	X		X	X		X
Colorear		X				X			X	

¿Qué área o materia te gusta más?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ciencias Sociales	X					X		X		
Matemáticas										
Español									X	
Ciencias Naturales		X								
Inglés										
Religión										
Educación física			X	X	X		X			X

¿Cuál es el tema que más te gusta de Ciencias sociales?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Periodo de la conquista	X									
Periodo de la colonia					X				X	X
Periodo de la independencia		X	X			X	X	X		X
Periodo precolombino										

¿En la clase de ciencias sociales el profesor se apoya más con?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Libros	X		X		X		X		X	
Juegos		X				X		X		
Solo Tablero				X						X
Video Beam										

Powered by  CamScanner

¿Qué elementos didácticos te gusta jugar más en el aula?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Libros			X		X	X	X			
Video Beam						X				
Caja de Información	X							X	X	X
Cartas viajeras		X		X						

¿Es la denominación que se le da a los que trabajan moldeando el Oro?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Oro										
Orfebres	X	X	X	X		X	X	X	X	
Moldeadores					X		X			X

¿Los Muisca se Acentuaron principalmente en 2 departamentos de Colombia?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cauca-Tolima	X				X		X			
Antioquia-Caldas										
Cundinamarca-Boyacá		X	X	X			X		X	X
Amazonas-Nariño										

¿Hechos ocurridos en América, antes de la llegada de los europeos en el siglo XV?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Periodo de la conquista										
Periodo de la colonia										
Periodo de la Independencia										
Periodo precolombino	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

¿Año en que llegaron los europeos a nuestro continente americano?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1892										
1492	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1592										
1692										

ANEXO 5

MALLA CURRICULAR GRADO 4°

MALLA CURRICULAR DE CIENCIAS SOCIALES

Grado	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
4°	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA COMUNIDADES DE LA ANTIGÜEDAD</p> <p>PRIMERAS ORGANIZACIONES HUMANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - De nómadas a sedentarios - Los nómadas - Los sedentarios - Sociedades igualitarias - Los cacicazgos - Las civilizaciones <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES REGIONES GEOGRAFICAS DE COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La región Andina - La región Caribe - La región del pacífico - La región de la Orinoquia - La región de la Amazonia - La región Insular <p>RELACIONES ETICO-POLITICAS EL ESTADO COLOMBIANO EL TERRITORIO COLOMBIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicación del territorio colombiano <p>LA POBLACION COLOMBIANA</p>	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA</p> <p>-EL POBLAMIENTO DE AMERICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los primeros americanos <p>CIVILIZACIONES INDIGENAS AMERICANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nuestras civilizaciones - Los aztecas - Los mayas - Los incas <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES ECOSISTEMAS DE COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los páramos colombianos - El bosque de montaña - El bosque tropical húmedo - Las sabanas - Los desiertos - Los humedales - Los manglares - Los ecosistemas marinos 	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA</p> <p>CULTURAS PREHISPANICAS EN COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familias lingüísticas - La familia chibcha - Los muiscas - La familia caribe - La familia arawak <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES LAS COORDENAS TERRESTRES</p> <ul style="list-style-type: none"> -La red geográfica - Coordenadas geográficas - Los paralelos - Los meridianos <p>RELACIONES ETICO-POLITICAS COLOMBIA PARTICIPATIVA -ALGUNOS MECANISMOS DE PARTICIPACION CIUDADANA</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son los mecanismos de 	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA EL PERIODO HISPANICO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grandes etapas del periodo hispánico - El descubrimiento (1492 a 1500) - La conquista (1500 a 1550) - La colonia (1550 a 1810) <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES REPRESENTACION DE LA TIERRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los mapas - El globo terráqueo - El planisferio - El mapamundi - Clases de mapas - Elementos de los mapas <p>PAISAJES DE LA TIERRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Región natural - Regiones desérticas - Regiones polares - Regiones de sabana y llanura - Regiones de estepa y tundra - Regiones de montaña - Regiones selváticas
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántos habitantes tiene Colombia? - Composición de la población colombiana - ¿Dónde se ubica la población colombiana? 	<p>RELACIONES ETICO-POLITICAS EL GOBIERNO COLOMBIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colombia es un país democrático - La rama legislativa - La rama ejecutiva - La rama judicial 	<p>participación ciudadana?</p> <ul style="list-style-type: none"> - El voto - El referendo - El plebiscito - La consulta popular - La revocatoria del mandato 	<p>RELACIONES ETICO-POLITICAS LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS EN COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué los niños son vulnerables? - Derechos del niño

MALLA CURRICULAR GRADO 5°

CEPEPE
-Norte

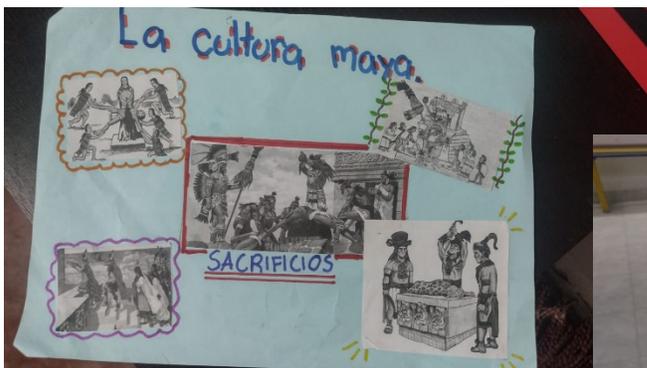
MALLA CURRICULAR DE CIENCIAS SOCIALES

Grado	Primer periodo	Segundo periodo	Tercer periodo	Cuarto periodo
5°	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA La hegemonía conservadora. La hegemonía Liberal. -Gaitanismo.</p> <p>RELACIONES ETICO-POLIITICAS ESTRUCTURA DEL PODER DEL ESTADO COLOMBIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conformación del estado - Ramas del poder público - Rama legislativa - Rama ejecutiva - Rama judicial <p>ORGANOS DEL PODER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organismos de control - Organización electoral 	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA FINALES DEL SIGLO XX</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colombia en la década de los 80 - Colombia en la década de los 90 - Presidentes durante el periodo 1974 – 1998 - Años 2000 – 2011 - Año 2012 <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES ASPECTO FISICO DE COLOMBIA</p> <p>Relieve de Colombia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema montañoso andino - Valles interandinos - Llanuras - Sistemas montañosos periféricos - Clima de latitud - Clima de altitud <p>RELACIONES ETICO-POLIITICAS LA CONSTITUCIÓN POLITICA DE COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la constitución política? 	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA PERIODO DE LA INDEPENDENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué se llama independencia? - Antecedentes - Hechos - Consecuencias <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES POBLACION DE COLOMBIA</p> <p>Características generales Cambios de la población Grupos étnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Población indígena - Población negra o afrodescendiente - Población gitana o rom <p>RELACIONES ETICO-POLIITICAS LOS DERECHOS HUMANOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son los derechos humanos? 	<p>RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA COLOMBIA DURANTE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XXI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los grandes cambios del siglo XXI - El gobierno de José Hilario López - El golpe de estado de José María Melo - La confederación granadina - Los estados unidos de Colombia - El olimpo radical - La renegación - Sociedad y cultura en el siglo XIX <p>RELACIONES ESPACIALES Y AMBIENTALES</p> <p>ECONOMIA DE COLOMBIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - El sector primario - El sector secundario o industrial - El sector terciario o de servicios - El sector cuaternario o de información <p>RELACIONES ETICO-POLIITICAS LOS DERECHOS HUMANOS</p>

Fuente: Centro Educativo Pedagógico del Norte.

ANEXO 6

Actividad Lúdica “Cartas Viajeras”



FUENTE: FOTOGRAFIAS TOMADAS POR LILIBETH