

**LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE
LAS CIENCIAS SOCIALES, UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE 3°, 4° y
5° EN UNA ESCUELA UNITARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA
HONDA DE ARBELAÉZ – C/MARCA.**

MARIA ANGELICA MANRIQUE COCINERO

TRABAJO DE GRADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR POR EL
TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
CIENCIAS SOCIALES.

DIRECTORA:

CLAUDIA PATRICIA MONROY G.

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS
SOCIALES

FUSAGASUGÁ – CUND.

2018

Nota de aceptación

Firma de presidente de jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado a mi amado padre, por su sacrificio y esfuerzo, por creer en mí. Aunque ya no está físicamente, su amor y sus consejos se quedaron en mi corazón, convirtiéndose en la más linda inspiración.

A mi hermosa madre por mantenerse firme en los momentos más difíciles, por su comprensión, cariño y amor, además de convertirse en mi mayor motivación.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradezco a Dios ya que es el pilar de mi equilibrio espiritual, agradezco a la docente Claudia Monroy por su labor y su profesionalismo en la orientación de este trabajo; a mi compañero José Pabón por su paciencia, amor y ayuda en este proceso.

CONTENIDO

LISTA DE IMÁGENES.....	7
LISTA DE TABLAS.....	8
RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I.....	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 DIAGNOSTICO Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	19
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
CAPITULO II	20
2. MARCOS REFERENCIALES.....	20
2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	20
2.2 MARCO TEORICO.....	27
2.2.1 DE LA CREATIVIDAD DEL INFANTE EN EL PROCESO DE FORMACIÓN HUMANA	27
2.2.2 ENSEÑANZA Y CREATIVIDAD	32
2.2.3 CIENCIAS SOCIALES, CREATIVIDAD Y ENSEÑANZA	36
2.3 MARCO METODOLÓGICO.....	39
2.3.1 FASES DEL PROCESO METODOLÓGICO.....	42
2.3.1.1 FASE I: CONTEXTO Y PANORÁMICA DE LA ESCUELA UNITARIA RURAL LA HONDA DEL MUNICIPIO DE ARBELÁEZ.....	42
2.3.1.1.1 POBLACIÓN MUESTRA DE ESTUDIO.....	44
2.3.1.2 Fase II: Creación de la propuesta.....	44
2.3.1.3 Fase III: Aplicación de la propuesta.....	45
2.3.3. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	71
2.3.3.1 ANÁLISIS CUALITATIVO	71
2.3.3.2 ANÁLISIS CUANTITATIVO	75
2.3.3.3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	83
CAPITULO III.....	85

3. PROPUESTA: LA CREATIVIDAD UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES.	85
CONCLUSIONES	116
BIBLIOGRAFÍA	118
ANEXOS.....	120

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1: Vista frontal de la escuela la Honda en Arbelaez - Cund. Fuente propia.	12
Imagen 2: grado 3° en taller 1. Fuente propia	47
Imagen 3: grado 3° en taller 1. Fuente propia	47
Imagen 4: grado 4° en taller 1. Fuente propia	49
Imagen 5: grado 4° en taller 1. Fuente propia	49
Imagen 6: grado 5° en taller 1. Fuente propia	51
Imagen 7: producto de grado 5° en taller 1. Fuente propia	51
Imagen 8: grado 3° en taller 2. Fuente propia	53
Imagen 9: grado 3° en taller 2. Fuente propia	53
Imagen 10: Producto, loterías por los estudiantes de 3°, 4° y 5°. Fuente propia.....	57
Imagen 11: Imagen 10: Producto, loterías por los estudiantes de 3°, 4° y 5°. Fuente propia	57
Imagen 12: grado 3° en taller 4. Fuente propia	61
Imagen 13: grado 3°, 4° y 5° en taller 4. Fuente propia.....	61
Imagen 14: grado 3° en taller 4. Fuente propia	62
Imagen 15: grado 3° en taller 4. Fuente propia	62
Imagen 16: grado 4° en taller 4. Fuente propia	64
Imagen 17: grado 5° en taller 4. Fuente propia	64
Imagen 18: grado 5° en taller 4. Fuente propia	66
Imagen 19: grado 5° en taller 4. Fuente propia	66
Imagen 20: grado 4° en taller 4. Fuente propia	67

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Operaciones concretas y operaciones formales. Fuente (Piaget) 27

RESUMEN

La creatividad como estrategia de enseñanza – aprendizaje de las ciencias sociales, una experiencia con estudiantes de 3°, 4° y 5° en una escuela unitaria, de la institución educativa rural La Honda de Arbeláez – Cund. Esta es una investigación que se desarrolla en la escuela enunciada en los grados 3°, 4° y 5° con un total de 21 estudiantes, se implementó una metodología mixta, con enfoque de Investigación – acción, por medio de la cual se logra identificar aspectos importantes que impiden la articulación del contexto con el proceso educativo, señalando principalmente la carencia de creatividad e innovación en el proceso educativo tradicional, por esto se generan alternativas pedagógicas con el fin de dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las ciencias sociales en los grados 3°, 4° y 5° generando articulación con el contexto de los estudiantes, esto por medio de la elaboración y aplicación de cinco talleres, entre los cuales se encuentran: la elaboración de un cartel de dudas, fichas de soluciones rápidas, construcción de loterías, teatro al aire, aplicación de dos modelos de evaluación. Con esto se llega a la conclusión de que la implementación de alternativas pedagógicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la creatividad, genera un impacto positivo en los estudiantes puesto que esta dinámica innovadora genera motivación contrarrestando el desinterés que se pudo encontrar, también se logra potencializar y fortalecer las habilidades de los niños, siendo así la forma más real de corresponder por medio de la educación a las necesidades del contexto.

Palabras clave: Creatividad, pedagogía, ciencias sociales.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación aborda la creatividad como estrategia de enseñanza de las ciencias sociales con estudiantes de grado tercero, cuarto y quinto de la institución educativa La Honda, ubicada en la vereda San Luis del municipio de Arbeláez, generando en primera instancia un acercamiento con la comunidad.

Para atender una comunidad educativa perteneciente al sector rural es interesante implementar el arte como parte del proceso pedagógico en cuanto a la metodología refiriendo actividades puntuales como lo son la pintura, el teatro y el baile, mismas que contribuyen de manera óptima en el proceso de aprendizaje en temas como los anteriormente enunciados. “El arte permite la liberación del ser humano desde la posibilidad de expresar y manifestar sus emociones, necesidades e inquietudes individuales y colectivas, haciendo protagonista a la creatividad” (Badillo, 2015).

De esta manera se conoce de forma más cercana los intereses de los estudiantes y el docente en torno al tema por trabajar, los cuales son: para tercero costumbres y cultura de Cundinamarca; para cuarto, división política de Colombia y para quinto, las guerras civiles. Con el fin de garantizar una propuesta pedagógica transformadora, esto se logra por medio de talleres específicos para cada tema, implementando principalmente la creatividad y la artística teniendo en cuenta el aprendizaje significativo en un enfoque constructivista.

Con todo y lo anterior, la presente investigación se estructura en 3 capítulos, los cuales, en el capítulo primero, comprende el planteamiento del problema con subdivisiones como, diagnóstico y contextualización, donde se puede encontrar todas las características básicas de la población y la institución educativa además de

todos los factores sociales identificados constituyen este contexto formulación del problema, se puede encontrar la relación que tiene el contexto con el proceso educativo en la institución, por ello se plantean nuevas estrategias pedagógicas enfocadas a corresponder las necesidades de la población y planteando una posible solución a través de la educación; la justificación donde se puede encontrar la razón de ser de la investigación a través de la teoría y factores incidentes como la misión y visión de la universidad, también se encuentra el objetivo general, refiriéndose a la gran meta de la investigación, y los objetivos específicos, que de cierta manera enmarcan el proceso y logros a cumplir para obtener resultados satisfactorios de la investigación.

Posteriormente se encuentra el capítulo segundo donde se habla de los marcos referenciales entre los cuales se aprecian los antecedentes de la investigación, el marco teórico, el marco metodológico con tres fases específicas para el desarrollo de la investigación, las cuales son el contexto y panorámica, la creación de la propuesta, y la aplicación de la propuesta, también se evidencia la implementación de instrumentos además de esto se presenta la población muestra de estudio y el cronograma, posteriormente se encuentra el análisis de la información, dividido en análisis cualitativo y cuantitativo, dando el enfoque necesario y generando reflexión a partir de cada uno de los instrumentos aplicados, además se hace un apartado llamado análisis de los resultados donde se busca relacionar los dos anteriores.

En el capítulo tres se da a conocer la propuesta pedagógica titulada: La creatividad una experiencia pedagógica y didáctica en las ciencias sociales y finalmente se encuentran las conclusiones, la bibliografía y los anexos que dan prueba de la experiencia que conllevo a los resultados de esta investigación.

CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DIAGNOSTICO Y CONTEXTUALIZACIÓN

La aplicación de instrumentos de investigación se realizó en la escuela rural unitaria La Honda, perteneciente al colegio Kirpalamar. La escuela está ubicada en la vereda San Luis del municipio de Arbelaez – Cund. Una de sus principales características es el trabajo con la metodología escuela nueva, por esto la asistencia de una sola docente para la institución a la cual llegan estudiantes desde grado 0 hasta grado 5°, para un total de treinta estudiantes siendo la mayoría de grado 3°, 4° y 5° mismos con quienes se abre el espacio para el trabajo de campo e investigación y los horarios a trabajar son divididos a lo largo de la jornada en intervalos de dos horas, específicamente los días miércoles.



Imagen 1: Vista frontal de la escuela la Honda en Arbelaez - Cund. Fuente propia

La escuela consta de dos salones, uno para las clases habituales donde cada uno de los niños cuenta con su pupitre individual, un escritorio, un tablero acrílico y cuatro bibliotecas. El otro salón es una sala de sistemas equipada con quince computadores portátiles aproximadamente, una impresora multifuncional grande, dos bibliotecas, un tablero acrílico, sistema de cámaras de vigilancia, un televisor pantalla plana, seis mesas y trece sillas; continuando con la descripción de la escuela, se encuentra una sala destinada para el comedor escolar, dos secciones de baños, pequeños, lavamanos y un patio encerrado pequeño.

En cuanto al contexto social de la escuela, que por ser una institución educativa rural, cabe resaltar el tipo de población, los treinta niños y sus familias son pertenecientes a la vereda San Luis y San José que son las más cercanas, las familias son campesinos con bajos ingresos económicos, se puede decir que el ambiente de la escuela se encuentra entre los límites normales, es ameno para el proceso educativo, sin embargo, existe un caso de problemática con el instituto de bienestar familiar lo cual impide y complejiza la asistencia a muchas clases de la estudiante involucrada, por otra parte, una característica que predomina en las familias de los estudiantes es que son conformadas, aunque no todas si la mayoría por madres cabeza de familia y sus hijos, hay una ausencia de padres significativa, además de esto no se presenta ninguna novedad, el sector se considera tranquilo y las instalaciones de la escuela sumado a factores como el refrigerio hacen más completo y agradable el paso de los niños por la escuela.

Asimismo, la docente quien atiende este tipo de población, es una docente con veintitrés años de antigüedad en el lugar con una formación pedagógica como

docente licenciada en administración educativa, sumado a dos especializaciones una en gobierno escolar y la otra en recreación ecológica y social.

La institución educativa tiene una misión y una visión cuyo fin es resaltar para el hombre el significado del amor, la naturaleza y su propio ser a través de la formación con una educación equilibrada y acorde a la actualidad mundial especialmente en lo relacionado a la salud y el medio ambiente, para lo cual, involucrar este tipo de propuestas pedagógicas enfocadas en la creatividad contribuyen para mejorar la formación de seres humanos integrales en la actualidad, sin perder el verdadero sentido de la educación, dado que la globalización es un factor vigente y no es lo ideal corresponder a necesidades mercantiles y de fábricas, sino, al libre desarrollo de los estudiantes en proceso de formación.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

En un contexto cargado de sistemas educativos que ponen como prioridad corresponder a los estándares mercantiles y económicos, formando personas competitivas en una técnica específica, no se piensa en todos esos aspectos que se están dejando de lado como la formación de pensamiento crítico, así como lo plantea Kolb (2018) con la existencia de pensamientos divergentes y convergentes, lo cual se relaciona directamente con los hemisferios del cerebro señalando que el derecho es el encargado del factor creatividad y el izquierdo del factor lógico – matemático, sin embargo el funcionamiento cerebral es conjunto, sin dejar de lado la existencia de la divergencia y la convergencia en el pensamiento, cumpliendo el pensamiento divergente con funciones como, lluvia de ideas, alternativas de resolución de problemas, capacidad imaginativa, entre otras. Y la parte convergente, probando teorías, resolver problemas, mayor lógica y toma de decisiones.

De acuerdo con ello, se debe resaltar, lo importante que es tomar decisiones de manera autónoma y lo fundamental que es para el ser humano ser consciente de la realidad y crear sus propias estrategias para la búsqueda de soluciones y defensa en diversas situaciones.

Es por esto que surge la idea de incentivar la creatividad y la imaginación en los niños desde temprana edad, permitiendo que sea un factor que los acompañe en todo su proceso formativo, no solo desde el currículo, sino desde la práctica, implementándolo en cada una de las estrategias pedagógicas establecidas que desde el primer momento permite dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje y el ambiente de aula.

Hablando específicamente de niños de grados 3°, 4° y 5° es decir que comprenden edades desde ocho a trece años de edad, además de iniciar por los planteamientos más clásicos a los más actualizados, Piaget con su teoría del desarrollo cognitivo, es un autor importante ya que el proceso de crecimiento de los niños lo clasifica y define en cuatro estadios del desarrollo cognitivo, siendo el primero el estadio senso – motor correspondiente a los dos primeros años de vida del niño, en esta etapa el aprendizaje del niño depende de experiencias sensoriales y de actividades motoras o movimientos corporales, las principales características del niño en este estadio son el egocentrismo, la repetición de acciones, la experimentación y la imitación.

El segundo estadio es el preoperatorio, comprende desde los dos hasta los siete años, y el niño se guía más por su intuición que por su lógica, se implementa el pensamiento simbólico y conceptual, teniendo en cuenta que el lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual, el niño descubre que puede ser implementado para manifestar necesidades, deseos y para la comunicación de ideas con otros

individuos reduciendo en cierta medida el egocentrismo, sin embargo, el lenguaje del niño continua siendo egocéntrico, solo manifiesta interés por sí mismo. Sin embargo, la población de estudio se ubica en los últimos dos estadios, correspondientes a operaciones formales y operaciones concretas, mismas que se desarrollan posteriormente.

Se quieren conocer los intereses académicos de los estudiantes de grados tercero, cuarto y quinto de la institución educativa La Honda con el fin de generar una transformación pedagógica, implementando alternativas artísticas, por lo tanto, se plantea el siguiente interrogante:

¿De qué manera se pueden establecer estrategias pedagógicas que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, en la enseñanza de las ciencias sociales?

1.3 JUSTIFICACIÓN

La pedagogía alternativa trabaja un enfoque constructivista y va en pro de una educación más humana. Sin embargo, su interpretación resulta ambigua al contrastarse con aspectos asociados al tradicionalismo. La lúdica, la creatividad y el arte sientan las bases de las diversas alternativas que se pueden dar en el aula producto de la interacción.

La creatividad en el aula permite explorar la diversidad y esta es susceptible de agotarse con el transcurrir de los años en el ciclo escolar. Es decir, lo que inicia con el primer año escolar con la motivación, el compartir, la participación, a los últimos años se refleja en el desinterés y la pereza. De ahí que, las ciencias sociales para este caso, sin mediar estrategia pedagógica, sea de especial mención la creatividad en una escuela multigrado debido a que esta forma parte de la construcción social y del sujeto.

Por otra parte, se corresponde a la misión y visión de la Universidad de Cundinamarca como generadora de conocimiento relevante y pertinente, centrada en el cuidado de la vida, la naturaleza, el ambiente, la humanidad y la convivencia, esto, teniendo en cuenta el planteamiento de Sternberg (2005) cuando habla del proceso de dar a luz algo nuevo y útil a la vez, definiendo la habilidad para adaptarse voluntariamente a un entorno, implementando la imaginación y de forma creativa, por esto se lleva a la escuela y se implementa recalando en cada momento la importancia que tiene la creatividad para la formación de pensamiento crítico fuerte, sumado a la autonomía.

De esta manera se ayuda conceptualmente a estudiantes de la licenciatura, a

docentes de instituciones, y metodológicamente a los estudiantes en el desarrollo del proceso de aprendizaje de las ciencias sociales haciendo más agradable su paso en la escuela e incentivar en gran medida la creatividad y la expresión innata de los estudiantes.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de grados 3°, 4° y 5° de una escuela unitaria, en la enseñanza de las ciencias sociales.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Construir una experiencia significativa de aula que permita dinamizar el ambiente de aula, en una escuela unitaria, a través de la enseñanza de las ciencias sociales.
- Implementar desde el arte, estrategias pedagógicas que permitan potenciar la creatividad y el trabajo en equipo, en la escuela multigrado La Honda del sector rural de Arbeláez – C/marca.
- Caracterizar los intereses académicos de los estudiantes de grado 3° a 5° de la institución educativa rural La Honda, con el fin de crear una experiencia significativa de aula.

CAPITULO II

2. MARCOS REFERENCIALES

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

El trabajo elaborado por Calvera (2000) Universidad de Cundinamarca, da un referente importante para la investigación realizada, específicamente el proyecto se realizó en la escuela la puerta de la inspección de Chinauta en el municipio de Fusagasugá, el objetivo principal de esta investigación consistió en la elaboración de una propuesta pedagógica y didáctica para la asignatura de historia especialmente en el grado quinto, esta propuesta se elabora bajo el modelo constructivista con el fin de orientar a los docentes en el proceso académico brindado a los estudiantes con el fin de aprender e interiorizar saberes, contribuyendo a su desarrollo integral. Por otra parte, se trabajó el método cualitativo, incluyendo algunos resultados porcentuales de los interrogantes que se aplicaron a los estudiantes, los cuales arrojaron como resultado óptimos avances en la implementación de estrategias pedagógicas alternativas. Este trabajo aporta a esta investigación una perspectiva diferente de conceptos como didáctica y las variadas formas que pueden existir para aplicarlos.

Por otro lado, en la edición 89 de la revista Magisterio (2018), se logran apreciar algunas entrevistas (Abondano, 2018) sobre el proceso de humanización de la educación cuyo argumento central está en no generar maquinas, sino de incentivar y fortalecer el sentir de cada una de las personas involucradas en el proceso pedagógico, enseñanza – aprendizaje, es este el nuevo y verdadero reto de la

educación en Colombia actualmente. De esa manera se quiere llegar a todos los interesados en transformaciones educativas, reales, que favorezcan realmente a quienes más lo necesitan de manera directa e indirecta, los estudiantes, cabe resaltar la importancia del compromiso con la labor docente.

En cuanto al aporte que hace esta revista al presente proyecto es bastante positivo, ya que se enfocan en aspectos similares, hasta el punto de generar inspiración, para profundizar aún más en la investigación que lleve al éxito del mismo.

Por otra parte, se encuentra el libro *Infancia y educación artística* del autor Hargreaves (1991) el texto explica procesos y conductas que contribuyen al desarrollo de los niños, considerando que la psicología y las artes deben ir de la mano, implementando diversas metodologías, además proporciona una amplia visión en cuanto a la estrecha relación de la psicología y la educación artística, evidenciando un proceso evolutivo y positivo de los niños.

Más adelante se habla del texto *Educación artística y pre adolescencia* de Tello (1995) en este se describen ciertas características del preadolescente y se hace una caracterización respecto a su forma de dibujar ya que esta es una de las tantas estrategias de expresión artística, el proceso de educación artística consiste básicamente en lograr que el preadolescente recuerde y recupere la iniciativa por la realización de arte, de esta manera se han logrado cambios significativos en los niños y en el mejoramiento de muchas problemáticas pedagógicas.

El arte es una estrategia pedagógica que en el siglo XXI no puede faltar en ninguna clase, esta se encarga de estimular muchas habilidades en los niños, por lo tanto, con este texto se enriquece la implementación del arte en el proyecto, debido a que desde su inicio siempre ha sido un factor fundamental para la ejecución del mismo.

Para hablar del proceso de enseñanza – aprendizaje es importante reconocer el artículo de revista titulado Aprender a pensar: ¿se puede enseñar? Elaborado por Pellicer (2015) este hace una descripción de la capacidad del cerebro y los procesos educativos del niño, ¿Qué hace que el aprendizaje sea eficaz? Entre tantos aspectos se encuentra la motivación, el apoyo, la actitud, el contexto, los tipos de actividades, entre muchos otros. Son precisamente estos cambios los que generan una gran transformación en la pedagogía.

Es de suma importancia el aporte que hace este artículo a este proyecto, ya que hace invitación al constante cuestionamiento, lo cual trae como resultado un proceso de reflexión constante de nuestras acciones y esto contribuye al fortalecimiento de un docente emprendedor.

Por otra parte, la edición 89 de la revista, Magisterio titulada: Las humanidades y las artes en educación ¿Por qué son necesarias? (2018) se encuentran variedad de artículos que apuntan directamente a la temática de la investigación, entre los cuales se encuentran: Perspectivas para una educación humanista en la actualidad, (Margie Jessup, 2018), artículo en el cual se abordan temas como el contexto educativo, donde se infiere que actualmente la educación es reconocida como un derecho, pero realmente es implementada para corresponder a intereses de grupos dominantes en sociedades consumistas, colocando personas al servicio de la economía y es claro que un sistema educativo que favorece los sistemas de producción de riqueza sin importar como ni quien la produce, genera inequidad, además de ser contradictorio hablar de educación humanista, cuando esta se convirtió en una expresión sin contenido, ya que se habla de contribuir a la formación de personas pero a la vez deben ser altamente competentes para un mundo industrializado reduciendo al ser humano a factores económicos.

Nace un nuevo compromiso y consiste en la búsqueda e implementación de nuevas alternativas educativas para fomentar la participación de todos, dentro de una propuesta que ponga todos los avances científicos, tecnológicos, humanísticos y artísticos al servicio de las personas, correspondiendo a necesidades como la creación de entendimiento, identidad y libertad, de esta manera se logra cultivar e incentivar la sensibilidad como parte del ser.

El autor dentro de su artículo tiene en cuenta el planteamiento de Gardner (2005), sobre los tipos de mentes que se deben cultivar, y cada una de ellas está enfocada en un objetivo educativo, son las siguientes: disciplinada, sintética, creativa, respetuosa y ética.

Otro de los artículos de la revista Magisterio (2018), es "Proscripción" curricular del humanismo en el siglo XXI: tensiones y posibilidades, (Montoya, 2018). En el cual se define la prescripción curricular como un mandato u orientación de los contenidos por parte de los organismos gubernamentales.

Se reconocen como motivo de preocupación y alerta curricular las prácticas de "proscripción curricular" que muchas veces niegan o mutilan el sentido y presencia plena de contenidos humanistas en los escenarios educativos contemporáneos.

El autor se refiere al "currículo poscrito" a aquellos contenidos que han sido negados y desterrados del ámbito educativo, conocimientos que por diversas razones se les vincula con lo no deseado socialmente, hablando puntualmente de uno de ellos se refiere al humanismo, ya que este es excluido y marginado del currículo y esto viene acompañado de la supuesta inutilidad de la que es señalada por los afanes de la industrialización, por el estado e incluso por parte de algunos profesores. Se deben cuestionar todos los bloqueos que se hacen a los contenidos humanistas al categorizarlos como "una pérdida de tiempo" el humanismo se

convierte en un saber excluido y peligroso, haciendo desaparecer estos contenidos no solo de los currículos sino de las mentes y corazones de padres y niños.

Por otra parte, los políticos también tienen gran responsabilidad en el proceso de eliminación de contenidos, al igual que las editoriales, directivas de centros educativos y profesorado, lo cual ha desencadenado una gran problemática curricular la cual es atendida desde las competencias ciudadanas e incluso se proponen como la salvación para atender contextos violentos.

El concepto de humanismo quiere decir confiar en el hombre y comprometerse para que su vida sea justa y feliz; la parte humanista en el currículo no es solo saber convivir con los otros, en realidad es reconocer al ser humano en todos los aspectos. Es importante tener en cuenta la diversidad de contextos que se pueden encontrar en los diferentes centros educativos, por lo tanto, un contexto de violencia el cual es muy recurrente, este ejemplo, involucra conflictos que no se pueden resolver de manera técnica, ya que no se trata de sacar notas altas en ética y convivencia ciudadana sino de forjar una verdadera educación para la paz y una formación artística como escenario de transformación de los sujetos.

La presencia del humanismo y la creatividad son sencillamente necesarios en los procesos educativos, a pesar de que existen normas generales que regulan el servicio público de educación en Colombia, en la ley 115 se encuentran los grados que conforman cada nivel, los objetivos y también las áreas obligatorias y fundamentales. Esta establecido que la educación artística y las humanidades hacen parte de la formación básica como un componente obligatorio, lamentablemente artística se confunde con manualidades y humanidades con la acumulación de datos biográficos, mientras se va omitiendo lo que es una buena argumentación crítica.

El afán por el dinero lo cual hace más fácil eliminar de los currículos lo que no es aplicable de inmediato como lo son artística y humanidades mismas que corresponden a las facultades como la imaginación y el pensamiento que componen a los seres humanos y sus relaciones evitando generar simples vínculos de manipulación y utilización, lo ideal es no permitir que desaparezca la importancia de asumir al otro como un ser humano que, aunque es diferente merece respeto.

La reverencia a la autoridad no favorece el desarrollo de una sociedad democrática y por el contrario esto incentiva la formación de personas obedientes que colocan por encima la rentabilidad que la calidad de vida. Por otra parte, es deber de la educación cultivar y ampliar esa tendencia natural a la empatía, a ponerse en el lugar del otro; no basta aprender para entender, hay que ser capaces de asumir que los otros también son complejos y profundos, tomar conciencia de la vulnerabilidad compartida, la imaginación hace camino hacia el entendimiento, siendo capaz de reconocer que el otro sufre y que no necesariamente es culpable de su situación. Es importante tener presente que el desarrollo del pensamiento crítico y de la capacidad de entender y valorar al otro, se exige dedicación y esfuerzo, tanto de estudiantes como de profesores.

Ahora bien es importante mencionar el rol de la pedagogía tradicional, siendo específico y coherente con la investigación hacer referencia al modelo de Escuela Nueva, como lo hace Rodrigo Villar en su artículo (Villar, 2010) El programa Escuela Nueva en Colombia, donde hace una revisión del modelo en Colombia ya que este fue adoptado por el gobierno nacional desde 1975, con el fin de ejecutar la propuesta de universalizar la educación primaria en todo el territorio nacional, el modelo tiene como metas, lograr el acceso y la retención de los niños en las escuelas y mejorar la calidad de los aprendizajes.

Se afirma que la escuela nueva cumple con la implementación a gran escala, pero no funciona en la práctica con la calidad que se espera. Además este también carece de una estrategia de formación para los maestros y así lograr evitar el estancamiento del modelo, buscando de esta manera potenciar las fortalezas y superar las limitaciones del mismo.

El autor afirma (Villar, 2010) que el programa fue diseñado para escuelas con enseñanza multigrado, donde uno o dos maestros se encargan de los cinco grados correspondientes al ciclo de primaria en Colombia, otra de las principales características de este modelo son las guías las cuales son diseñadas y distribuidas a nivel nacional, pero con opción de adaptación a nivel local; las guías se complementan con los rincones escolares y las bibliotecas equipadas por el gobierno nacional.

El programa Escuela Nueva ha contribuido de manera fundamental a la educación rural, pero también cuenta en la actualidad con diversas limitaciones tanto a nivel de implementación, como a nivel de modelo.

2.2 MARCO TEORICO

2.2.1 DE LA CREATIVIDAD DEL INFANTE EN EL PROCESO DE FORMACIÓN HUMANA

Para hablar de creatividad como una estrategia de enseñanza, se tiene en cuenta las condiciones de la población, que según las características de la misma, se encuentran en el tercer estadio y cuarto estadio, correspondientes a las operaciones concretas de los siete a once años de edad y operaciones formales de once a quince años de edad, respectivamente, puesto que los estudiantes de grado tercero cuya edad está comprendida de 8 a 9 años; grado cuarto de nueve a once años y grado quinto de diez a trece años de edad. A su vez busca incentivar la enseñanza de las ciencias sociales.

Tabla 1: Operaciones concretas y operaciones formales. Fuente (Piaget)

Operaciones concretas.	Operaciones formales.
Efectúa actividades mentales basadas cada vez más en las reglas de la lógica.	Efectúan operaciones formales y un pensamiento altamente lógico, sobre conceptos abstractos e hipotéticos.
Los problemas abstractos están todavía fuera de su alcance.	Se enfoca en cómo aplicar las diferentes operaciones aprendidas a otros problemas.
El niño procesa información de una manera más ordenada, analiza, advierte y estudia componentes específicos de una situación.	Hay cinco habilidades fundamentales que caracterizan al niño que efectúa operaciones formales, las cuales son: la lógica combinatoria, el razonamiento hipotético, el uso de supuestos, el razonamiento proporcional y la experimentación científica.
Establece diferencias entre la información relevante y la irrelevante, en el momento de solucionar problemas.	Utiliza el razonamiento para tomar los elementos esenciales de una situación no real y llegar a una respuesta lógica.
Clasifica y ordena cosas rápida y fácilmente.	Es significativa la capacidad para manejar proporciones y para usar relaciones matemáticas.

La creatividad es la capacidad para crear, misma que se desea incentivar en los niños por medio de estrategias pedagógicas en la enseñanza de las ciencias sociales, que se relacionen con el arte y la imaginación, con el fin de formar

personas integrales. Como lo manifiesta Vigotsky (1999) en su libro imaginación y creación en la edad infantil, habla de cómo se produce la actividad creadora, la cual se basa en diferentes capacidades, el análisis psicológico que se hace de esta indica que la actividad creadora no surge de inmediato, por el contrario, esta se da lenta y paulatinamente, y parte de las formas sencillas a las más complejas.

De ahí, que sea necesario reflexionar en torno a este concepto y a la aplicación del mismo en las aulas, ya que la creatividad y el arte se encuentran estipuladas en el currículo en educación básica y media, por lo tanto, un punto a favor es que son reconocidas, pero en realidad su aplicación es muy diferente, se pierde el enfoque, reemplazando la creatividad por la elaboración de manualidades. Es fundamental reconocer el planteamiento del investigador Sternberg (2005) ya que afirma que la creatividad se ha definido como el proceso de dar a luz algo nuevo y útil, a su vez la inteligencia se define como la habilidad para adaptarse voluntariamente para moldear o para seleccionar un entorno, es cuando el investigador plantea su gran interés por encontrar la relación que pueda existir entre creatividad e inteligencia ya que en su teoría manifiesta que si la inteligencia significa seleccionar y moldear entornos, entonces la inteligencia sería creatividad, por ello se genera un desarrollo de ideas por interpretar.

sin embargo, frente a esto hay que recalcar que creatividad e innovación no son lo mismo, pues cuando se habla de creatividad se hace referencia a la capacidad de crear pensando en ideas nuevas y pertinentes, mientras que la innovación va ligada a un proceso que da como fin algo nuevo producto de accionar y aplicar ideas con éxito.

Para seleccionar o conformar entornos se requiere la imaginación para crear una visión de dicho entorno, con el fin de hacerlo realidad, pero, para adaptarse a un

entorno básicamente no se requiere creatividad, resulta favorable suprimirla, y un claro ejemplo de este proceso es el adaptarse a una nueva escuela o a un nuevo empleo, dado que estos procesos implican guardarse ideas creativas y propias ya que se corre el riesgo de una mala nota o un mal resultado, de esta manera se ven afectadas las diferentes habilidades de los involucrados.

La creatividad y la inteligencia pueden ser diferentes procesos ya que aparecen en diferentes grados, en diversas situaciones, y la relación más probable que infiere el autor es que la inteligencia y la creatividad son conjuntos que se solapan, que se superponen en algunos aspectos puesto que en algunos casos estas dos capacidades son similares, pero en otros aspectos se muestran muy diferentes, de cierta manera se complementan en diferentes contextos. Existe un conjunto de factores relacionados con la solución creativa de problemas entre ellas, la sensibilidad hacia los problemas, habilidad para reconocer un problema, fluidez de ideas, flexibilidad en las aproximaciones planteadas y originalidad. Los actos creativos se ven determinados por la inteligencia general del individuo.

Por otra parte, el autor hace referencia al importante planteamiento que realiza Gardner (1995) con su teoría de las múltiples inteligencias, él plantea que la inteligencia no es una entidad unitaria sino más bien una colección de ocho inteligencias diversas, resaltando que las personas pueden ser inteligentes de diferentes maneras, es claro que un poeta es inteligente de un modo muy diferente a un arquitecto que al igual es inteligente de manera distinta a la de un bailarín; además estas inteligencias pueden usarse en una forma variada, donde se incluyen pero no se limitan las formas creativas, es decir que el funcionamiento creativo es un aspecto de las múltiples inteligencias y cabe aclarar que el planteamiento de (Gardner, 1995) corresponde a ocho inteligencias, las cuales son: lingüística, lógico

– matemática, espacial, corporal – kinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Sternberg plantea tres aspectos básicos de la inteligencia para la creatividad las cuales son, habilidades sintéticas, analíticas y prácticas, y estas son interactivas y funcionan conjuntamente en el comportamiento creativo, finalmente describe la creatividad como una interacción entre una persona, una tarea determinada y un entorno. También infiere que, en todos los casos, la creatividad parece implicar aspectos sintéticos, analíticos y prácticos de la inteligencia; los sintéticos son necesarios para hallar ideas, los analíticos para evaluarlas en cuanto a calidad y los prácticos para formular el modo adecuado de comunicarlas.

De acuerdo a lo planteado por la investigadora Pupiales (2009) en su artículo Creatividad, pedagogía y vida, refiere la creatividad como el único camino que existe en esta época para la búsqueda de soluciones de cualquier tipo. Reflexionar en torno al ser creativo, se desarrolla más no se puede enseñar, esto a través de las herramientas indicadas, el arte, la motivación, entre otros. Sin embargo, hay que ver que la creatividad no es solo eso, de acuerdo con la investigadora, aparece en momentos que el ser humano se enfrenta ante la incertidumbre, algo claramente inevitable. Es un gran aporte en la educación, el hecho de que la creatividad genere un cambio de actitud en el estudiante, ya que automáticamente esto se convierte en una posibilidad.

Es deber de la educación, generar verdadera motivación por el conocimiento, por el desempeño creativo produciendo así mayor innovación. Asimismo, afirma que la educación debe posibilitar condiciones para que el estudiante fortalezca la confianza en sí, con el fin de que se perciba como un ser capaz de generar soluciones estimulando su capacidad de asombro, fortaleciendo la sensibilidad, de esta manera

también acepta la diversidad del aula. Es importante tener en cuenta que la creatividad se debe explorar, estimular fortalecer y desarrollar, a través de un proceso permanente, ya que esta debe ser uno de sus ejes transversales desde las primeras etapas en el proceso de formación hasta las últimas de su vida.

Pensar diferente en la actualidad es un reto, de cierta manera la sociedad se ha encargado de limitar capacidades en los seres humanos como lo son la originalidad, la imaginación entre otras. Lamentablemente prevalece el miedo al cambio y se acentúa aún más con el recorrido por el proceso educativo cuando en realidad se deberían fortalecer estos procesos desde la primera infancia generando los espacios necesarios para explorar todo lo que sea necesario, como diferentes formas de lenguaje, de expresión y poder formar así pensamientos diferentes, acciones originales y percepciones únicas del entorno.

Johnson (2018) en su libro *Las buenas ideas: innovación y creatividad*, habla de estos dos conceptos como un motor imprescindible para la comprensión, por lo tanto, el propone seis elementos centrales para conocer bien el misterio de la innovación y la creación, las cuales son: la conexión, las redes, la corazonada lenta, recombinar, la serendipia o el hallazgo feliz, el aprendizaje por error o eureka y la acumulación. El autor también hace una reflexión donde aborda la necesaria libertad de las ideas, y donde parece peculiar que las ideas se expandan en libertad para la instrucción mutua del hombre, un claro ejemplo de ello es el fuego y el aire, que, aunque se expanden en el mundo sin límite alguno, estos no pierden en ningún momento su intensidad.

2.2.2 ENSEÑANZA Y CREATIVIDAD

Teniendo más claro algunos de los principales aspectos que se quieren lograr en la educación actual, lo que se quiere lograr es un trabajo integral en el que se superen unos mínimos de acuerdo a las capacidades de los estudiantes, es decir, un trabajo por competencias y desde la comprensión.

es importante tener en cuenta frente a esto los aportes que hace Perkins (2015) en uno de sus artículos titulado La enseñanza para la comprensión: como ir de lo salvaje a lo domesticado, donde el autor trabaja dos lados de la educación, el lado salvaje y el lado domesticado.

El autor refiere que existen distintas formas de orden, y aquel orden salvaje y orgánico da cuenta de una exploración innata, que busca diferentes formas de vida en su propio espacio, y en la educación sucede algo similar, pero en el afán de un orden que permita aparentar que todo marcha a la perfección se tiende a domesticar todas las cosas, convirtiéndose en la forma más fácil de crear la ilusión de que la enseñanza consiste en tan solo procesos de domesticación creyendo que los estudiantes serán más exitosos y aprenderán más, en realidad tan solo se está enseñando para aprobar un examen.

A menudo se omite el hecho de que los niños tienen un interés genuino por aprender desde el primer momento que inician un proceso educativo formal, pero desde ese primer momento bien lo reafirma el autor, que el niño lo primero que encuentra y lo que será común en todo su proceso educativo es la domesticación, lo cual se convertirá inevitablemente en desmotivación, y será común escuchar a un niño decir que es aburrido ir a la escuela, no se puede dejar de lado lo importante que es enseñar para la comprensión, y esto es más fácil encontrando el lado más salvaje en el aula.

Una buena domesticación en la educación es esa que será capaz de iluminar todos los aspectos salvajes y los potencializará, se enuncian dos grandes retos para los docentes. El primero consiste en hacer mucho más accesible los diversos aprendizajes en especial los más complejos, para los niños y jóvenes; y el segundo, dice el autor, como hacer más salvaje lo ya domesticado, como hacer atractivos todos esos temas considerados tradicionales. Como docentes tener la intención de llegar a iluminar y no a eliminar.

El aprendizaje y la enseñanza, son consideradas dos importantes artes del conocimiento, por lo tanto, el aprendizaje para la comprensión significa ser capaz de desempeñarse en lo que sabe y en lo que se aprendió, ya que no se trata de almacenar listados de conocimientos, para simplemente ser olvidados posteriormente y no ser usados en el contexto de los estudiantes. Por esto el autor insiste en la importancia de docentes que se estén reflexionando y cuestionando constantemente acerca de su labor y lo que vale la pena aprender, ya que esto implica comprensión que realmente se habla de ella cuando se da un aprendizaje profundo, también los docentes deben cuestionarse en cómo se puede aprender, cual puede ser la mejor manera para aprender todo aquello que vale la pena, ello implica aprender a pensar y actuar de manera flexible con lo que se sabe, finalmente otro de los cuestionamientos que debe hacerse un docente es con que puede lograr ese aprendizaje para la comprensión, una de esas opciones es el aprendizaje colaborativo, entre otras, la imaginación y creatividad ratifican su gran importancia en el rol a desempeñar por el docente.

Es importante reflexionar en cuanto a los aspectos específicos que hacen que el aprendizaje sea verdaderamente eficaz, y en este camino se encuentran estos aspectos divididos en dos ramas, aquellos que ayudan y otros que entorpecen, así

como lo afirma la autora Pellicer (2015) en su artículo, aprender a pensar, seleccionando algunas categorías puntuales que contribuyen a la ejecución del aprendizaje eficaz, muestra de ellas son: la motivación, actitud, estado de ánimo, tecnología, formas de aprender diferentes, diversidad de actividades, recursos, apoyo emocional, entre otras.

El mayor de los retos para la escuela actualmente es lograr una educación para toda la vida, y se debe tener en cuenta que pensar es una actividad que realizamos intencionalmente, el autor lo relaciona directamente con lo que son los sentimientos, afirmando que es todo lo contrario a pensar, ya que los sentimientos se convierten en una actividad compleja, por no ser autónoma, dado que están vinculados a la forma particular que se tiene de percibir el mundo, en diferentes momentos.

Pensar implica usar conceptos y en la medida en que mejor se aprende, mayor es la probabilidad de que la mente actúe de manera más creativa, la autora define el término pensar como una destreza o una habilidad y aunque los niños lo hacen de forma natural es algo que se puede mejorar y entrenar con actividades como evadir obstáculos y afrontándolos de la manera más sofisticada posible, o con actividades más sencillas como lo son los crucigramas el ajedrez, entre otras y esto lleva a hablar de destrezas concretas del pensamiento.

También enuncia en su artículo una serie de claves que contribuyen de manera óptima al aprender a pensar en los estudiantes, y estas son: generar una cultura para el desarrollo de la metacognición en el aula, esto se puede hacer a través de la implementación de ejemplos o narración de experiencias propias además de formular preguntas de manera que conlleven la implementación de la reflexión, de esta manera se incrementa la atención hacia los aspectos concretos del aprendizaje

La implementación de estrategias pedagógicas creativas; otra de las claves que se enuncian es dar un tratamiento metacognitivo a los contenidos curriculares, desafiando lo que saben, buscando establecer conexiones con otras áreas o experiencias más allá de las aulas, generando preguntas abiertas y cuestionando las posibles respuestas, siendo así la creación de planteamientos propios y de esta forma se pone en práctica lo que se ha aprendido y se incrementa la posibilidad de aplicarlo en otros problemas.

Continuando con las claves que plantea el autor se encuentra, la reserva de tiempos explícitos para los procesos metacognitivos, incitando a que estos tiempos sean distintos a los ya reservados para contenidos específicos de las áreas, para estos espacios se recomienda el análisis de profundo de cada uno de los procesos que se realicen en aula, de esta manera en los estudiantes se incrementa la conciencia y les permite entender mejor los procesos, practicarlos, ajustar y corregir errores de sus procesos. Otra de claves es el manejo de lenguaje de pensamiento, esto para ayudarles a nombrar y asumir los diferentes procesos que pasan en sus mentes, de cierta manera se logra que los estudiantes reconozcan si en realidad son más conscientes de su propio pensamiento, esto se puede evidenciar a medida que el estudiante sea capaz de describir lo que ocurre cuando están pensando y también pueden definir un proceso detalladamente además de proponer estrategias para la resolución de problemas o para la toma de decisiones.

Para finalizar con la serie de claves se enuncian dos, la autoevaluación y los patrones de razonamiento metacognitivos, ya que se realiza un proceso evaluativo entre iguales y además se están generando espacios para la elaboración de preguntas e incentivando las representaciones visuales del pensamiento.

2.2.3 CIENCIAS SOCIALES, CREATIVIDAD Y ENSEÑANZA

Uno de los aspectos más importantes es saber cómo los estudiantes producen el conocimiento mas no como lo reproducen, dado que el objetivo es formar hábitos en los estudiantes que los convierta en aprendices de por vida, que tomen decisiones efectivas, con capacidad de comunicarse con poblaciones diversas y que comprendan como vivir en un mundo tan cambiante. Afirma Pellicer (2015) el deseo por la formación educativa con inclinación reflexiva, así es la forma más efectiva de atender los intereses y necesidades, pero no solo de los estudiantes, también de la comunidad, con perspectiva a corto y largo plazo.

Se debe tener en cuenta la importancia de estimular hábitos mentales, enfocados en las habilidades de aprender y pensar, para implementar en las diversas situaciones estando inclinados a afrontarlos de forma inteligente. Pellicer (2015) reúne las habilidades de pensamiento en cuatro principales categorías, etas son: hábitos de pensamiento, destrezas de pensamiento, razonamiento crítico y razonamiento emocional.

Las características del pensamiento aunando a la creatividad, dan respuesta a todos los aspectos enunciados previamente, pues la creatividad implica abrir nuevas perspectivas, diferentes, novedosas y en todas las fases de la vida, vinculando directamente a la imaginación. De acuerdo con ello, la autora hace una categorización en cuatro segmentos de las características del pensamiento las cuales son: pensamiento creativo, pensamiento riguroso, pensamiento independiente y pensamiento estratégico.

Se da por entendido que la mente no puede procesar la totalidad de la información que recibe, esto debido a, refiere la autora un filtro, mismo que corresponde a los

intereses propios, en el momento en que se trabaja en alguna tarea que no se tiene mayor interés se genera cansancio con facilidad, dado que la atención se enfoca en lo que cada mente da prioridad. Se debe tener en cuenta que existen unas funciones ejecutivas de la inteligencia las cuales son atención, control del pensamiento, control del comportamiento, realización de planes y toma de decisiones, estas funciones dependen directamente de una parte del cerebro, el lóbulo frontal y esta es una de las partes que tarda más en desarrollarse por ello es necesario estimular el uso de estrategias y secuencias de pensamiento de manera explícita, dado esto, la autora clasifica cuatro grupos de estrategias: eficacia el pensamiento, conciencia el propio pensamiento, metacognición y transferencia de los aprendizajes y ética de la inteligencia.

Por otra parte es de alta relevancia referenciar los aportes que hace Kolb (2018) en su artículo, La teoría de los estilos de aprendizaje, dado que el modelo de aprendizaje del autor es una de las teorías más conocidas y aplicadas actualmente, planteada por primera vez en 1984; el autor considera que los estilos de aprendizaje emergen debido a tres factores causales, los cuales son: la genética, las experiencias de vida y las exigencias del entorno, por esto describe cuatro estilos de aprendizaje diferente, el autor también desarrolla una teoría del aprendizaje experiencial.

En cuanto al modelo que propone el autor él logra identificar dos dimensiones principales del aprendizaje, la percepción y el procesamiento. El aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido se dan a conocer dos tipos de percepción totalmente opuestos, una a través de las experiencias concretas y el otro por medio de la conceptualización

abstracta, ejemplificando con la experimentación activa y la observación reflexiva, respectivamente.

Teniendo en cuenta estos dos tipos de percepción, el autor describe un modelo de cuatro cuadrantes, con el fin de explicar los estilos del aprendizaje, los cuales consisten en involucrarse completamente sin tener en cuenta complejidad de la situación, reflexionar sobre las experiencias y percibir las desde diferentes puntos de vista, generar conceptos que integren las observaciones y la teoría de manera lógica y la última es, ser capaz de implementar la teoría para la toma de decisiones y solución de problemas.

Los estilos de aprendizaje que plantea Kolb (2018) son: estilo convergente, que consiste en la aplicación práctica de ideas; estilo divergente, su fuerte es la capacidad imaginativa y tiene en cuenta el desempeño en cosas concretas y la observación reflexiva; estilo asimilador, en el cual predomina la conceptualización abstracta y la observación reflexiva, su fuerte es la capacidad para crear modelos teóricos; estilo acomodador, se enfoca en experiencias concretas y experimentación activa, su fuerte es involucrarse en experiencias nuevas.

Los cimientos del ser humano se gestan a partir del contacto con la educación, pero es común escuchar que estas bases o cimientos están fallando lo cual lleva a cuestionarse sobre la formación de estos, ya que probablemente no se están formando de manera adecuada.

2.3 MARCO METODOLÓGICO

Para el desarrollo de esta investigación la metodología implementada es de enfoque mixto, dado que analizar cualitativa y cuantitativamente la recolección de información teórica y en campo tiene como principal característica las descripciones extensas y la implementación de planeaciones flexibles muy características del método cualitativo como bien lo refiere al respecto Sampieri (2014), sobre las formas de recolectar información.

La meta de la investigación mixta es utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas; el enfoque mixto de la investigación implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema.

También afirma que los métodos mixtos implican recolección, análisis e integración de los datos cuantitativos y cualitativos. Los métodos mixtos utilizan con frecuencia de manera simultánea el muestreo y el autor enuncia las principales fortalezas del enfoque como lo son: perspectiva más amplia y profunda, mayor teorización, datos más consistentes y variados, creatividad, indagaciones más dinámicas, mayor solidez y rigor y finalmente mayor exploración y explotación de los datos.

Este enfoque mixto el autor lo ejemplifica a través de dos situaciones, un diagnóstico de medicina y con la investigación de una escena del crimen, casos en los cuales es claro que el proceso de investigación y las estrategias utilizadas se adaptan a las necesidades, contexto, circunstancias, recursos, pero sobre todo al planteamiento del problema. Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección

y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar afirmaciones producto de toda la información recolectada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno de estudio.

El enfoque mixto es definido por el autor como la integración sistémica de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener un panorama completo del objeto de estudio y señala que estos pueden ser unidos de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales o adaptados para efectuar la investigación. Los métodos mixtos utilizan evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases; el autor afirma que en cualquier investigación se pueden presentar casos en que predomine uno de los dos aspectos que componen el enfoque, es decir puede predominar el aspecto cualitativo o el cuantitativo, pero también pueden existir casos en que los dos tengan la misma importancia.

Asimismo, Pereira (2011), afirma que las utilidades de los diseños de método mixto se constituyen día a día como una excelente alternativa para abordar temáticas de investigación en el campo educativo, los diseños mixtos cobran cada día más fuerza y sus aplicaciones son cada vez se incrementan en diversas investigaciones y diversos cambios, en especial en las ciencias sociales, ya que se considera pertinente para su aplicación en el área educativa.

Los diseños de método y modelo mixto son también relacionados con ámbitos como la medicina y la criminalística, y se van perfeccionando la recolección de datos y la triangulación, se ha fortalecido en los últimos veinte años, además de ser bastante útiles en diversidad de campos. Los enfoques mixtos son señalados por la autora como la representación de más alto nivel de integración y comprobación entre

los enfoques cualitativos y cuantitativos en la mayoría de sus etapas, agrega complejidad al estudio.

También son llamados como multimétodos que de igual manera se refieren a un único método que utiliza estrategias únicas o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis. Es un tipo de estudio donde el investigador mezcla o combina métodos de investigación en un solo estudio, también se refiere a la importancia de la intención del investigador por otorgar voz a los participantes, cuando no solo se desea la obtención de datos numéricos sino también se busca la visión más íntima del participante, los datos cualitativos cobran un papel relevante.

El método a implementar es investigación acción, que según Colmenares & Piñero (2008) investigación acción es una herramienta metodológica para estudiar la realidad educativa, mejorar su comprensión y lograr su transformación, por lo tanto se debe asumir una posición crítica de la realidad social, en la cual se generen espacios entre los actores sociales para el diálogo y la reflexión del conocimiento, sobre los diferentes problemas que puedan afectar los actos y prácticas educativas dentro y fuera de aula.

En los escenarios de la investigación científica a lo largo de los siglos se han generado grandes cambios que marcan diferencias significativas en la manera cómo abordar el objeto de estudio. En general la investigación está dividida o delimitada por dos grandes enfoques, que a su vez han permitido el desarrollo de diferentes metodologías. Los dos grandes enfoques son el cualitativo y el cuantitativo y bajo estos se albergan un abanico de alternativas metodológicas y entre ellas se encuentra la investigación acción.

Algunas de las principales características de la investigación acción son el conocimiento, la intervención, la mejora y la colaboración, además de haber desarrollado dos grandes vertientes, una sociológica y la otra educativa, y también se entiende como un método para mejorar la práctica docente desde la acción reflexiva cooperadora y transformadora de sus acciones cotidianas pedagógicas. El método investigación acción afirma Colmenares & Piñero (2008) ha pasado por diversos y múltiples cambios, incluso generando la reivindicación de la docencia como profesión, resaltando el interés por lo práctico, de cierta manera se ve privilegiada la voz del participante y se favorece el surgimiento de una nueva etapa en la investigación acción.

Según las investigadoras, este método tiene más de medio siglo en vigencia y se destacan tres modalidades bien definidas las cuales son: La modalidad técnica, práctica y crítica o emancipadora. Mismas que se dan a conocer de manera específica en el desarrollo de las fases metodológicas:

2.3.1 FASES DEL PROCESO METODOLÓGICO

2.3.1.1 FASE I: CONTEXTO Y PANORÁMICA DE LA ESCUELA UNITARIA RURAL LA HONDA DEL MUNICIPIO DE ARBELÁEZ.

La modalidad técnica en la escuela objeto de estudio, se utilizó teniendo en cuenta el diseño y aplicación de test para la mejora y resolución de problemas en relación a las habilidades docentes y potencializando las habilidades del estudiante. La modalidad práctica, la cual se conoce con este nombre, porque busca desarrollar, el pensamiento práctico, hace uso de la reflexión y el diálogo, transforma ideas y amplía la comprensión. Para este caso, se tuvo en cuenta en actividades que fueron registradas mediante el diario de campo, en la realización de obras de teatro que de

acuerdo al planteamiento ya enunciado de Johnson (2018) se relaciona directamente con el aprendizaje por redes, construcción conjunta de loterías relacionado a conexión, y trabajo con pintura relacionado a serendipia o hallazgo feliz, para la exposición de un cartel de dudas con el fin de incentivar un trabajo colaborativo.

La modalidad crítica o emancipadora, la cual incorpora las finalidades de las otras modalidades, pero le añade la emancipación de los participantes a través de una transformación profunda de las organizaciones sociales, lucha por un contexto social, más justo y democrático a través de la reflexión crítica. Esto se dio dentro de esta investigación en la medida en que el estudiante construyó su propio conocimiento por descubrimiento, y quedo registrado esto a su vez, en los diarios de campo, en el tratamiento de la creatividad en el aula.

La investigación acción se configuro principalmente como una metodología para el estudio de la realidad social, también se describe como una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de una ciencia social y con el fin de que ambos respondieran a los problemas sociales. La investigación acción se enmarca en un modelo de investigación de mayor compromiso con los cambios sociales, también es una forma de estudiar, de explorar una situación social o educativa con el fin de mejorarla. Además de ser un método es una herramienta de investigación orientada hacia el cambio educativo, es una opción metodológica de mucha riqueza, permitiendo la expansión del conocimiento y va dando respuestas concretas a problemáticas que se van planteando los participantes de la investigación.

Fundamentalmente todo este proceso, afirman las investigadoras, implica pasar por un conocimiento práctico que es un proceso de reflexión en la acción o conversación

con la situación problemática a un conocimiento crítico y teórico construido a través del dialogo y la interacción con los colegas y estudiantes, lo que da al conocimiento pedagógico una dimensión más social, también se presentan algunos de los aspectos que distinguen a la investigación acción en el contexto educativo tales como, el objeto de estudio, la intencionalidad, los actores sociales, los investigadores y procedimientos.

2.3.1.1.1 POBLACIÓN MUESTRA DE ESTUDIO

La población donde se aplicaron los instrumentos de investigación, corresponde a los niños de grado 3° a 5° de la escuela unitaria rural la Honda, ubicada en el municipio de Arbelaez – Cund. Especificando cada uno, se encuentran en grado tercero un total de nueve estudiantes, de los cuales cinco son mujeres y cuatro son hombres, continuando con el grado cuarto conformado por un total de seis estudiantes, conformado por cuatro mujeres y dos hombres, y finalmente el grado quinto conformado por un total de seis estudiantes, de los cuales cuatro son hombres y dos son mujeres.

2.3.1.2 Fase II: Creación de la propuesta

La propuesta pedagógica es creada para los estudiantes de grados 3°, 4° y 5° de escuela unitaria, con el fin de tratar temáticas específicas, enfocándose en establecer estrategias pedagógicas que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido en la enseñanza de las ciencias sociales y teniendo en cuenta los planteamientos establecidos previamente de diferentes autores, para finalmente recoger unos resultados cualitativos y cuantitativos, implementando el planteamiento de Steven Johnson, él propone seis elementos centrales para conocer bien el misterio de la innovación y la creatividad , las cuales

son: la conexión, las redes, la corazonada lenta, recombinar, la serendipia o el hallazgo feliz, el aprendizaje por error o eureka y la acumulación, en esta investigación se implementa los siguientes tipos de creatividad: serendipia, redes y conexión. Cada una de estas relacionada con una de las actividades de las clases (Johnson, 2018)

2.3.1.3 Fase III: Aplicación de la propuesta.

La aplicación de la propuesta en este proceso investigativo se hace por medio de aplicación de quince talleres, de los cuales el ultimo corresponde a la evaluación; estos son aplicados a los estudiantes de grado 3°, 4° y 5°, dado que son sesiones independientes se dan cinco encuentros con cada grado, aunque se trata de usar estrategias similares, en la mayoría de las sesiones varían los temas curriculares, los talleres se presentan a continuación:



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

**PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO**

Taller No. 1.	
Docente: María Angelica Manrique Cocinero	Grado: 3°
EJE TEMÁTICO: Cundinamarca	Fecha: 19 – Julio – 2018
TEMA : Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.	
<p>PRUEBA DIAGNÓSTICA / CARACTERIZACIÓN.</p> <p>PROPÓSITO: Teniendo en cuenta que este sería el primer acercamiento con los estudiantes es de gran importancia conocer mejor los niños, convirtiéndose este en el principal objetivo de la sesión, por lo tanto, la clase correspondiente a 2 horas se divide en dos secciones, la primera y más amplia de caracterización y la segunda pero no menos importante a introducción a los temas por tratar, en este caso como lo es: las costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Refiriendo la primera parte de la clase, la intención es conocer a los niños para ello se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. En esta ocasión se ha planteado dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela?</p> <p>Partiendo de la intención de practicar una educación más humana y el deseo por respuestas que se relacionen directamente con el ser felices. Estas respuestas serán de alta relevancia, dado que quedarán expuestos los intereses de los niños por este espacio.</p> <p>En cuanto a la segunda parte de la clase, se conversará respecto al tema a tratar ya enunciado previamente, de esta manera se debaten las dudas y curiosidades por la temática, todo esto será plasmado en pliegos de papel con pinturas tipo temperas de manera libre y creativa para el posterior debate que se generará en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.</p> <p>RECURSOS: 2 pliegos de papel periódico, temperas de diferentes colores, lápiz, marcadores permanentes y acrílicos.</p>	



Imagen 2: grado 3° en taller 1. Fuente propia



Imagen 3: grado 3° en taller 1. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 1.	
Docente: <i>Maria Angelica Manrique Cocinero</i>	Grado: 4°
EJE TEMATICO: <i>Colombia</i>	Fecha: 19 – Julio – 2018
TEMA : <i>División política (departamental y regional)</i>	
<p>PRUEBA DIAGNÓSTICA / CARACTERIZACIÓN.</p> <p>PROPÓSITO: Teniendo en cuenta que este sería el primer acercamiento con los estudiantes es de gran importancia conocer mejor los niños, convirtiéndose este en el principal objetivo de la sesión, por lo tanto, la clase correspondiente a 2 horas se divide en dos secciones, la primera y más amplia de caracterización y la segunda pero no menos importante a introducción a los temas por tratar, en este caso como lo es: la división política de Colombia específicamente departamental y regional.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Refiriendo la primera parte de la clase, la intención es conocer a los niños para ello se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. En esta ocasión he planteado dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela?</p> <p>Partiendo de la intención de practicar una educación más humana y el deseo por respuestas que se relacionen directamente con el ser felices. Estas respuestas serán de alta relevancia, dado que quedarán expuestos los intereses de los niños por este espacio.</p> <p>En cuanto a la segunda parte de la clase, se conversará respecto al tema a tratar ya enunciado previamente, de esta manera se debaten las dudas y curiosidades por la temática, todo esto será plasmado en pliegos de papel con pinturas tipo temperas de manera libre y creativa para el posterior debate que se generará en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.</p> <p>RECURSOS: 2 pliegos de papel periódico, temperas de diferentes colores, lápiz, marcadores permanentes y acrílicos.</p>	



Imagen 4: grado 4° en taller 1. Fuente propia



Imagen 5: grado 4° en taller 1. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 1.	
Docente: María Angelica Manrique Cocinero	Grado: 5°
EJE TEMATICO: Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX.	Fecha: 19 – Julio – 2018
TEMA: Guerras civiles, guerra de los mil días.	
<p>PRUEBA DIAGNÓSTICA / CARACTERIZACIÓN.</p> <p>PROPÓSITO: Teniendo en cuenta que este sería el primer acercamiento con los estudiantes es de gran importancia conocer mejor los niños, convirtiéndose este en el principal objetivo de la sesión, por lo tanto, la clase correspondiente a 2 horas se divide en dos secciones, la primera y más amplia de caracterización y la segunda pero no menos importante a introducción a los temas por tratar, en este caso como lo es: las guerras civiles, la guerra de los mil días.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Refiriendo la primera parte de la clase, la intención es conocer a los niños para ello se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. En esta ocasión he planteado dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela?</p> <p>Partiendo de la intención de practicar una educación más humana y el deseo por respuestas que se relacionen directamente con el ser felices. Estas respuestas serán de alta relevancia, dado que quedarán expuestos los intereses de los niños por este espacio.</p> <p>En cuanto a la segunda parte de la clase, se conversará respecto al tema a tratar ya enunciado previamente, de esta manera se debaten las dudas y curiosidades por la temática, todo esto será plasmado en pliegos de papel con pinturas tipo temperas de manera libre y creativa para el posterior debate que se generará en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.</p> <p>RECURSOS: 2 pliegos de papel periódico, temperas de diferentes colores, lápiz, marcadores permanentes y acrílicos.</p>	



Imagen 6: grado 5° en taller 1. Fuente propia



Imagen 7: producto de grado 5° en taller 1. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 2.	
Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero	Grado: 3°
EJE TEMATICO: Cundinamarca TEMA : Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.	Fecha: 26 – Julio – 2018
<p>PROPÓSITO: Después de lograr incentivar la curiosidad en los niños respecto a la temática de la clase, conociendo sus dudas, llega el momento en que se dará solución a estas, a partir de las dudas hechas en clase y las consultas que harán los estudiantes en casa y acompañados de la orientación de la profesora, se generará un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, dejando el tema claro, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante están presentes en este proceso.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase, que comprendieron y además tendrán la oportunidad de apreciar en videos animados dos importantes leyendas del departamento de Cundinamarca: La Sombrerona y El Bobo del Tranvía, de esta manera se fomentara un espacio mucho más dinámico y los estudiantes también tendrán la oportunidad de compartir con sus compañeros los mitos o leyendas que conocen.</p> <p>En general se realizara un proceso evaluativo en doble vía ya que se conocerá si la temática fue clara o por el contrario encontraron falencias, relacionando lo hablado en clase con su contexto real.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: En esta clase las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el dialogo grupal o debate, lo cual implica gran participación de los estudiantes y de esta manera se conoce su interés alrededor del tema y se hace un seguimiento de las claridades y dudas, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, ya que en este espacio tendrán la libertad de usar aún más su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer si no todos, por lo menos algunos de los elementos tratados en la clase, de esta manera el seguimiento y/o proceso evaluativo se hace de manera más constante con los niños.</p> <p>RECURSOS: Fichas de cartulina, lápiz, borrador, colores, pinturas, marcadores acrílicos y hojas blancas.</p>	



Imagen 8: grado 3° en taller 2. Fuente propia



Imagen 9: grado 3° en taller 2. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 2.	
Docente: María Angelica Manrique Cocinero	Grado: 4°
EJE TEMATICO: Colombia.	Fecha: 26 – Julio – 2018
TEMA : División política (departamental y regional).	
<p>PROPÓSITO: Después de lograr incentivar la curiosidad en los niños respecto a la temática de la clase, conociendo sus dudas, llega el momento en que se dará solución a estas, a partir de las dudas hechas en clase y las consultas que harán los estudiantes en casa y acompañados de la orientación de la profesora, se generará un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, dejando el tema claro, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante están presentes en este proceso.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase, que comprendieron y además tendrán la oportunidad de apreciar en 2 videos animados algunas de las principales características de las regiones naturales de Colombia, su ubicación y división en el territorio nacional, estas explicaciones graficas contribuyen al desarrollo de la imaginación lo cual es fundamental para la construcción de las fichas ya enunciadas. Se fomentará un espacio mucho más dinámico, de esta manera se realizará un proceso evaluativo en doble vía ya que se conocerá si la temática fue clara o por el contrario encontraron falencias, relacionando lo hablado en clase con su contexto y ubicación real.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: En esta clase las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el dialogo grupal o debate, lo cual implica gran participación de los estudiantes y de esta manera se conoce su interés alrededor del tema y se hace un seguimiento de las claridades y dudas, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, ya que en este espacio tendrán la libertad de usar aún más su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer si no todos, por lo menos algunos de los elementos tratados en la clase, de esta manera el seguimiento y/o proceso evaluativo se hace de manera más constante con los niños. RECURSOS: Fichas de cartulina, lápiz, borrador, colores, pinturas, marcadores acrílicos y hojas blancas.</p>	



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 2.

Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero

Grado: 5°

EJE TEMATICO: Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX.

Fecha: 26 – Julio – 2018

TEMA : Guerras civiles, guerra de los mil días.

PROPÓSITO: Después de lograr incentivar la curiosidad en los niños respecto a la temática de la clase, conociendo sus dudas, llega el momento en que se dará solución a estas, a partir de las dudas hechas en clase y las consultas que harán los estudiantes en casa y acompañados de la orientación de la profesora, se generará un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, dejando el tema claro, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante están presentes en este proceso.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase, que comprendieron y además tendrán la oportunidad de practicar un espacio de lectura no mayor a 15 quince minutos donde podrán apreciar algunas de las principales características de las guerras civiles y las implicaciones de estas en Colombia, estos espacios de lectura contribuyen al desarrollo de la imaginación lo cual es fundamental para la construcción de las fichas ya enunciadas. Se fomentará un espacio mucho más dinámico, de esta manera se realizará un proceso evaluativo en doble vía ya que se conocerá si la temática fue clara o por el contrario encontraron falencias, relacionando lo hablado en clase con su contexto y ubicación real.

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: En esta clase las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el dialogo grupal o debate, lo cual implica gran participación de los estudiantes y de esta manera se conoce su interés alrededor del tema y se hace un seguimiento de las claridades y dudas, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, ya que en este espacio tendrán la libertad de usar aún más su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer si no todos, por lo menos algunos de los elementos tratados en la clase, de esta manera el seguimiento y/o proceso evaluativo se hace de manera más constante con los niños.

RECURSOS: Fichas de cartulina, lápiz, borrador, colores, pinturas, marcadores acrílicos y hojas blancas



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 3.	
Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero	Grado: 3°
EJE TEMATICO: Cundinamarca TEMA : Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.	Fecha: 02 – Agosto – 2018
<p>PROPÓSITO: a través de una expresión artística o juego el niño de grado tercero será capaz de representar de forma creativa sus conocimientos adquiridos relacionándolos con el contexto que lo rodea.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Teniendo en cuenta los conocimientos previos y los conceptos tratados las sesiones anteriores, se propone en la clase la elaboración de un juego el cual es una lotería, con el fin de estimular en el niño la imaginación y la creatividad, para un óptimo resultado, ya que, al momento de jugar, las fichas y cartones que componen este juego deben estar elaboradas de manera adecuada, para dar mayor sentido, así que el estudiante estará relacionando todo los conceptos en medio de la elaboración y en el desarrollo del juego.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: El aprendizaje se logrará evidenciar de manera más precisa en el desarrollo del juego ya que la elaboración requiere un mayor compromiso, de lo contrario el juego será imposible de ejecutar, por esto el esfuerzo de los niños, sumado al disfrute del juego serán la combinación perfecta para la evidencia de un aprendizaje efectivo.</p> <p>RECURSOS: Hojas blancas tamaño carta, colores, lápiz, borrador, tajalápiz, instrumentos de decoración libres y marcadores acrílicos.</p>	



Imagen 10: Producto, loterías por los estudiantes de 3°, 4° y 5°. Fuente propia

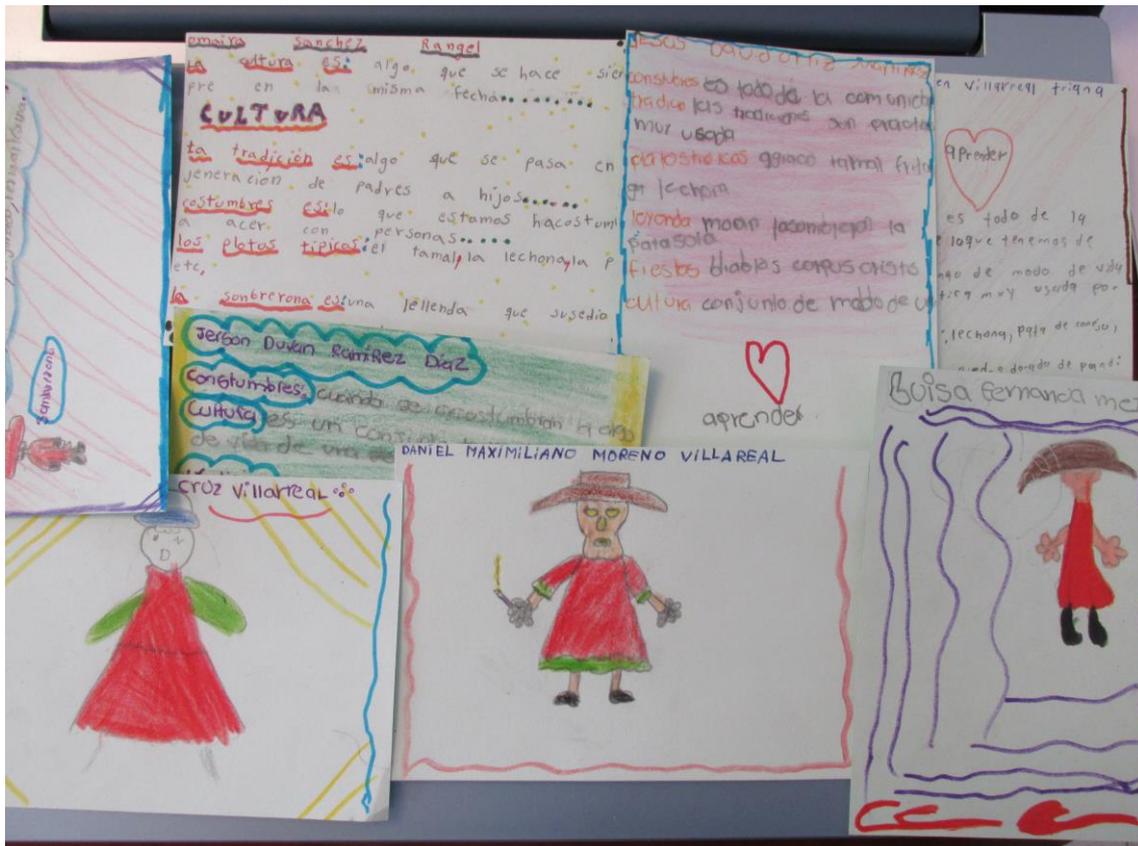


Imagen 11: Imagen 10: Producto, loterías por los estudiantes de 3°, 4° y 5°. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 3.	
Docente: María Angelica Manrique Cocinero	Grado: 4°
EJE TEMÁTICO: Colombia TEMA : División política (departamental y regional).	Fecha: 02 – Agosto – 2018
<p>PROPÓSITO: Los estudiantes de grado cuarto, teniendo en cuenta los conocimientos previos y por medio de sus habilidades manuales, ubicaran espacialmente la división regional de Colombia con unas fichas, mismas que conformaran un rompecabezas de todo el territorio nacional, además de esto, deberá identificar el espacio donde está ubicado su municipio, y recordar las principales características de cada región con el fin de construir un bolsillo con tarjetas en cada uno de sus cuadernos identificando de manera clara cada una de las regiones.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: En esta sesión de clase las estrategias implementadas están enfocadas al trabajo manual, y la implementación de manera constante y permanente de la creatividad del niño, de esta manera se facilitará el proceso y aprender se convierte en una decisión de agrado por parte del estudiante y no una obligación para obtener una nota.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje serán perceptibles en el momento de armar el rompecabezas, dado que esto implica una ubicación espacial y conocer o recordar los puntos cardinales, además de la ubicación en el mapa, de la región, el departamento y el municipio donde viven, por otra parte, deberán recordar de las sesiones anteriores los principales aspectos y características de cada región, con el fin de construir el bolsillo en sus cuadernos ya enunciado.</p> <p>RECURSOS: Hojas blancas, croquis de Colombia con la división regional, recortes de las fichas a implementar, colores, lápiz, pegante, instrumentos de decoración libre y marcadores acrílicos.</p>	



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 3.	
Docente: <i>Maria Angelica Manrique Cocinero</i>	Grado: 5°
EJE TEMATICO: <i>Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX.</i>	Fecha: 02 – Agosto – 2018
TEMA: <i>Guerras civiles, guerra de los mil días.</i>	
<p>PROPÓSITO: a través de una expresión artística o juego el niño de grado quinto será capaz de representar de forma creativa sus conocimientos adquiridos relacionándolos con el contexto que lo rodea.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: Teniendo en cuenta los conocimientos previos y los conceptos tratados las sesiones anteriores, respecto a guerras civiles y la violencia bipartidista en Colombia; se propone en la clase la elaboración de un juego el cual es una lotería, con el fin de estimular en el niño la imaginación y la creatividad, para un óptimo resultado, ya que, al momento de jugar, las fichas y cartones que componen este juego deben estar elaboradas de manera adecuada, para dar mayor sentido, así que el estudiante estará relacionando todo los conceptos en medio de la elaboración y en el desarrollo del juego.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: El aprendizaje se logrará evidenciar de manera más precisa en el desarrollo del juego ya que la elaboración requiere un mayor compromiso, de lo contrario el juego será imposible de ejecutar, por esto el esfuerzo de los niños, sumado al disfrute del juego serán la combinación perfecta para la evidencia de un aprendizaje efectivo.</p> <p>RECURSOS: Hojas blancas tamaño carta, colores, lápiz, borrador, tajalápiz, instrumentos de decoración libres y marcadores acrílicos.</p>	



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 4.	
Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero	Grado: 3°
EJE TEMATICO: América.	Fecha: 09 – Agosto – 2018
TEMA: Descubrimiento de América.	
<p>PROPÓSITO: Los estudiantes de grado tercero, tendrán claridad de los hechos que relacionan el descubrimiento de América con personalidades como Cristóbal Colón, además de lo más importante que es la relación que logren percibir de este acontecimiento con su contexto.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: A los estudiantes de grado tercero, se les enseñaran 2 videos animados y muy explicativos, relacionado con el descubrimiento de América, uno de ellos es una descripción detallada de lo sucedido en octubre de 1492 y el otro es una canción que se refiere a las razas como consecuencia de este proceso y al respeto y aceptación por los demás seres humanos.</p> <p>Posterior a esto, los estudiantes deberán asignar roles o papeles entre ellos con la idea de realizar una obra de teatro lo más creativa posible, que represente lo comprendido de estos acontecimientos.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje serán un proceso permanente dado que, el momento de presentación de videos traerá como consecuencia un dialogo importante aclarando dudas, y por otra parte la recursividad y el momento de los ensayos y asignación de roles también será fundamental, puesto que deberán escribir o memorizar líneas de texto creadas por ellos mismos, con fin a la participación en la actividad, el esfuerzo de los estudiantes por hacer una presentación adecuada generará un aprendizaje significativo, puesto que la relación con su entorno o la relación de consecuencias de este acontecimiento en su contexto, será la mayor evidencia.</p> <p>RECURSOS: computador, televisor, cable HDMI, USB, hojas, lápiz, instrumentos libres y marcador acrílico.</p>	



Imagen 12: grado 3° en taller 4. Fuente propia



Imagen 13: grado 3°, 4° y 5° en taller 4. Fuente propia



Imagen 14: grado 3° en taller 4. Fuente propia



Imagen 15: grado 3° en taller 4. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 4.	
Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero	Grado: 4°
EJE TEMATICO: América.	Fecha: 09 – Agosto – 2018
TEMA: Descubrimiento de América.	
<p>PROPÓSITO: Los estudiantes de grado cuarto, tendrán claridad de los hechos que relacionan el descubrimiento de América con personalidades como Cristóbal Colón, además de lo más importante que es la relación que logren percibir de este acontecimiento con su contexto.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: A los estudiantes de grado cuarto, se les enseñaran 2 videos animados y muy explicativos, relacionado con el descubrimiento de América, uno de ellos es una descripción detallada de lo sucedido en octubre de 1492 y el otro es una canción que se refiere a las razas como consecuencia de este proceso y al respeto y aceptación por los demás seres humanos.</p> <p>Posterior a esto, los estudiantes deberán asignar roles o papeles entre ellos con la idea de realizar una obra de teatro lo más creativa posible, que represente lo comprendido de estos acontecimientos.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje serán un proceso permanente dado que, el momento de presentación de videos traerá como consecuencia un dialogo importante aclarando dudas, y por otra parte la recursividad y el momento de los ensayos y asignación de roles también será fundamental, puesto que deberán escribir o memorizar líneas de texto creadas por ellos mismos, con fin a la participación en la actividad, el esfuerzo de los estudiantes por hacer una presentación adecuada generará un aprendizaje significativo, puesto que la relación con su entorno o la relación de consecuencias de este acontecimiento en su contexto, será la mayor evidencia.</p> <p>RECURSOS: computador, televisor, cable HDMI, USB, hojas, lápiz, instrumentos libres y marcador acrílico.</p>	



Imagen 16: grado 4° en taller 4. Fuente propia



Imagen 17: grado 5° en taller 4. Fuente propia



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
PROGRAMA LEBECS
PROYECTO DE GRADO

Taller No. 4.	
Docente: Maria Angelica Manrique Cocinero	Grado: 5°
EJE TEMATICO: América.	Fecha: 09 – Agosto – 2018
TEMA: Descubrimiento de América.	
<p>PROPÓSITO: Los estudiantes de grado quinto, tendrán claridad de los hechos que relacionan el descubrimiento de América con personalidades como Cristóbal Colón, además de lo más importante que es la relación que logren percibir de este acontecimiento con su contexto.</p> <p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU DESARROLLO: A los estudiantes de grado quinto, se les enseñaran 2 videos animados y muy explicativos, relacionado con el descubrimiento de América, uno de ellos es una descripción detallada de lo sucedido en octubre de 1492 y el otro es una canción que se refiere a las razas como consecuencia de este proceso y al respeto y aceptación por los demás seres humanos.</p> <p>Posterior a esto, los estudiantes deberán asignar roles o papeles entre ellos con la idea de realizar una obra de teatro lo más creativa posible, que represente lo comprendido de estos acontecimientos.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Las evidencias de aprendizaje serán un proceso permanente dado que, el momento de presentación de videos traerá como consecuencia un dialogo importante aclarando dudas, y por otra parte la recursividad y el momento de los ensayos y asignación de roles también será fundamental, puesto que deberán escribir o memorizar líneas de texto creadas por ellos mismos, con fin a la participación en la actividad, el esfuerzo de los estudiantes por hacer una presentación adecuada generará un aprendizaje significativo, puesto que la relación con su entorno o la relación de consecuencias de este acontecimiento en su contexto, será la mayor evidencia.</p> <p>RECURSOS: computador, televisor, cable HDMI, USB, hojas, lápiz, instrumentos libres y marcador acrílico..</p>	



Imagen 18: grado 5° en taller 4. Fuente propia



Imagen 19: grado 5° en taller 4. Fuente propia



Imagen 20: grado 4° en taller 4. Fuente propia

Para finalizar los últimos tres talleres son la aplicación de la evaluación formal del proceso por lo tanto se muestran a continuación:

ALGUNOS DE LOS TEST APLICADOS

Universidad de Cundinamarca
Ciencias sociales

Docente – investigador: María Angélica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.
Grado: Cuarto

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

Tema: División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

Nombre: Alejandra Contreras

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

- De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuántas regiones conforman a Colombia?
 - a. 9.
 - b. 8.
 - c. 6.
 - d. 4.
- El descubrimiento de América sucedió en el año:
 - a. 1875
 - b. 1413
 - c. 1492
 - d. 1886
- El municipio de Arbelaez está ubicado en la región:
 - a. Pacífica
 - b. Amazonia
- Insular
- Andina
- Cuántos departamentos conforman Colombia:
 - a. 32
 - b. 96
 - c. 24
 - d. 18
- Mencione algunas de las principales características de la región Andina:
 - se siembra el café
 - el maíz largo
 - para guatapo
 - manga gracillo
 - bofe

Universidad de Cundinamarca
Ciencias sociales

Docente – investigador: María Angélica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.
Grado: Quinto

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

Tema: Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

Nombre: Juaniso García Díaz

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

- De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuál es la definición de guerra civil?
 - a. Enfrentamientos militares.
 - b. Guerra entre dos o más bandos de una misma nación.
 - c. Una nueva ley.
 - d. Hace referencia solo a los conflictos por la tierra.
- El descubrimiento de América sucedió en el año:
 - a. 1875
 - b. 1413
 - c. 1492
 - d. 1886
- ¿Quién ha sido considerado a través de la historia como el protagonista español del descubrimiento de América?
 - a. Simón Bolívar.
 - b. Francisco de Paula Santander.
 - c. Cristóbal Colón.
 - d. Ninguno de los anteriores
- ¿Cuáles eran los dos principales partidos políticos que generaron diversos conflictos en Colombia?
 - a. Centro democrático y partido verde.
 - b. Partido liberal y conservador
 - c. Partido de la U y polo democrático alternativo
 - d. Partido liberal y partido verde.
- ¿Cómo comprende el descubrimiento de América?
 - que cristóbal
 - com no descubrió américa
 - porque ya estaba
 - porjado.

Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales

Docente – investigador: María Angélica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.
Grado: Tercero

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

Tema: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.

Nombre: maira Sánchez Rangel

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

- De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuál es la definición correcta del concepto costumbre?
 - a. Manera habitual de actuar una o varias personas, usada por la repetición de actos.
 - b. Práctica constante de bailes.
 - c. Repetición de cuentos.
 - d. Hace referencia solo a los platos típicos de la región.
- El descubrimiento de América sucedió en el año:
 - a. 1875
 - b. 1413
 - c. 1492
 - d. 1886
- ¿Cuáles de los siguientes grupos de características son pertenecientes del departamento de Cundinamarca?
 - a. Plato típico: ajíaco
 - Leyenda: el bobo del tranvía
 - b. Danza: joropo
 - Plato típico: bandeja paisa
 - c. Plato típico: langosta
 - Música: vallenato
- Ninguna de las anteriores
- La Sombrerona es una leyenda importante de la ciudad:
 - a. Cali
 - b. Barranquilla
 - c. Cartagena
 - d. Bogotá
- Mencione algunas de las principales costumbres o tradiciones de Cundinamarca:
 - el jaleguín
 - el día del trabajo
 - el día del niño
 - el día de la niña
 - el día de la madre

Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales

Docente – investigador: María Angélica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.
Grado: Quinto

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

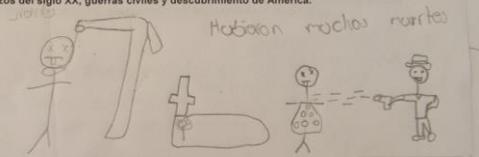
Tema: Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

Nombre: maría Angélica Rodríguez Martínez

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

Genios niños

Habían muchos murtes



descubrimiento de América

lo santo morio

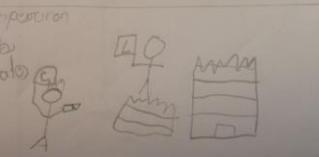
cuando cristóbal colón descubrió a américa ya estado lleno de indios.

inicios del siglo xx empezaron

genios riles, los partidos

e policias eran los liberales

o conservadores.



Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales

Docente – investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.

Grado: Cuarto

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

Tema: División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

Nombre: Andrés Felipe Morales Castro

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema
División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales

Docente – investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero
Escuela rural unitaria la Honda – Arbelaez – Cund.

Grado: Tercero

Objetivo: Establecer una estrategia pedagógica que vinculadas a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de una escuela unitaria, acorde a las necesidades del DBA, en la enseñanza de las ciencias sociales.

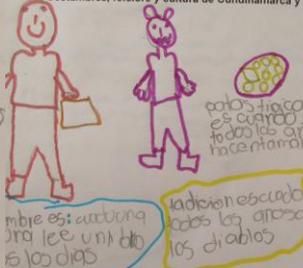
Tema: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.

Nombre: Jesica David Ortiz Martinez

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema
Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.



Vivimos en 4 regiones
Andina
Hay seis regiones
algunas son
caribe Pacífico
Orinoquía
Amazonas
Insular
Andina



catos típicos
es cuando
todos los años
hacemos

nombre es: acahuara
para los unitarios
es los días

tradición escudo
sobre los arrosales
los diablos

el descubrimiento de américa
fue el 12 de octubre del
1492 y llegó España

2.3.3. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

2.3.3.1 ANÁLISIS CUALITATIVO

Para la recogida de información y análisis de instrumentos se tuvieron en cuenta diarios de campo, mismos que son definidos como instrumento de investigación, para registrar hechos que pudieran tener variadas interpretaciones, por lo tanto, se considera una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. Como es el caso de esta investigación donde se logra sistematizar en cinco diarios de campo, de manera sintética quince sesiones en total con los tres grados (3°, 4° y 5°).

DIARIO DE CAMPO 1	
Título: Prueba diagnóstica / caracterización e introducción a la temática curricular. 3°, 4° y 5°	
Investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero	
Fecha: 19 – julio – 2018	
Hora: 7:00 am – 1:00 pm	
Lugar: Escuela rural unitaria la Honda, Arbelaez – Cund. (Aula de sistemas)	
Descripción	Reflexión
<p>Para esta clase ya se conocían las temáticas que se querían abordar con cada uno de los grados, pero además de trabajar temáticas específicas, era muy importante conocer a los niños de una manera más cercana con la intención de adquirir más confianza y fomentar un ambiente de aula mucho más agradable.</p> <p>Se da inicio a las 7:30 am hasta las 9:00 am con los estudiantes de grado tercero, para lo cual se procede a conocer los nombres completos de los niños y sus edades, y como resultado de esta primera actividad se logra conocer que en este grado hay nueve niños, cinco mujeres y cuatro hombres de ocho y nueve años de edad. A medida que los niños iban dando a conocer estos datos también contestaban estas dos preguntas: ¿Qué es la escuela? ¿A que vienen a la escuela?, de lo cual obtuvieron respuestas como, compartir con los compañeros, es un lugar para aprender, van a estudiar, comer y jugar. Posteriormente se procede a abordar la introducción a la temática del currículo la cual corresponde a costumbres, folclore y cultura</p>	<p>Con la realización de los carteles de preguntas, se vio incentivada en gran medida la creatividad de los niños, dado que no están acostumbrados a ser escuchados, es lo contrario deben escuchar para ser receptores de información y en esta ocasión se alteró el proceso, para conocer el interés específico de los estudiantes hacia un tema determinado y esto por medio de un proceso artístico; también se fortalece de esta manera la confianza y el trabajo en equipo. Lo que parece para ellos un trabajo o tarea obligatorio en esta sesión es más una decisión del estudiante el escuchar a su familia lo relacionado con el tema del cual plasmo tantas dudas, por lo tanto, es mucho más factible de esta manera que el trabajo en casa sea realizado.</p> <p>Es complicado romper con los estereotipos y costumbres de la escuela tradicional, pero poco a poco los niños adquieren confianza y permiten que sus habilidades creativas se desarrollen libremente en la escuela.</p> <p>Un dato por resaltar de la sesión con grado 4° es las respuestas que dieron a los interrogantes de inicio, dado que a diferencia de grado 3° ya no piensan en los compañeros, en amigos, o en compartir, ellos repiten lo que escuchan en sus casas, así que se</p>

<p>de Cundinamarca, con pliegos de papel periódico y pinturas tipo temperas, y en medio del dialogo grupal, se plasmaron todas las dudas y preguntas que los estudiantes tenían alrededor del tema.</p> <p>Para terminar la clase se pide a los estudiantes investigar tres significados de las palabras que más les genera intriga, que se relacionan con el tema a tratar, y consultar o escuchar de sus familias un mito o leyenda local o del departamento para compartirla con sus compañeros en la siguiente sesión.</p> <p>Siendo las 9:00 am culmina la sesión con grado tercero y de manera seguida inicia la sesión con el grado cuarto, se utiliza la misma metodología, conociendo sus nombres completos, edades y resuelven las dos preguntas anteriormente enunciadas, en esta ocasión se encuentran seis niños, de los cuales cuatro mujeres y dos nombres que comprenden edades desde los nueve hasta los once, es importante enunciar las respuestas que se encontraron en cuanto a la resolución de las preguntas, las cuales fueron: es un lugar para aprender, van a estudiar, comer y jugar.</p> <p>Luego se trabaja el tema de división política y regional de Colombia, por lo tanto, la parte final de la clase correspondió de igual manera a la elaboración de carteleras con temperas y estas con el fin de plasmar sus dudas y principales preguntas curiosas del tema, luego de realizadas, se pide a los estudiantes indagar un poco de las características de la región que más les llame la atención.</p> <p>el encuentro con el grado 5° en este grado se encuentran 6 niños, 2 mujeres y 4 hombres, se implementa estrategia de juego para presentación con sus nombres completos y edades, y dando respuesta a las mismas preguntas ¿Qué es la escuela? ¿A que vienen a la escuela?, se encontraron respuestas como: estudiar, se ven obligados por los padres, lo consideran un deber, en general se hace bastante evidente el desinterés por la escuela y el aprendizaje.</p> <p>se divide en dos secciones, la primera y más amplia de caracterización y la segunda pero no menos importante a introducción a los temas por tratar, en este caso como lo es: las guerras civiles, la guerra de los mil días.</p> <p>los niños elaboran sus carteleras con el fin de hallar respuestas, ya que un factor significativo de esta sesión es que los niños se encontraban muy confundidos con el tema del currículo el cual corresponde a guerras civiles y la constitución de 1886, se dividen en dos grupos terminan la actividad justo en el momento en que culmina la jornada, se les pide a los estudiantes consultar ¿Qué es una</p>	<p>limitan en convivencia y amigos, para ir a la escuela solo a aprender y estudiar, pero es un proceso que no realizan con el mayor agrado.</p> <p>Con la realización de los carteles de preguntas, se vio incentivada en gran medida la creatividad de los niños, dado que no están acostumbrados a ser escuchados, es lo contrario deben escuchar para ser receptores de información y en esta ocasión se alteró el proceso, para conocer el interés específico de los estudiantes hacia un tema determinado y esto por medio de un proceso artístico; también se fortalece de esta manera la confianza y el trabajo en equipo.</p> <p>Es relevante el hecho de cómo se va transformando el pensamiento del niño desde el momento que inicia la escolarización y a medida que pasa por su proceso de formación, ya que tan solo en grado quinto se vuelve más compleja la misión de incentivar la implementación de habilidades, la creatividad y la imaginación</p>
---	---

guerra civil?	
---------------	--

DIARIO DE CAMPO 2	
Investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero	
Fecha: 26 de julio de 2018	
Hora: 7:00 am – 1:00 pm	
Lugar: Escuela rural unitaria la Honda, Arbelaez – Cund. (Aula de sistemas)	
Descripción	Reflexión
<p>La división de la jornada se da de igual manera dividida en tres secciones, la metodología y la finalidad de la clase es similar, aunque varían los temas entre grados que continúan siendo los mismos de la sesión anterior, por lo tanto, la clase se maneja de la siguiente forma:</p> <p>Para iniciar se tiene en cuenta las consultas y experiencias que los estudiantes realizaron de manera previa, por lo tanto, se da un espacio de debate y diálogos que es demasiado importante, puesto que en este momento se empiezan a despejar todas las dudas de los estudiantes, mismas que se plasmaron en los carteles la clase anterior, además de esto se complementa con videos animados, respectivos a cada tema y cada grado.</p> <p>Lo cual da paso a la actividad que corresponde a la elaboración de Fichas de manera libre y creativa, con el fin de responder a las dudas ya planteadas en los carteles y estas se ubicaron en ellos como complemento de los mismos, y en el proceso son dudas que se van aclarando y además de fortalecer el trabajo en equipo.</p>	<p>La sesión se vio dividida en dos partes, que se ven representadas en espacio de dialogo y en la actividad de elaboración de fichas, ambas muy importantes y que fueron clara representación de la comprensión de conceptos a través de estrategias diferentes a las que están acostumbrados a desarrollar a lo largo de su proceso de formación.</p> <p>Cabe resaltar que el trabajo se complejizo un poco con el grado cuarto y quinto, dado que muestran más desinterés debido a que su paso por la institución no ha sido el más agradable según lo manifiestas, sijn embargo, esto no fue impedimento para la realización de las actividades, puesto que, trabajando un poco más en la motivación y el percibir el entusiasmo de algunos de sus compañeros por desarrollar las actividades fue suficiente, para culminar con éxito las sesiones.</p>

DIARIO DE CAMPO 3	
Investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero	
Fecha: 02 – agosto – 2018	
Hora: 7:00 am – 1:00 pm	
Lugar: Escuela rural unitaria la Honda, Arbelaez – Cund. (Aula de sistemas)	
Descripción	Reflexión
<p>Se divide la clase en tres sesiones como ya es acordado, se da inicio a las 7:30 am, con grado tercero, posteriormente grado cuarto y finalmente grado quinto, con tiempos proporcionales, la actividad central del día se enfoca en el refuerzo de las temáticas ya trabajadas previamente, para lo cual sin dejar de lado el incentivar la creatividad en los niños, se propone la elaboración de loterías, con las cuales ellos mismos jugaron, con el fin de tener que acudir a los conceptos y demás aspectos ya trabajados para la elaboración de estas, reforzándolos en el momento del juego, con la capacidad de relacionar imágenes, con conceptos y a su vez reconocer su definición y relación con el contexto.</p> <p>Esta actividad fue realizada de igual manera con los grados tercero, cuarto y quinto,</p>	<p>Cabe resaltar, que para los niños el aprendizaje por medio de juego es algo completamente novedoso y más aún cuando son ellos mismos quienes construyen sus juegos, lo cual genero gran motivación, entusiasmo y participación en la actividad, todos los niños, en los tres grados, implementaron la creatividad como su principal estrategia, para un resultado óptimo, además de la constante relación que hacían de su realidad del contexto con los temas abordados.</p>

abordando las temáticas de cada uno de los grupos.	
--	--

DIARIO DE CAMPO 4	
Investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero	
Fecha: 09 – agosto – 2018.	
Hora: 7:00 am – 1:00 pm	
Lugar: Escuela rural unitaria la Honda, Arbelaez – Cund. (Aula de sistemas)	
Descripción	Reflexión
Se da inicio a las 7:30 am, pero en esta ocasión se trabaja una temática general, a petición de la docente titular, la cual es el descubrimiento de américa, lo cual hace que el trabajo se realice en esta ocasión con los tres grados al tiempo, luego de mostrar dos videos animados se da por entendido que la actividad principal de esta clase es la elaboración de una obra de teatro, comprendiendo los hechos ocurridos en el contexto de la época, y las personas que tuvieron mayor incidencia en los mismos, ellos cumplen con la organización y ensayos respectivos, para una presentación final. Se organizaron los grados cuarto y quinto para trabajar en equipo, mientras que el grado tercero decide trabajar de manera independiente. De igual forma los resultados obtenidos fueron satisfactorios y los dos grupos presentaron obras de teatro muy completas a pesar de ser preparadas en una sola jornada.	Uno de los principales factores se enfoca en la organización que hacen los estudiantes de manera autónoma, ya que es importante el trabajo que hace grado tercero con la elaboración de guiones y escenografía improvisada para la presentación además de ensayos muy juiciosos previos a la final, y todo esto tras una sola instrucción y todo realizado por iniciativa propia. En cuanto a los grados cuarto y quinto toman la iniciativa de buscar materiales útiles en la escuela para la presentación, pero carecen de comunicación y de fortalecer el trabajo en equipo, por esto empezando parecía que la desorganización iba a ganar, pero de ninguna manera lo permitieron, y finalmente lograron hacer ensayos aunque con algunas discusiones de por medio realizaron un buen trabajo en la presentación de la obra de teatro, por lo tanto se evidencia la comprensión de la importancia del acontecimiento y el impacto que el mismo tiene en la actualidad.

DE DIARIO DE CAMPO 5	
Investigador: Maria Angelica Manrique Cocinero	
Fecha: 16 – agosto – 2018.	
Hora: 7:00 am – 1:00 pm	
Lugar: Escuela rural unitaria la Honda, Arbelaez – Cund. (Aula de sistemas)	
Descripción	Reflexión
En esta sesión se vuelve a presentar la división de la jornada en tres espacios, con cada uno de los grados, esto con el fin de desarrollar la actividad para este día, la cual corresponde a la evaluación del proceso, para esto se aplican dos tipos de evaluación en cada uno de los grupo, lo único que cambia es el contenido de las mismas haciendo referencia a las temáticas trabajadas, pero conservando el diseño, la primera consta de cuatro preguntas de elección múltiple y una pregunta abierta, la segunda es uno de los mayores miedos de los estudiantes y es el enfrentarse a la hoja en blanco, ya que se pide que manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos de las temáticas trabajadas en las clases previas, manifestaron más dudas en este aspecto, pero de igual manera dan solución a los dos tipo de evaluación en los tres grados.	Cabe resaltar que los resultados de la evaluación son altamente satisfactorios dado que se logra evidenciar que la implementación de la creatividad como estrategia de enseñanza de las ciencias sociales es completamente valida y acertada, puesto que la comprensión de conceptos, acontecimientos y de más n es solo un requerimiento de la malla curricular, está en las manos del docente vincular al niño a todo esto relacionando las ciencias sociales sin importar el tema con lo que es el estudiante y su contexto real.

Por otra parte, además de la implementación de diarios de campo para la recolección de información también se aplicaron dos tipos de test o evaluación, uno de ellos de opción múltiple que se analiza posteriormente y el que se desea presentar en este apartado es el enfrentamiento del estudiante a la hoja en blanco, puesto que la evaluación aplicada tan solo contaba con un encabezado corte en el cual incluía una sola instrucción que era manifestar de manera libre y creativa lo comprendido de un tema específico de ciencias sociales dependiendo el grado en que se aplicaba aunque cabe aclarar que se aplicó a todos, tercero, cuarto y quinto.

De la evaluación desarrollada se rescatan aspectos fundamentales como la costumbre que tienen los estudiantes a recibir demasiadas instrucciones tanto que llegan al punto de sentir temor de manifestar sus propias ideas, pero demostraron superar estos obstáculos y usaron la creatividad y la imaginación para realizar trabajos sorprendentes que además de ser agradables visualmente, si correspondían a los temas curriculares de ciencias sociales, acertando en conceptos y creación de relación de las temáticas trabajadas con el contexto real de sus entornos.

2.3.3.2 ANÁLISIS CUANTITATIVO

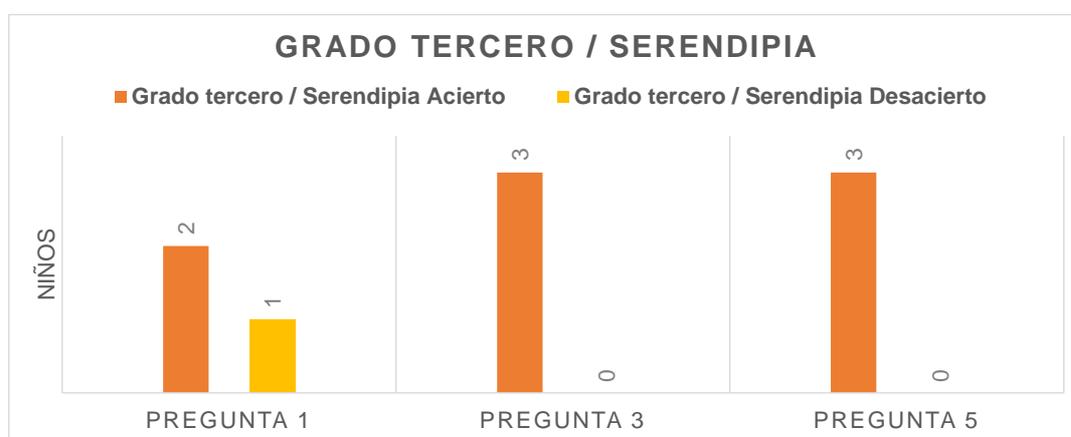
Para el desarrollo de este análisis cuantitativo se da la aplicación de test a una parte de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto, puesto que, con los demás se aplica uno diferente previamente analizado. El test por analizar cuenta con las siguientes características: se compone por cinco preguntas, de las cuales cuatro son de selección múltiple y una es pregunta abierta.

Teniendo en cuenta el proceso desarrollado en la escuela rural unitaria la Honda, específicamente de las sesiones desarrolladas se tienen una evaluación final en la cual surge el interés de identificar el nivel de algunos tipos de creatividad que se

enfocaron y aplicaron en el desarrollo de esta evaluación o test, de esta manera se verifica la funcionalidad de implementar la creatividad como una estrategia de enseñanza de las ciencias sociales, esta información se analizara a través de los tipos de creatividad que propone Johnson (2018) teniendo en cuenta las actividades realizadas y como estan enfocadas en tres de estos (serendipia, redes y conexión). Los tipos de creatividad implementados en este proceso son serendipia, redes y conexión. Cada una de estas relacionada con una de las actividades de las clases. El primer ejercicio u actividad que se desarrolló en tercero, cuarto y quinto, independientemente de los temas curriculares, fue la elaboración de un cartel de dudas, de esta manera se inicia un tema sin imponer las temáticas de un texto o algo similar, se parte de las preguntas que genera el estudiante, frente al tema y lo relaciona con su experiencia y su contexto, el cual tiene el enfoque serendipia; otra de las actividades es la comprensión a través de teatro, y su enfoque es redes y finalmente la actividad denominada como construcción de loterías, estimulando el aprendizaje por medio de juegos, fortaleciendo el trabajo en equipo y potencializando la creatividad del estudiante, se hace con el enfoque de conexión. Cabe aclarar que las dos evaluaciones aplicadas reflejan cada uno de estos enfoques y tipos de creatividad se elaboran con este fin. El análisis se hace por cada grado y el resultado de cada enfoque o tipo de creatividad reflejado en los resultados del test de estilo opción múltiple, iniciando con:

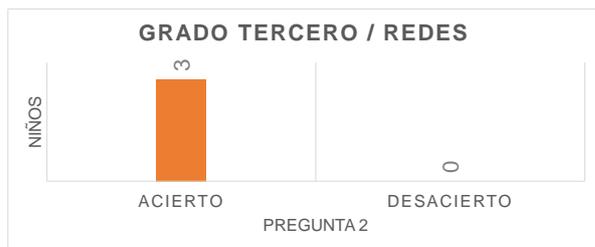
GRADO TERCERO

Grado tercero / Serendipia		
Preguntas	Acierto	Desacierto
Pregunta 1	2	1
Pregunta 3	3	0
Pregunta 5	3	0



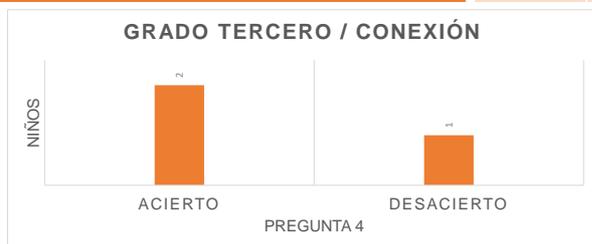
Entendiendo que con el termino serendipia se hace referencia al hallazgo inesperado, esta es asociada de acuerdo a los talleres con la elaboración del cartel de dudas, y se puede apreciar en la gráfica que de acuerdo a la evaluación aplicada en grado tercero el enfoque serendipia esta en las preguntas 1 ,3 y 5 de las cuales solo se aprecia una respuesta errónea, los demás estudiantes acertaron en la respuesta es decir 8, para un total de 9 participantes.

Grado tercero / Redes		
Preguntas	Acierto	Desacierto
Pregunta 2	3	0



De acuerdo a los talleres la actividad de teatro está directamente relacionada con el factor de redes, el cual se trata del trabajo en equipo colaborativo, y se ve reflejado en la evaluación con la pregunta 2 para la cual se aprecia un total de 3 aciertos y 0 desaciertos, para un total de 3 participantes.

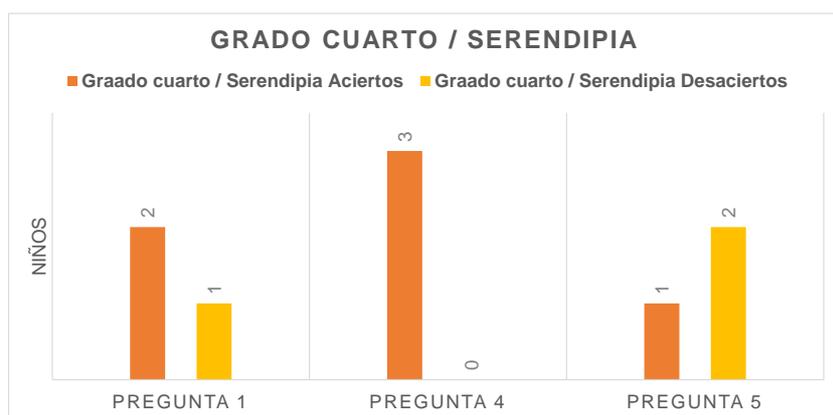
Grado tercero / Conexión		
Preguntas	Acierto	Desacierto
Pregunta 4	2	1



En cuanto al factor conexión tiene relación directa con los talleres en la actividad de elaboración de loterías, y este factor explica el reunir conceptos o herramientas para una determinada construcción en este caso académica, y en la evaluación se ve reflejada en la pregunta 4, y se aprecia 2 aciertos y 1 desacierto para un total de 3 participantes.

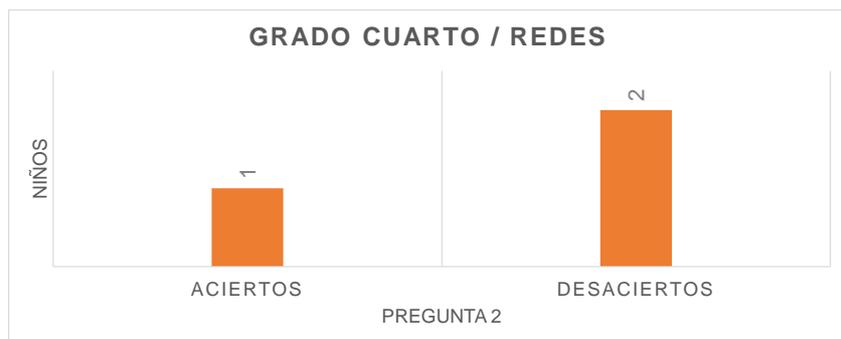
GRADO CUARTO

Grado cuarto / Serendipia		
Preguntas	Aciertos	Desaciertos
Pregunta 1	2	1
Pregunta 4	3	0
Pregunta 5	1	2



Entendiendo que con el termino serendipia se hace referencia al hallazgo inesperado, esta es asociada de acuerdo a los talleres con la elaboración del cartel de dudas, y se puede apreciar en la gráfica que de acuerdo a la evaluación aplicada en grado tercero el enfoque serendipia esta en las preguntas 1 ,4 y 5 de las cuales se aprecia tres respuestas erróneas, los demás estudiantes acertaron en la respuesta es decir 6, para un total de 9 participantes.

Grado cuarto / Redes		
Preguntas	Aciertos	Desaciertos
Pregunta 2	1	2



De acuerdo a los talleres la actividad de teatro está directamente relacionada con el factor de redes, el cual se trata del trabajo en equipo colaborativo, y se ve reflejado en la evaluación con la pregunta 2 para la cual se aprecia un total de 1 aciertos y 2 desaciertos, para un total de 3 participantes.

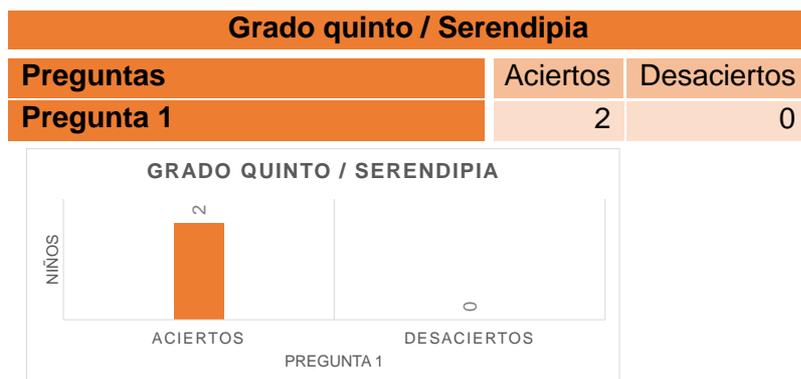
Grado cuarto / Conexión		
Preguntas	Aciertos	Desaciertos
Pregunta 3	2	1



En cuanto al factor conexión tiene relación directa con los talleres en la actividad de elaboración de loterías, y este factor explica el reunir conceptos o herramientas para una determinada construcción en este caso académica, y en la evaluación se ve

reflejada en la pregunta 3, y se aprecia 2 aciertos y 1 desacierto para un total de 3 participantes.

GRADO QUINTO



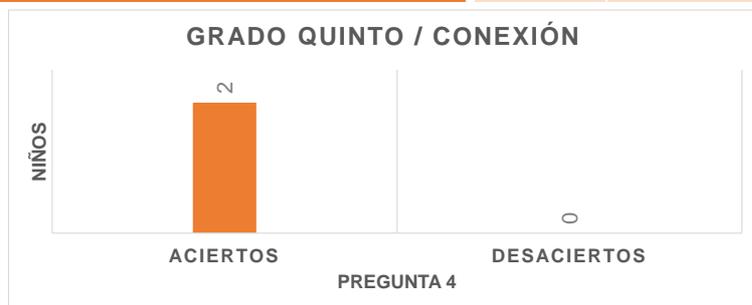
Entendiendo que con el termino serendipia se hace referencia al hallazgo inesperado, esta es asociada de acuerdo a los talleres con la elaboración del cartel de dudas, y se puede apreciar en la gráfica que de acuerdo a la evaluación aplicada en grado tercero el enfoque serendipia esta en la pregunta 1 de las cuales se aprecia 2 respuestas acertadas, y 0 erróneas para un total de 2 participantes.

Grado quinto / Redes		
Preguntas	Aciertos	Desaciertos
Pregunta 2	2	0
Pregunta 3	2	0
Pregunta 5	1	1



De acuerdo a los talleres la actividad de teatro está directamente relacionada con el factor de redes, el cual se trata del trabajo en equipo colaborativo, y se ve reflejado en la evaluación con la preguntas 2, 3 y 5 para la cual se aprecia un total de 5 aciertos y 1 desacierto, para un total de 6 participantes.

Grado quinto / conexión		
Preguntas	Aciertos	Desaciertos
Pregunta 4	2	0



En cuanto al factor conexión tiene relación directa con los talleres en la actividad de elaboración de loterías, y este factor explica el reunir conceptos o herramientas para una determinada construcción en este caso académica, y en la evaluación se ve reflejada en la pregunta 4, y se aprecia 2 aciertos y 0 desaciertos para un total de 2 participantes.

2.3.3.3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se obtienen resultados cualitativos y cuantitativos, donde se logran interpretar que a medida que los estudiantes pasan por el proceso de formación bajo el rigor de un sistema educativo como sucede a nivel nacional, aunque en esta ocasión la mirada es específica sobre la escuela rural unitaria la Honda del municipio de Arbeláez; el niño le son mutiladas muchas de sus ideas y su creatividad se ve limitada a seguir un currículo ya instaurado, pero el papel que desempeña el docente en el aula, puede ayudar a que este rigor del sistema educativo no genere un efecto negativo que se vea reflejado en el futuro del estudiante, puede hacerle olvidar que las escuelas quisieran parecer fábricas.

Una clara evidencia de lo anterior son las sesiones aplicadas teniendo como prioridad la creatividad y en este caso de la mano de las ciencias sociales, para potencializar el proceso de enseñanza – aprendizaje, además de esto se fortalecen habilidades tan importantes en los niños como lo son la confianza, la misma creatividad, la imaginación y demás capacidades que ayudan a perder el temor y desinterés que se manifiesta con gran facilidad y progresivamente por el paso en la escuela.

Una probable solución para la problemática es el interés por parte de los docentes para enmendar los vacíos que ha creado este sistema educativo que solo busca corresponder a las necesidades del mercado, y se mueve en aspectos económicos. Si se tienen docentes con motivación y entrega a la profesión son muchos los cambios que se pueden lograr, el planear clases pensando en la transformación que se puede generar en los niños además de incidir de alguna manera en su contexto, seguramente se estarán formando en las instituciones educativas más personas felices y menos “maquinas” obedientes.

CAPITULO III

3. PROPUESTA: LA CREATIVIDAD UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES.

**Institución educativa rural unitaria la Honda
Arbelaez – Cundinamarca**

Elaborado por: Maria Angelica Manrique Cocinero

**Universidad de Cundinamarca
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Ciencias
Sociales**

**Fusagasugá
año 2019**

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA - FUSAGASUGÁ



LA CREATIVIDAD UNA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES.

ELABORADO POR:

Maria Angelica Manrique Cocinero



OBJETIVO DE LA PROPUESTA.

Establecer una estrategia pedagógica que vinculada a la creatividad permitan una dinámica de aprendizaje compartido, con estudiantes de grados 3°, 4° y 5° de una escuela unitaria, en la enseñanza de las ciencias sociales.

Además de dinamizar el ambiente de aula y desde el arte fortalecer habilidades como la creatividad y el trabajo en equipo.

¿DE QUÉ SE TRATA?

Esta propuesta contiene 4 talleres y una evaluación en dos modelos, para estudiantes de grados 3°, 4° y 5° de escuela unitaria, donde se trabajan los siguientes temas:

- Grado Tercero (3°): Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca - Descubrimiento de América.
- Grado Cuarto (4°): División política de Colombia (departamental y regional) - Descubrimiento de América.
- Grado Quinto (5°): Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX - Guerras civiles - Descubrimiento de América.

Cada sesión esta planeada para una duración aproximada de dos horas por cada grado. La evaluación es preparada para cada grado en dos modelos diferentes, uno estandarizado de opción múltiple, y el otro modelo es una sola pregunta abierta, con el fin de comparar los estímulos a la creatividad del niño con cada modelo de evaluación teniendo en cuenta los resultados.

TALLER | 01 | GRADO 3°

Temática: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.

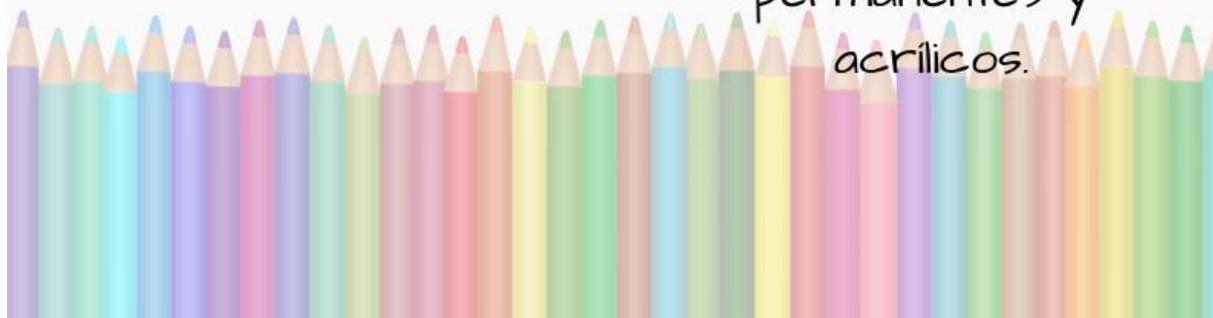
Prueba diagnóstica / caracterización.

Objetivo del taller: identificar y compartir con las personas del entorno escolar, aprovechando el primer acercamiento entre docente y estudiantes y realizar la introducción a la temática.

¿Qué necesito?



2 pliegos de papel periódico, temperas de diferentes colores, lápiz, marcadores permanentes y acrílicos.



TALLER 101 | GRADO 3°

Actividad de sensibilización: para conocer a los niños se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. Además se plantean dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela? Quedando expuestos los intereses de los niños por este espacio.

Actividad de apropiación: se conversará respecto a la temática a tratar ya enunciada, conociendo las dudas y curiosidades. Todo esto será plasmado en pliegos de papel con temperas, de manera libre y creativa para el posterior debate en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.

Actividad evaluativa: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.

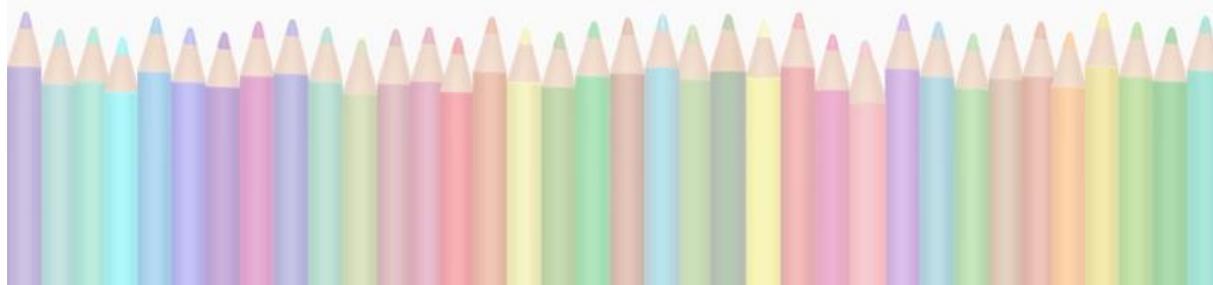


TALLER 101 | GRADO 6°

Temática: División política de Colombia (departamental y regional).

Objetivo del taller: identificar y compartir con las personas del entorno escolar, aprovechando el primer acercamiento entre docente y estudiantes y realizar la introducción a la temática.

¿Qué necesito?



TALLER 101 | GRADO 6°

Actividad de sensibilización: para conocer a los niños se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. Además se plantean dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela? Quedando expuestos los intereses de los niños por este espacio.

Actividad de apropiación: se conversará respecto a la temática a tratar ya enunciada, conociendo las dudas y curiosidades. Todo esto será plasmado en pliegos de papel con temperas, de manera libre y creativa para el posterior debate que se generará en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.

Actividad evaluativa: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.



TALLER 101 | GRADO 5°

Temática: Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX - Guerras civiles.

Objetivo del taller: identificar y compartir con las personas del entorno escolar, aprovechando el primer acercamiento entre docente y estudiantes y realizar la introducción a la temática.

¿Qué necesito?

2 pliegos de papel
periódico,
temperas de
diferentes
colores, lápiz,
marcadores

permanentes y
acrílicos.



TALLER 101 | GRADO 5°

Actividad de sensibilización: para conocer a los niños se pregunta por nombres, edades, gustos, etc. Además se plantean dos interrogantes ¿Qué es la escuela? Y ¿A qué vienes a la escuela? Quedando expuestos los intereses de los niños por este espacio.

Actividad de apropiación: se conversará respecto a la temática a tratar ya enunciada, conociendo las dudas y curiosidades. Todo esto será plasmado en pliegos de papel con temperas, de manera libre y creativa para el posterior debate en la clase, apoyado en nuevas herramientas del siguiente taller.

Actividad evaluativa: Las evidencias de aprendizaje en esta ocasión se generarán a partir de participación activa en diversas formas, tanto en expresión oral, como en la construcción de los pliegos de dudas.



TALLER 102 | GRADO 3°

Temática: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.

Objetivo del taller: solucionar las dudas de los carteles hechos en clase y con la orientación del docente, se genere un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, acercándose a la claridad del tema, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante son indispensables en este proceso.

¿Qué necesito?



Fichas de cartulina, lápiz, borrador, colores, pinturas, marcadores acrílicos y hojas blancas.



TALLER 1 02 | GRADO 3°

Actividad de sensibilización: apreciarán en videos animados dos importantes leyendas del departamento de Cundinamarca: La Sombrerona y El Bobo del Tranvia, de esta manera se fomentara un espacio mucho más dinámico y los estudiantes también tendrán la oportunidad de compartir con sus compañeros los mitos o leyendas que conocen.

Actividad de apropiación: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase y solucionaran dichas dudas.

Actividad evaluativa: las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el debate, a través de la participación así se conoce el interés alrededor del tema, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, aumentando su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer elementos tratados en la clase.

TALLER 102 | GRADO 4°

Temática: División política de Colombia (departamental y regional).

Objetivo del taller: solucionar las dudas de los carteles hechos en clase y con la orientación del docente, se genere un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, acercándose a la claridad del tema, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante son indispensables en este proceso.

¿Qué necesito?



Fichas de
cartulina, lápiz,
borrador,
colores, pinturas,
marcadores
acrílicos y hojas
blancas.

TALLER 102 | GRADO 6°

Actividad de sensibilización: apreciarán en 2 videos animados algunas de las principales características de las regiones naturales de Colombia, su ubicación y división en el territorio nacional, estas explicaciones graficas contribuyen al desarrollo de la imaginación lo cual es fundamental para la construcción de las fichas.

Actividad de apropiación: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase y solucionaran dichas dudas.

Actividad evaluativa: las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el debate, a través de la participación así se conoce el interés alrededor del tema, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, aumentando su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer elementos tratados en la clase.

TALLER 102 | GRADO 5°

Temática: Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX - Guerras civiles.

Objetivo del taller: solucionar las dudas de los carteles hechos en clase y con la orientación del docente, se genere un dialogo grupal, donde se conocerán aquellos conceptos de los que se tenían interrogantes, acercándose a la claridad del tema, dado que la curiosidad y la imaginación del estudiante son indispensables en este proceso.

¿Qué necesito?

Fichas de cartulina, lápiz,
borrador, colores, pinturas,
marcadores acrílicos y
hojas blancas



TALLER 102 | GRADO 5°

Actividad de sensibilización: practicarán un espacio de lectura no mayor a 15 quince minutos donde podrán apreciar algunas de las principales características de las guerras civiles y las implicaciones de estas en Colombia, estos espacios de lectura contribuyen al desarrollo de la imaginación lo cual es fundamental para la construcción de las fichas.

Actividad de apropiación: Teniendo en cuenta las carteleras con dudas que han elaborado los estudiantes en la sesión previa, a partir de las preguntas generadas, la intención es elaborar en unas fichas de cartulina en las que de manera libre los estudiantes darán cuenta de lo más llamativo de la clase y solucionaran dichas dudas.

Actividad evaluativa: las evidencias de aprendizaje se encontrarán en 2 aspectos: el primero en el debate, a través de la participación así se conoce el interés alrededor del tema, y el segundo es la elaboración de las fichas en cartulina, aumentando su imaginación, y de manera creativa construirán este instrumento para lo cual es necesario reconocer elementos tratados en la clase.

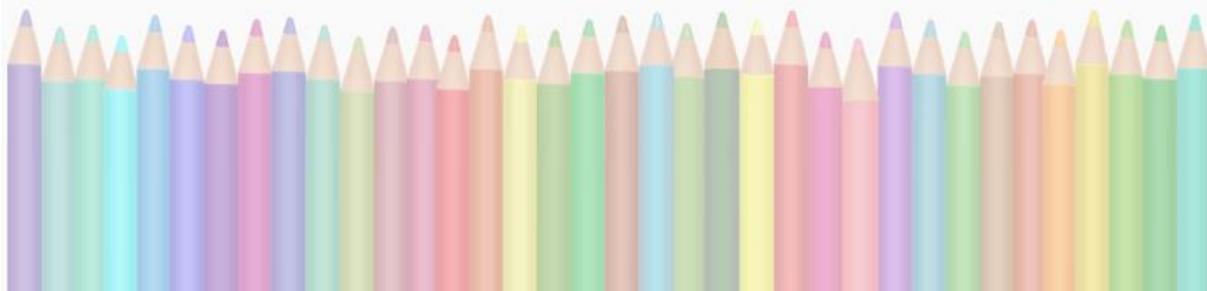
TALLER | 03 | GRADO 3°

Temática: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca.

Objetivo del taller: representar de forma creativa sus conocimientos adquiridos relacionándolos con el contexto que lo rodea, a través de una expresión artística o juego.

¿Qué necesito?

Hojas blancas tamaño carta, colores, lápiz, borrador, tajalápiz, instrumentos de decoración libres y marcadores acrílicos.



TALLER 103 | GRADO 3°

Actividad de sensibilización: se propone en la clase la elaboración de un juego el cual es una lotería, con el fin de estimular en el niño la imaginación y la creatividad.

Actividad de apropiación: al momento de jugar, las fichas y cartones que componen este juego deben estar elaboradas de manera adecuada, para dar mayor sentido, así que el estudiante estará relacionando todos los conceptos en medio de la elaboración y en el desarrollo del juego.

Actividad evaluativa: El aprendizaje se logrará evidenciar en el desarrollo del juego ya que la elaboración requiere un mayor compromiso, de lo contrario el juego será imposible de ejecutar, por esto el esfuerzo de los niños, sumado al disfrute del juego serán la combinación perfecta para la evidencia de un aprendizaje efectivo.



TALLER 103 | GRADO 4°

Temática: División política de Colombia (departamental y regional).

Objetivo del taller: reconocerán y ubicarán la división regional de Colombia, en esta sesión de clase las estrategias implementadas están enfocadas al trabajo manual, y la implementación de manera constante y permanente de la creatividad del niño, de esta manera se facilitará el proceso y aprender se convierte en una decisión de agrado por parte del estudiante y no una obligación para obtener una nota.

¿Qué necesito?

Hojas blancas, croquis de Colombia con la división regional, recortes de las fichas a implementar, colores, lápiz, pegante, instrumentos de decoración libre y marcadores acrílicos.



TALLER 103 | GRADO 6°

Actividad de sensibilización: identificar el espacio donde está ubicado su municipio, y recordar las principales características de cada región con el fin de construir un bolsillo con tarjetas en cada uno de sus cuadernos identificando de manera clara cada una de las regiones.

Actividad de apropiación: por medio de sus habilidades manuales, ubicaran espacialmente la división regional de Colombia con unas fichas, mismas que conformaran un rompecabezas de todo el territorio nacional

Actividad evaluativa: Las evidencias de aprendizaje serán perceptibles en el momento de armar el rompecabezas, dado que esto implica una ubicación espacial y conocer o recordar los puntos cardinales, además de la ubicación en el mapa, de la región, el departamento y el municipio donde viven, y así también construir el bolsillo en sus cuadernos.



TALLER 103 | GRADO 5°

Temática: Final de siglo XIX y comienzo del siglo XX - Guerras civiles.

Objetivo del taller: representar de forma creativa sus conocimientos adquiridos relacionándolos con el contexto que lo rodea, a través de una expresión artística o juego.

¿Qué necesito?

Hojas blancas
tamaño carta,
colores, lápiz,
borrador, tajalápiz,
instrumentos de
decoración libres y
marcadores
acrílicos.



TALLER 103 | GRADO 5°

Actividad de sensibilización: respecto a los conceptos tratados las sesiones anteriores, de guerras civiles y la violencia bipartidista en Colombia se propone en la clase la elaboración de un juego el cual es una lotería, con el fin de estimular en el niño la imaginación y la creatividad

Actividad de apropiación: al momento de jugar, las fichas y cartones que componen este juego deben estar elaboradas de manera adecuada, para dar mayor sentido, así que el estudiante estará relacionando todos los conceptos en medio de la elaboración y en el desarrollo del juego.

Actividad evaluativa: El aprendizaje se logrará evidenciar en el desarrollo del juego ya que la elaboración requiere un mayor compromiso, de lo contrario el juego será imposible de ejecutar, por esto el esfuerzo de los niños, sumado al disfrute del juego serán la combinación perfecta para la evidencia de un aprendizaje efectivo.

TALLER | 06 | GRADO 3°, 4° Y 5°

Temática: Descubrimiento de América.

Objetivo del taller: Identificar y analizar los hechos que relacionan el descubrimiento de América con personalidades como Cristóbal Colón, además de lo más importante que es la relación que logren percibir de este acontecimiento con su contexto.

¿Qué necesito?

Computador, televisor, cable HDMI, USB, hojas, lápiz, instrumentos libres y marcador acrílico.



TALLER I OLI | GRADO 3°, 4° Y 5°

Actividad de sensibilización: se enseñarán 2 videos animados y muy explicativos, relacionado con el descubrimiento de América, uno de ellos es una descripción detallada de lo sucedido en octubre de 1492 y el otro es una canción que se refiere a las razas como consecuencia de este proceso y al respeto y aceptación por los demás seres humanos.

Actividad de apropiación: los estudiantes deberán asignar roles o papeles entre ellos con la idea de realizar una obra de teatro lo más creativa posible, que represente lo comprendido de estos acontecimientos.

Actividad evaluativa: será un proceso permanente dado que, la presentación de videos, el momento de los ensayos y asignación de roles, la creación de textos, etc. con la intención de participar activamente son factores fundamentales, comprendiendo la relación de los hechos con su entorno o la relación de consecuencias de este acontecimiento en su contexto, generando un aprendizaje significativo, será la mayor evidencia.

EVALUACIÓN FINAL | GRADO 3° | MODELO I



Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales
Docente – investigador:
Grado: Tercero

Tema: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.

Nombre:

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

1. De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuál es la definición correcta del concepto costumbre?
 - a. Manera habitual de actuar una o varias personas, usada por la repetición de actos.
 - b. Practica constante de bailes.
 - c. Repetición de cuentos.
 - d. Hace referencia solo a los platos típicos de la región.
2. El descubrimiento de América sucedió en el año:
 - a. 1875
 - b. 1413
 - c. 1492
 - d. 1886
3. ¿Cuáles de los siguientes grupos de características son pertenecientes del departamento de Cundinamarca?
 - a. Plato típico: ajiaco
Leyenda: el bobo del tranvía
 - b. Danza: joropo
Plato típico: bandeja paisa
 - c. Plato típico: langosta
Música: vallenato
 - d. Ninguna de las anteriores
4. La Sombrerona es una leyenda importante de la ciudad:
 - a. Cali
 - b. Barranquilla
 - c. Cartagena
 - d. Bogotá



5. Mencione algunas de las principales costumbres o tradiciones de Cundinamarca:

EVALUACIÓN FINAL | GRADO 3° | MODELO 2

Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales
Docente – investigador:
Grado: Tercero

Tema: Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.

Nombre:

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema Costumbres, folclore y cultura de Cundinamarca y descubrimiento de América.

EVALUACIÓN FINAL | GRADO 4° | MODELO I



Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales
Docente – investigador:
Grado: Cuarto

Tema: División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

Nombre:

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

1. De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuántas regiones conforman a Colombia?

- a. 9.
- b. 8.
- c. 6.
- d. 4.

2. El descubrimiento de América sucedió en el año:

- a. 1875
- b. 1413
- c. 1492
- d. 1886

3. El municipio de Arbelaez está ubicado en la región:

- a. Pacífica
- b. Amazonía
- c. Insular
- d. Andina

4. Cuantos departamentos conforman a Colombia:

- a. 32
- b. 96
- c. 24
- d. 18

5. Mencione algunas de las principales características de la región Andina:



EVALUACIÓN FINAL | GRADO 4.º | MODELO 2



Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales
Docente – investigador:
Grado: Cuarto

Tema: División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

Nombre:

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema División política (departamental – regional) de Colombia y descubrimiento de América.

EVALUACIÓN FINAL | GRADO 5° | MODELO I



Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales
Docente – investigador:
Grado: Quinto

Tema: Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

Nombre: _____

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que considere correcta.

- | | |
|--|--|
| <p>1. De acuerdo con el trabajo realizado en clase. ¿Cuál es la definición de guerra civil?</p> <p>a. Enfrentamientos militares.</p> <p>b. Guerra entre dos o más bandos de una misma nación.</p> <p>c. Una nueva ley.</p> <p>d. Hace referencia solo a los conflictos por la tierra.</p> <p>2. El descubrimiento de América sucedió en el año:</p> <p>a. 1875</p> <p>b. 1413</p> <p>c. 1492</p> <p>d. 1886</p> <p>3. ¿Quién ha sido considerado a través de la historia como el protagonista español del descubrimiento de América?</p> <p>a. Simón Bolívar.</p> <p>b. Francisco de Paula Santander.</p> <p>c. Cristóbal Colon.</p> <p>d. Ninguno de los anteriores</p> | <p>4. ¿Cuáles eran los dos principales partidos políticos que generaron diversos conflictos en Colombia?</p> <p>a. Centro democrático y partido verde.</p> <p>b. Partido liberal y conservador</p> <p>c. Partido de la U y polo democrático alternativo</p> <p>d. Partido liberal y partido verde.</p> <p>5. ¿Cómo comprende el descubrimiento de América?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> |
|--|--|



EVALUACIÓN FINAL | GRADO 5° | MODELO 2

Universidad de Cundinamarca
Evaluación – Ciencias sociales

Docente – investigador:

Grado: Quinto

Tema: Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

Nombre:

Manifieste de manera libre y creativa los aspectos comprendidos relacionados al tema Comienzos del siglo XX, guerras civiles y descubrimiento de América.

CONCLUSIONES

Es evidente de acuerdo a la investigación realizada que, sí, es posible establecer y crear estrategias pedagógicas vinculadas a la creatividad que permiten una dinámica de aprendizaje compartido, como en este caso con los estudiantes de grado tercero, cuarto y quinto de la escuela rural unitaria la Honda del municipio de Arbeláez, guiado a la enseñanza de las ciencias sociales.

Se manejaron temáticas como costumbres, cultura, división política de Colombia, descubrimiento de América y guerras civiles, y todos estos temas fueron aterrizados de manera coherente al contexto de los estudiantes y todo a través de la estimulación de la creatividad.

Por otra parte, implementar desde el arte estrategias pedagógicas, si, permite potenciar la creatividad y el trabajo en equipo en este tipo de contexto rural, sumado a esto se logan identificar o caracterizar los intereses académicos de los estudiantes de grado tercero a quinto de la institución y aplicando los instrumentos de investigación se logra construir una experiencia pedagógica significativa.

La experiencia de aplicar esta propuesta abre el camino a la creación y construcción continua de investigaciones acordes al tema, también permite la retroalimentación y reflexión del proceso ejecutado, para, posteriormente crear nuevas y mejores estrategias pedagógicas, corrigiendo las falencias del proceso, que en este caso no fueron mayores a la distracción de algunos estudiantes o el mejoramiento en los resultados evaluativos.

De esta manera se está enriqueciendo no solo el contenido de esta investigación sino también a la docente titular, aportando de alguna manera a los estudiantes de la LEBECS interesados en el tema y lo más importante enriqueciendo el contexto y la

experiencia educativa de los estudiantes, convirtiéndose en una motivación para continuar este proceso.

BIBLIOGRAFÍA

- Abondano, J. M. (enero de 2018). Más acá del bien y del mal. (S. P. Castro, Entrevistador)
- Badillo, M. V. (2015). La educación artística como experiencia de paz imperfecta. *Tercio Creciente*.
- Calvera, M. P. (2000). *Propuesta didáctica para la enseñanza de la historia en el grado quinto jornada mañana de la escuela la puerta. inspeccion de chinauta municipio de Fusagasugá*. Fusagasugá.
- Colmenares, A. M., & Piñero, M. L. (2008). *La investigación acción*.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*.
- Hargreaves, D. J. (1991). *Infancia y educación artística*.
- Johnson, S. (2018). *Las buenas ideas: innovación y creatividad*.
- Kolb, D. (20 de Septiembre de 2018). *Web del maestro cmf*. Obtenido de Web del maestro cmf: <http://webdelmaestrocmf.com/portal/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Margie Jessup, R. P. (2018). Perspectivas para una educación humanista en la actualidad. *Magisterio educación y pedagogía*.
- Montoya, E. C. (2018). "poscripción" curricular del humanismo en el siglo XXI: tensiones y posibilidades. *Magisterio educación y pedagogía*.
- Pellicer, C. (2015). Aprende a pensar ¿se puede enseñar? *Magisterio*.
- Pereira, Z. (2011). *Los diseños de método mixto en la investigación en educación: una experiencia concreta*.
- Perkins, D. (2015). La enseñanza para la comprensión: como ir de lo salvaje a lo domesticado. *Magisterio: Educación y pedagogía*.

Piaget, J. (s.f.). *Teoría del desarrollo cognitivo*.

Pupiales, B. E. (2009). *Creatividad, pedagogía y vida*. Tolima.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL /

INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Sternberg, R. (2005). *Creatividad e inteligencia*.

Tello, P. M. (1995). Educación artística y pre adolescencia. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 99 - 111.

Vigotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Habana, Cuba:
Pueblo y educación.

Villar, R. (2010). El programa Escuela Nueva en Colombia. *Revista Educación y Pedagogía*.

ANEXOS

INSTALACIONES EDUCATIVAS





CREACIÓN DE LOS CARTELES DE DUDAS.

PRODUCCIÓN DE LOTERÍAS.

COMPRENSIÓN A TRAVÉS DE TEATRO

Aplicación de Test



Recursos escolares.







