

PEDAGÓGICAMENTE

REVISTA DE PRÁCTICA
PEDAGÓGICA INVESTIGATIVA



Programa de
**Formación
Complementaria**
Escuela Normal Superior del Quindío

EDICIÓN N° 3 / NOVIEMBRE DE 2019
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO

PEDAGÓGICAMENTE

Revista De Práctica
Pedagógica Investigativa



PEDAGÓGICAMENTE

Revista De Prácticas Pedagógicas Investigativas

EDICIÓN No 3

NOVIEMBRE DE 2019

EDITORIAL ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO

Rector:

Luis Antonio Cobaleda Garay

Coordinadora:

Maricel Restrepo Nasayó

Comité Editorial

Maricel Restrepo Nasayó

Ligia Marcela Acevedo Vega

Docentes Asesores

María Eugenia Maldonado

Indira Carolina Arias Vinazco

Pablo Emilio Díaz Molina

David Mauricio Giraldo

Alberto Ángulo Soto

Diseño y Diagramación

Carlos Mario Londoño Gomez

ARTEIMAGEN / DISEÑO Y PUBLICIDAD

INTRODUCCIÓN

La revista *Pedagógicamente* es una publicación académica de la editorial Escuela Normal superior del Quindío, constituida en el año 2014. Nace de la necesidad de divulgación de las diferentes practicas pedagógicas investigativas que se realizan al interior de la institución y otras instituciones donde se tiene convenio para realizar dichas prácticas pedagógicas. La revista pretende ser reconocida como medio de difusión de los avances en la investigación y la innovación en el campo de la investigación formativa y en la aplicación de diferentes estrategias y herramientas didácticas que favorezcan el rol docente al propiciar un espacio de reflexión frente a la enseñanza en la educación de primera y segunda infancia; de igual manera, que acerque al lector a las problemáticas y posibles soluciones educativas desde diferentes miradas y contextos pedagógicos.

En este contexto, el futuro normalista debe indagar cómo los maestros se apropian de conocimientos particulares, cómo generan nuevos saberes, y cómo rechazan o integran propuestas curriculares provenientes de diferentes épocas y ámbitos sociales. Partiendo de allí, los maestros en formación escriben los artículos enmarcados en los macro-proyectos existentes y liderados por los docentes titulares de investigación de la Escuela Normal Superior del Quindío. Cabe resaltar que estos macro proyectos nacen de las necesidades del contexto de nuestra institución y demás instituciones del departamento del Quindío. En esta edición se presentan los siguientes artículos resultado de prácticas pedagógicas investigativas realizadas en el año 2017:

1. EL TÁNDEM: UNA ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Melissa Cruz Sánchez - Luisa Ospina Zapata.
2. LOS CENTROS DE INTERÉS EN EL DIALOGO DE SABERES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO - Jeidy Cruz Gallego.
3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. Daniela González Vargas - Valentina Chaves Londoño.
4. PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA COMO ESTRATEGIA PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y SU GÉNERO DISCURSIVO LA FÁBULA EN EL CASO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4B DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO. Valentina Rosero Quinto.
5. LAS RÚBRICAS: UN MEDIO PARA EVALUAR EL IMPACTO DE LA INFOGRAFÍA EN LA INTEGRACIÓN DE SABERES. Jeidy Cruz Gallego - Laura Quiceno Flórez
6. LA SIMULACIÓN PROCESO EN LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA. Martha Lucia Sánchez - Alba Nidia López Sepúlveda.

7. EL MAPA MENTAL: UNA POSIBILIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Estefanny Henao Borja- María Fernanda Zuluaga Sánchez.
8. ESTRATEGIAS LÚDICO ARTÍSTICAS UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES POR EL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. María Diomar Rojas Sánchez.
9. LA IMPORTANCIA DE EDUCAR EN GESTIÓN DEL RIESGO Y LA VALIDACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO PARA GENERAR CULTURA EN LOS MAESTROS, ESTUDIANTES Y EN LA COMUNIDAD. Carlos Andrés Loaiza Ramírez - Jenny Tatiana Díaz Marín.
10. RESUELVE APRENDIENDO POR MEDIO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. María de los Ángeles R. - María Nidia López

Un reconocimiento especial a los docentes investigadores por el acompañamiento no solo de la práctica pedagógica sino también al proceso riguroso de investigación y de escritura del artículo. De igual manera, un agradecimiento a las instituciones en convenio y a los docentes guía de la práctica pedagógica los cuales facilitan, promueven y apoyan este proceso de investigación a través de su ejemplo. El equipo del Programa de Formación complementaria espera que estos artículos ayuden a fomentar más investigaciones y a mejorar cada vez más las prácticas de aula a través del uso de estas estrategias presentadas.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
EL TÁNDEM: UNA ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Melissa Cruz Sánchez - Luisa Spina Zapata.	1
LOS CENTROS DE INTERÉS EN EL DIALOGO DE SABERES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO - Jeidy Cruz Gallego.	7
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. Daniela González Vargas - Valentina Chaves Londoño.	13
PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA COMO ESTRATEGIA PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y SU GÉNERO DISCURSIVO LA FÁBULA EN EL CASO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4B DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO SEDE GUSTAVO ROJAS PINILLA. Valentina Rosero Quinto.	19
LAS RÚBRICAS: UN MEDIO PARA EVALUAR EL IMPACTO DE LA INFOGRAFÍA EN LA INTEGRACIÓN DE SABERES. Jeidy Cruz Gallego- Laura Quiceno Flórez	23
LA SIMULACIÓN PROCESO EN LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA. Martha Lucia Sánchez - Alba Nidia López Sepúlveda.	29
EL MAPA MENTAL: UNA POSIBILIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Estefanny Henao Borja- María Fernanda Zuluaga Sánchez	37
ESTRATEGIAS LÚDICO ARTÍSTICAS UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES POR EL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. María Diomar Rojas Sánchez.	45
LA IMPORTANCIA DE EDUCAR EN GESTIÓN DEL RIESGO Y LA VALIDACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO PARA GENERAR CULTURA EN LOS MAESTROS, ESTUDIANTES Y EN LA COMUNIDAD. Carlos Andrés Loaiza Ramírez - Jenny Tatiana Díaz Marín.	49
RESUELVE APRENDIENDO POR MEDIO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. María de los Ángeles R. - María Nidia López	53



EL TÁNDEM: UNA ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**THE TANDEM: A STRATEGY OF SOCIALIZATION AND SIGNIFICANT LEARNING**

Melissa Cruz Sánchez¹
Luisa Spina Zapata²

RESUMEN

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado “el tándem como estrategia didáctica para la integración de saberes y sus procesos evaluativos” que va inmerso dentro del macroproyecto denominado “ el proyecto pedagógico de aula como estrategia didáctica del dialogo de saberes a partir del área de ciencias sociales y su articulación con las prácticas evaluativas”, el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior del Quindío en el programa de Formación Complementaria.

Esta estrategia didáctica fue pensada a partir del análisis actual de los procesos de aula, donde se evidenciaba la desvinculación de aprendizajes por parte de los estudiantes, la falta de dialogo de los saberes y quizás desde los mismos docentes la necesidad de estructurar procesos claros de evaluación.

Por lo anterior expuesto, se realiza un análisis de la importancia del tándem de tal manera que se pueda implementar como estrategia frente a la integración de saberes.

PALABRAS CLAVES: Tándem: Aprendizaje significativo, Socialización, Integración de saberes.

ABSTRACT

This reflection article is product of the research work named "the tandem as a teaching strategy for the integration of knowledge and their evaluation processes" being immersed within the called macro "the pedagogical project of the classroom as a teaching strategy of the dialogue of knowledges from the area of social sciences and its articulation with the evaluative practices", which was developed within the framework of the investigative practice of the higher Normal School of the Quindio in the program Complementary training.

This teaching strategy was intended from the current analysis of the processes of classroom, where became tangible disengagement from learning by students, the lack of dialogue of knowledges and perhaps from the same teachers need clear processes of evaluation structure.

Therefore exposed, is an analysis of the importance of the tandem in such a way that it can be deployed as a strategy against the integration of knowledge:

KEYWORDS: Tandem, Meaningful learning, Socialization, Integration of knowledge

¹Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria, tecnóloga en multimedia, técnica en sistemas, tecnóloga en gestión turística bilingüe.

²Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria, diplomado en lenguaje de señas y técnica en sistemas.

INTRODUCCIÓN

La escuela actual se caracteriza por que los niños manifiestan egocentrismo en momentos de realizar sus actividades académicas, en ocasiones prefieren trabajar solos o aislados de los demás, quizás entre otros aspectos por la influencia de sus cuidadores o de los padres de familia y el uso de las tecnologías, donde estas últimas los han llevado a comunicarse de manera diferente; es así como el tándem se convierte en una estrategia didáctica que puede potenciar en las aulas el aprendizaje y el trabajo con el otro, lo que permite afirmar que: el tándem es una estrategia que genera socialización y aprendizaje significativo.

1. EL TÁNDEM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

El tándem es una estrategia de socialización y aprendizaje significativo, es un método propicio para trabajar con niños/as, jóvenes, y con personas adultas, dado que se puede implementar de varias formas y en diversos escenarios como: las escuelas infantiles, las de primaria y secundaria, en la formación profesional, en las organizaciones juveniles, en universidades y escuelas superiores, en la formación del profesorado, en la educación de adultos/as, en empresas y en la formación de trabajadores/as, entre otras.

Puesto que esta metodología de socialización tiene muchas semejanzas con el tándem como medio de transporte. Se puede considerar como la forma más elemental, sencilla clara de cooperación y orientación entre los estudiantes. En muchos casos es una metodología efectiva, sobre todo cuando se trata de las habilidades y relaciones sociales de los alumnos, pero su aplicación, por cierto, no se limita solamente a estos casos. De igual forma; comprende unos principios fundamentales tal como la reciprocidad y la autonomía. Este, plantea que el aprendizaje ocurre cuando cada uno de los integrantes del tándem contribuye al conocimiento y a la mejora de las destrezas, es decir, cada miembro apoya el aprendizaje del otro en la misma medida, los que participan en el tándem tienen que alternar los papeles como expertos y como aprendientes.

Este intercambio de papeles tiene importantes

consecuencias, ya que amplía la perspectiva de lo que se supone que sucede en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la autonomía del aprendiente se refiere a que cada miembro del tándem es responsable de su propio aprendizaje y decide que, como y cuando quiere aprender y que tipo de ayuda quiere tener de su compañero, el estudiante que adopta el papel de experto no es un profesor, su función es de motivador, ofreciendo ayuda pero quedándose al margen.

El tándem integra dos aspectos como nos expresa la autora Mónica Sonia Sarmiento Larico como estrategia didáctica en las aulas de clases:

- El tándem homogéneo o equivalente. Son pares de personas quienes en cuanto a habilidades no difieren mucho, ambos trabajan también en forma homogénea.
- El tándem heterogéneo o diferencial. Ambos compañeros difieren en habilidades o avances de aprendizaje. En este tipo de parejas el experto ayuda a su compañero.

A esto nos interesa llegar ya que hemos observado que el problema en la actualidad es que los estudiantes no les agrada trabajar juntos, no le prestan atención a los maestros o no entienden las explicaciones, por estas razones el tándem se convierte en una estrategia didáctica y de socialización constante, donde los estudiantes desarrollan un aprendizaje cooperativo y activo ya que cuando el compañero le explica o socializan sus ideas comprenden los temas generando y potencializando nuevos conocimientos, la estrategia arroja unos resultados positivos porque las parejas trabajaban conjuntamente sino sería así como las calculadoras, permite que los estudiantes puedan completar sus tareas sin saber cómo hacer las mismas funciones, manualmente. en la educación de los estudiantes este proceso de aprendizaje es de forma general y su meta es potencializar los saberes para tener éxito. Es importante que los maestros monitoreen la estrategia constantemente para asegurarse de que los estudiantes permanezcan enfocados y completen las tareas. Esta atención de parte de los maestros puede garantizar un avance constante en las fortalezas de los estudiantes.

Todos los grupos de trabajo necesitan tener eficiencia y eficacia, con la conciencia de que a mayor conocimiento, mayor efectividad. Y ese conocimiento abarca las diferentes estrategias, métodos y técnicas que pudiesen actuar como aliados en el desarrollo de la experiencia diaria de mantenerlas saludables y sustentables en el tiempo. Una de esas estrategias es el coaching que va enlazada con el tándem. La gerencia de las organizaciones la adopta como una alternativa muy atractiva con unas perspectivas de aplicación muy amplias. Vale decir que para Fremicourt citado por Caby (2004:21), desde el ámbito gerencial, consiste en: "ayudar a un individuo o a un grupo a integrarse en el marco de un objetivo empresarial".

Existen varias características distintivas del coaching gerencial entre las que se encuentran:

- Se centra en objetivos: busca claridad en cómo, cuándo y por qué alcanzar los resultados de la organización.
- Es flexible: brinda opciones para, dentro de un espacio donde se promueva la creatividad, se busquen múltiples y variadas maneras para llegar a los resultados de negocio.
- Potenciador del cambio: brinda herramientas a los gerentes para propiciar el cambio a través de la invitación y no la imposición, creando un ambiente de convicción para llevarlo a cabo.
- Promueve las relaciones: despierta el interés de la gerencia por el enfoque sistémico y la importancia de unas relaciones humanas de calidad en la organización.
- Énfasis en la comunicación: propone revisar continuamente las redes conversacionales de la empresa, las re-define e interviene institucional y personalmente en los mensajes para la creación permanente de un marco de posibilidades y de coordinación de acciones.

Énfasis en la comunicación: propone revisar continuamente las redes conversacionales de la empresa, las re-define e interviene institucional y personalmente en los mensajes para la creación

permanente de un marco de posibilidades y de coordinación de acciones.

Esta estrategia del coaching gerencial propicia situaciones de ayuda en la organización, sin que ello se confunda con algún tipo de terapia (aunque la disciplina se apoye en propuestas de estudio de la conducta humana como la PNL, Inteligencia Emocional y el Análisis Transaccional). A eso se refiere Hoffmann (2007:20) cuando señala:

Todo lo anterior, esencial, dentro de un ambiente de aprendizaje. El coaching gerencial, con una conciencia de apertura que como una cascada debe ir de arriba hacia abajo, se moverá siempre dentro del espacio de la necesidad consciente de aprender continuamente. Porque, en las organizaciones, el problema no solamente consiste en "qué" aprendemos para mejorar nuestro desempeño, tal como lo afirma Echeverría (2006:87) cuando Todos estos ítems del coaching se integraron con el tándem formando una potencialización en la estrategia generando los resultados esperados en el aprendizaje y socialización.

Como: comunicación asertiva, respeto al momento de aportar ideas, cooperación entre las parejas, responsabilidad de los estudiantes, creatividad, eficiencia en los trabajos y compromiso.

A causa de ello el tándem y el coaching son un complemento activo donde los estudiantes enriquecen sus saberes, siendo estudiantes responsables, comprometidos creativos y solidarios, teniendo en cuenta un objetivo claro que no es realizar el trabajo del compañero sino entre las parejas socializar ideas, la estrategia no solo consiste en que aprender, sino en cómo aprender de forma lúdica y práctica, enfocados en la participación de las parejas, con las herramientas y la práctica facilitando los saberes.

El problema básico del aprendizaje no reside en que haya determinadas cosas que aprender, y las hay en abundancia. El problema consiste en que la empresa debe estar permanentemente aprendiendo como parte de su quehacer cotidiano. El aprendizaje es hoy en día parte inherente del trabajo. Y tal como lo sugiere el ya mencionado Hoffmann (2007) todas las estrategias y las

acciones del desarrollo deben estar orientadas a propiciar tres tipos de aprendizaje: aprender a aprender, capacidad para reflexionar y capacidad para actuar. En resumen, el coaching gerencial es una propuesta que debe enfocarse en el desempeño de la organización, con objetivos bien definidos para la obtención de resultados satisfactorios. Lo anterior lo logrará a través de la optimización de la comunicación organizacional y el mejoramiento continuo de las relaciones del sistema humano que la integra. Para ello, generará y consolidará formas de aprendizaje, eje central de toda estrategia del tándem y el coaching, generando socialización y aprendizaje significativo como lo plantea Sarmiento “Por su sencillez, el método se presta muy bien para una primera presentación y aplicación del trabajo en equipo”, siendo una estrategia didáctica entre los saberes, las herramientas y la práctica, cuando el estudiante tiene un ambiente agradable y de socialización obtiene un aprendizaje proactivo, donde las actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

2. EL TÁNDEM Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Como lo sustentan las siguientes teorías: Johan Heinrich Pestalozzi “teorías educativa y Ausubel “El Aprendizaje Mecánico o Memorístico”

El aprendizaje significativo es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades por esto el tándem como estrategia didáctica desarrolla aprendizajes significativos por medio de una constante interacción entre los conocimientos y la práctica, convirtiendo los saberes de los estudiantes significativamente, como nos plantea el autor Ausubel para que los aprendizajes sean significativos se da de manera Mecánica o Memorística, este hace que la nueva información no se vincule con la estructura de la estructura cognitiva, dando lugar a una acumulación absurda, ya que el aprendizaje no es el óptimo”. Por el cual a través de la estrategia se integran actividades, conocimientos, habilidades y destrezas para que las parejas adquieran nuevos conocimientos.

Para la construcción del conocimiento en los niños y niñas se adoptan diversas modalidades a la hora de enseñar un determinado tema, estas se ajustan a las necesidades e intereses de los alumnos al igual que al contexto del diario vivir y entorno de los estudiantes lo cual lleva a un aprendizaje más estructurado, es decir un aprendizaje significativo; David Ausubel (psicólogo y pedagogo) nos plantea que “el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje” (Ausubel, 1976), al igual que Ausubel el autor Johan Pestalozzi nos expresa que “la pedagogía comienza a ver al niño de una manera diferente, los sitúa en una verdadera relación con la naturaleza y la cultura. A pesar de que su enseñanza se basa en una educación elemental, no escapan sus influencias a la Educación Preescolar”. Por lo tanto la educación Para Pestalozzi, el problema fundamental de la educación es responder a la interrogante de qué tipo de hombre y de sociedad se pretende formar. Está muy claro que sin una teoría psicológica que explique el aprendizaje, la formación de interés y la personalidad, sin una teoría antropológica que perciba al hombre como un ser cultural, no es posible elaborar una teoría pedagógica. Un modelo pedagógico es muy importante a la hora de tomar una posición determinada ante el currículo y que incluye delimitar sus aspectos más esenciales: los propósitos, los contenidos y sus secuencias, y brindar los instrumentos o mediadores necesarios para que estos puedan ser llevados a la práctica.

3. EL TÁNDEM UNA ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN EN EL AULA

Posteriormente seguimos con el autor Lev Semiónovich, este autor nos sugiere en su modelo de aprendizaje socio-cultural a través del cual sostiene, “que ambos procesos de desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización. Pone el acento en la

participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo.”, para este propósito que plantea el autor, el tándem es una estrategia ideal para para que los estudiantes adquieran aprendizajes por medio de la socialización constante entre las parejas, donde compartan y expresen sus ideas generando respuestas a las situaciones planteadas por las docentes.

Por últimos tenemos a, los autores Johnson y Holubec,1992; Johnson, Johnson y Smith que de acuerdo con su teoría del aprendizaje cooperativo “El aprendizaje cooperativo es un Conjunto de métodos de instrucción para la aplicación en pequeños grupos, de entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo” :02, igualmente el aprendizaje no es un encuentro deportivo al que uno puede asistir como espectador. Requiere la participación directa y activa de los estudiantes. Al igual que los alpinistas, los alumnos escalan más fácilmente las cimas del aprendizaje cuando lo hacen formando parte de un equipo cooperativo. Esto consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo.

En la Interdependencia de Metas todos los estudiantes del grupo participan en la definición de metas y objetivos en la tarea o proyecto que los ocupa. De esta manera el tándem como estrategia didáctica integra las actividades con la participación y la socialización de los saberes significativos para los alumnos, ya que han sido partícipes de las decisiones iniciales y las metas recogiendo estos aspectos de su propio interés.

- Un segundo elemento es la Interdependencia de Tarea, permite la división de las tareas de acuerdo a las fortalezas de cada uno de los miembros, lo cual posibilita al grupo ser más eficiente en el logro de sus metas. Este elemento es relevante en la medida en que cada alumno siente que puede aportar desde él mismo, estos investigadores explican que

“reforzando con ello su autoestima y la percepción de si como una persona útil y capaz” .

Como lo expresa Pestalozzi en su teoría del trabajo escolar plantea que el niño es guiado para que, a través de la práctica, la observación y la experimentación puedan adquirir nuevos aprendizajes. Para él la educación no era llenar de conocimientos al niño; sino que se respete el ritmo de cada uno y así lograr que se desarrolle favorablemente” :05 de esta manera generar un aprendizaje integral en los estudiantes este debe partir de la experiencia, interés del niño; nos dice que no se debe enseñar nada que el niño no pudiera observar. La finalidad principal de la educación no era llenar de conocimientos sino de desarrollar la inteligencia del niño respetando el ritmo de cada uno de ellos buscando un desarrollo integral.

Gracias a este artículo de reflexión podemos decir que el tándem como metodología pedagógica para la integración de saberes propicia un ambiente agradable generando empatía entre los estudiantes, siendo una estrategia didáctica efectiva de relaciones interpersonales e intrapersonales, no se limita solo al aprendizaje, sino que comprende una interacción continua entre la práctica y la socialización de los saberes de forma eficaz y efectiva.

Siendo una estrategia propicia para la integración de saberes a partir de las ciencias sociales a través de una socialización continua entre las parejas donde uno de los estudiantes cumplía el rol de experto y guiador de su compañero, desarrollando aprendizaje significativo y cooperativo entre las parejas, generando comunicación asertiva, responsabilidad, respeto, creatividad y solidaridad. Se aplicó como analogía a un medio de transporte, el cual es una bicicleta para dos personas, dado que se puede considerar como la forma más elemental, clara y sencilla de cooperación y orientación entre los alumnos. Hemos evidenciado que el tándem posibilita el aprendizaje significativo por medio del trabajo en parejas ya que los estudiantes comparten los saberes, socializan ideas, se distribuyen responsabilidades, donde cada uno cumple un papel específico en el desarrollo de aprendizajes, potencializando sus habilidades y adquirir nuevos conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

- Caby, F., & Wolfgang, H. (05 de febrero de 2007). Manual del Coach Profesional. Obtenido de El coaching: <https://www.gestiopolis.com/las-caracteristicas-coaching-gerencial/>
- Fundazioa, T. (15 de julio de 2006). <http://www.tandem-fundazioa.info/castellano.html>. Obtenido de Fundazioa, TANDEM: http://www.tandemcity.info/general/ca_que-es-T.htm
- Jonhson, D., & Jonhson, R. (1987). Universidad EAFIT . Obtenido de Universidad EAFIT : http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-167925_archivo.pdf
- Jonhson, D., & Jonhson, R. (s.f.). trabajo cooperativo. Obtenido de trabajo cooperativo: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-167925_archivo.pdf
- Larico, M. S. (17 de enero de 2013). Técnicas grupales activas. Obtenido de el tandem o trabajo en pares: <http://tecgrupac.blogspot.com.co/2013/01/tecnicas-grupales-activas.html>
- Morín, E. (05 de octubre de 1999). Los siete saberes necesarios para la Edcucacion. Obtenido de Los siete saberes necesarios para la Edcucacion: <http://www.upch.edu.pe/rector/durs/images/Biblio/MarcoConceptual/PensamientoComplejoTransdisciplinario/lossietesaberesnecesariosparalaedudelfuturo.pdf>
- Pestalozzi. (05 de febrero de 1780). El trabajo escolar. Obtenido de El trabajo escolar : <http://pestalozziisppei.blogspot.com.co/p/aportes-en-la-educacion-pre-escolar.html>
- Pestalozzi, J. H. (siglo XIX). Teorías educativas. Obtenido de teorías educativas: <http://principalesaportadores.blogspot.com.co/2013/05/johan-heinrich-pestalozzi.html>
- Sarmiento Larico, M. (17 de enero 2013). Tecnicas grupales activas. Obtenido de Tecnicas grupales activas.
- Sarmiento, L. M. (10 de noviembre de 2014). Una experiencia tandem como herramienta de aprendizaje. Obtenido de Una experiencia tandem como herramienta de aprendizaje: <http://tecgrupac.blogspot.com.co/2013/01/tecnicas-grupales-activas.html>
- Vigotsky, L. S. (1996). Modelo de Aprendizaje Sociocultural. Obtenido de Modelo de Aprendizaje Sociocultural: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/DirEducCont/TeoriasAprendizaje/Unidad%204/lec_42b_modelo_aprendizaje_sociocultural_Vigotsky.pdf.

LOS CENTROS DE INTERÉS EN EL DIALOGO DE SABERES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

CENTERS OF INTEREST IN THE DIALOGUE OF KNOWLEDGE AND SIGNIFICANT LEARNING

Jeidy Cruz Gallego¹

RESUMEN

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado “Los Centros de Interés Posibilitan el Dialogo de los Saberes y el Aprendizaje Significativo”. Centro de Interés, el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior del Quindío en el programa de Formación Complementaria, enmarcado en el macro proyecto “Estrategias didácticas para la integración de saberes, a partir de área ciencias sociales y sus procesos evaluativos”.

En este ejercicio de escritura se presenta entorno a los resultados obtenidos a partir del grado primero B, donde se evidencio con observación, planeaciones, encuestas, secuencias didácticas, los DBA, las competencias, los indicadores de desempeño, la integración de saberes que parte de las actividades específicas de aplicación de la estrategia y con el diálogo de saberes. Y se logró aprendizajes significativos en los estudiantes mejorando sus procesos de enseñanza-aprendizaje para fortalecer su desarrollo integral, volviendo al niño creativo, innovador, explorador, autónomo, reflexivo que pueda relacionarse con los demás y enfrentar cualquier problema dándole una solución adecuada. Ya que el docente es el encargado de la orientación y formación intelectual del alumno para que adquiera habilidades y destrezas para su crecimiento personal brindándole la oportunidad de que pueda avanzar en su educación.

PALABRAS CLAVES: Centros de Interés, Estrategia Didáctica, Dialogo de Saberes y Aprendizaje Significativo.

ABSTRACT

This article of reflection is product of the research work called "The Centers of Interest Enable the Dialogue of Knowledge and Significant Learning". Center of Interest, which was developed within the framework of the research pedagogical practice of the Quindío Normal High School in the Complementary Training program, framed in the macro project "Didactic strategies for the integration of knowledge, from the social sciences area And its evaluative processes".

In this writing exercise, it is presented around the results obtained from the first grade B, where it was evidenced with observation, planning, surveys, didactic sequences, DBAs, competencies, performance indicators, integration of knowledge that starts from The specific implementation activities of the strategy and the dialogue of knowledge. And significant learning was achieved in students improving their teaching-learning processes to strengthen their integral development, returning the creative, innovative, exploratory, autonomous, reflective child who can relate to others and face any problem by giving him an adequate solution. Since the teacher is in charge of the orientation and intellectual training of the student to acquire skills and skills for personal growth giving you the opportunity to advance your education.

KEYWORDS: Centers of Interest, Didactic Strategy, Dialogue of Knowledge and Significant Learning.

¹Estudiante de V Semestre del Programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior del Quindío

INTRODUCCIÓN

La construcción de los centros de interés en el aula se convierten en una estrategia pedagógica que se basa en la exploración, la investigación y la curiosidad innata de los estudiantes, que permite la integración natural del conocimiento alrededor de los intereses y las necesidades que se identifican en los espacios de aprendizaje fomentando el compromiso personal, promoviendo el diálogo, la participación, el afecto, la honestidad, la confianza, generando vínculos de solidaridad entre los educandos.

LOS CENTROS DE INTERÉS: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Los centros de interés permiten el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje, planteando una estrategia didáctica para que los estudiantes fortalezcan su forma de entender y asimilar sus necesidades educativas permitiendo que el entorno que rodea al niño tenga una mayor influencia en su desarrollo integral, esto lo ayudará a desarrollar buenas relaciones comunicativas e interpersonales con los demás, ser personas independientes, autónomas, reflexivas, creativas, innovadoras que se empoderen de su aprendizaje y lo tomen propio para la formación tanto personal como profesional. A continuación, analizaremos algunos autores y pedagogos que aportan desde su teorización al uso de los centros de interés como estrategia de aprendizaje. Entre ellos encontramos a: Ovide Decroly, John Locke, Federico Froebel y finalmente Eudoro Clapared.

Una frase utilizada por Decroly es que “La escuela ha de ser para el niño, no el niño para la escuela” Esto quiere decir que la escuela, es la encargada de ayudar al niño a conocer sus intereses para atraer su atención y motivación hacia ellos mismos, para que sean capaces de buscar, aprender cosas nuevas y adquieran ese dominio de explorar, crear, descubrir y saber todo lo que los rodea.

Para lograr un buen resultado con los centros de interés y detallar las necesidades e intereses de los niños en su educación, se debe organizar a partir de las siguientes fases, para que el aprendizaje sea propio para cada estudiante.

1. Observación: Como punto de partida de las actividades intelectuales y base de todos los ejercicios; debe ser continua y de llevarse a cabo en el medio natural.

2. Asociación:

- a. De las dimensiones espaciales
- b. De las dimensiones temporales
- c. Asociaciones tecnológicas (empleo de materias primas, adecuación al medio).
- d. Relaciones de causas y efecto.

3. Expresión: Abarca todo aquello que permita la manifestación del pensamiento de modo accesible a los demás. La enseñanza debía organizarse de acuerdo a estas consideraciones, así el alumno ejercería de manera activa sus capacidades intelectuales para adaptarse felizmente a su ambiente humano y físico.

Para que el niño comprenda esta estrategia didáctica se le enseña de lo sencillo a lo complejo para que su aprendizaje sea más significativo. Cuando el estudiante ingresa a la escuela viene con una serie de experiencias vividas en su núcleo familiar que conforman su aprendizaje básico; y es el docente, el encargado de ayudar al alumno en este proceso de orientación y formación para su desarrollo intelectual. Con este fin se debe tener en cuenta el siguiente listado de los principales recursos didácticos que beneficiaran la enseñanza-aprendizaje del niño.

- Utilizar principalmente imágenes y texto.
- El material debe ser llamativo.
- El juego educativo es una herramienta que motiva el aprendizaje.
- Los trabajos manuales ayudara a mostrar su independencia y respetar las individualidades de cada trabajo que será diferente.
- Los ejercicios que realice deben reafirmar su carácter personal, lo que significa que cada trabajo será diferente por cada individuo.
- El niño debe manipular los instrumentos que le ayudaran en su proceso de enseñanza, para obtener un aprendizaje significativo en su formación con el apoyo del maestro.

EL DIÁLOGO DE SABERES A PARTIR DE LOS CENTROS DE INTERÉS

Los centro de interés ayudan a desarrollar en el

estudiante el diálogo de saberes a partir de sus habilidades, destrezas, actitudes, valores, fomentando la colaboración, cooperación, sentimientos afectivos y seguridad para que el alumno aprenda a opinar, hablar, escuchar, comparar y pensar de forma autónoma y estimular en el niño metas cortas y de mediano plazo, y reconocer sus errores para mejorar a nivel personal. La escuela le brinda al niño una serie de herramientas para que se vuelva una persona independiente y democrática; generando en el estudiante intereses por aprender cosas nuevas, El rol del docente es ser creativo e innovador, para generar entornos estimulantes y motivar a los alumnos con sus contenidos definidos en el plan curricular.

El maestro tiene un gran desafío con el estudiante, debe descubrir y seleccionar el método de enseñanza idóneo para enseñar y disciplinar; formando personas cooperativas mientras el alumno desarrolla sus propias capacidades. Ambos actores maestro y estudiante, pueden intercambiar información y saberes, esto no debilita su estrategia de educación; al contrario, fortalecen las relaciones interpersonales en los contextos de enseñanza-aprendizaje para promover el conocimiento, el intercambio de ideas, imágenes, conceptos, creencias, ideas, nociones, historias, deseos, prácticas y emociones con el objetivo de alcanzar la comprensión del diálogo de saberes.

Una manera que el estudiante pueda completar las metas en la búsqueda de significados, es interrogándose y aclarando sus opiniones, al comprender un tema específico que lo conduzca a la reflexión de lo aprendido. Cada día en el salón de clases se debe adecuar el ambiente generando en los alumnos su participación de forma activa, fortaleciendo su aprendizaje para que sea significativo. Se logrará obtener una conducta positiva en el niño al alcanzar la suficiente motivación y demostración de sus saberes y conocimientos adquiridos. Esto permite desarrollar la formación integral de los niños que contribuya tanto al Ser como al Saber y formar sus capacidades ciudadanas y de convivencia con los demás.

Existen cuatro categorías que ayudan al estudiante a formarse como seres autónomos capaces de pensar, actuar y transformar:

1. **Aprender a Ser**, al formar sujetos críticos, responsables en la toma de decisiones que contribuyan a su proyecto de vida.
2. **Aprender a Hacer**, al identificar los procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas y métodos que les permiten aprender y realizar la transferencia de los conocimientos adquiridos, a su entorno y contexto.
3. **Aprender a Convivir**, al formar seres humanos solidarios que participen de modo adecuado en la vida social, en la democracia y en el ejercicio de la ciudadanía.
4. **Aprender a Conocer**, al apropiarse del mundo del saber, de la ciencia, de la cultura.

Los Centros de Interés deben ser objeto de una evaluación formativa, integral y dialogada, para que en los momentos de estrategia pedagógica en la educación Inicial, reúnen experiencias pedagógicas que involucran el juego, el arte y la exploración del medio y se complementa con las áreas conocimiento.

La integración de saberes ayuda al estudiante a fortalecer su desarrollo integral sabiendo resolver cualquier problema para brindarle una herramienta adecuada a una situación presentada en su entorno cotidiano teniendo en cuenta lo aprendido en el colegio donde podrá articular lo enseñado en la clase al contexto vivido para darle una solución apropiada.

EL CENTRO DE INTERÉS: BASE PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Para que funcione la base del aprendizaje significativo en los centros de interés; es importante ayudar a potenciar en el niño su desarrollo integral fortaleciendo su creatividad, identidad, comunicación, expresión, sensibilidad, pensamiento lógico, autonomía, conciencia ecológica y convivencia.

Esta estrategia le servirá al estudiante a aprender de una manera fácil, lograr conocimientos satisfactorios convirtiéndose en buscadores activos de saberes, lo que le permite descubrir y experimentar múltiples situaciones para su

formación. Debemos incentivar en el alumno la curiosidad, adueñándose de su aprendizaje y disfrute aprendiendo cosas nuevas para su formación. Ayudando al niño que socialice con los demás e interactúe y pueda tener una comunicación asertiva.

La lúdica ayuda a que el estudiante sea una persona auténtica para potenciar su construcción de identidad, abrir posibilidades en el empleo del lenguaje en el ámbito social y cultural, donde practicará tanto oral como escrita forjando sus emociones afectivas y cognitivas.

Para que el niño obtenga una buena enseñanza debe primero asimilar su nuevo conocimiento con sus saberes previos, adecuar la información y procesarla obteniendo aprendizajes significativos. El docente debe llevar al aula de clases herramientas didácticas y recursos que sean útiles al niño en su proceso de formación y fortaleciendo sus capacidades, habilidades, actitudes y valores que lo ayudarán a pensar, interpretar, conocer su entorno, ampliar sus experiencias con el fin de enfrentar los problemas y darle una solución adecuada.

Es necesario implementar en los salones de clases un espacio educativo que facilite actividades dinámicas para que el alumno pueda investigar y encontrar respuesta a estas posibilidades de seguir trabajando y a no rendirse fácilmente ante las dificultades. Esto ayuda a beneficiar su autoestima, abre paso a la creatividad, imaginación, pensar y reflexionar, ya que se vuelve personas más

responsables con los materiales de trabajo y llevar un orden, para saber que quieren aprender.

Estos rincones ayudaran a potenciar de una manera satisfactoria sus conocimientos, saber relacionarse con los demás interactuar con los recursos didácticos que le ofrece esta herramienta, que por medio de la lúdica aprenden los contenidos relacionados a las áreas enseñadas, donde puedan aplicarlo en sus tiempos libres con sus compañeros y compartir con otros niños aprendiendo de manea fácil cualquier tema.

Podemos concluir que los centros de interés ayudan a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje para fortalecer su desarrollo integral volviendo al niño creativo, innovador, explorador, autónomo, reflexivo que pueda relacionarse con los demás y enfrentar cualquier problema dándole una solución adecuada. Ya que el docente es el encargado de la orientación y formación intelectual del alumno, para que adquiera habilidades y destrezas para su crecimiento personal, brindándole la oportunidad de que pueda avanzar en su educación y se desenvuelva en su contexto social, aprendiendo de sus errores para alcanzar los objetivos que se proponga y su aprendizaje sea significativo.

El estudiante cuando adquiere un aprendizaje significativo con la ayuda del dialogo de saberes y con las estrategias didácticas que le ayudara desenvolverse en una sociedad capaz de lograr las metas que quiera alcanzar aprenda de sus errores para ir mejorando con el paso del tiempo desarrollando sus habilidades y destrezas.

BIBLIOGRAFÍA

Decroly. (2009). <http://metodologiadecroly.blogspot.com.co/>. Obtenido de <http://metodologiadecroly.blogspot.com.co/>.

Decroly. (2009). <http://metodologiadecroly.blogspot.com.co/>. Obtenido de <http://metodologiadecroly.blogspot.com.co/>.

Decroly. (20 de mayo de 2009). <http://ovidedecroly1.blogspot.com.co/2009/05/recursos-didacticos.html>. Obtenido de <http://ovidedecroly1.blogspot.com.co/2009/05/recursos-didacticos.html>.

MinEducacion. (s.f.).

http://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/jspui/bitstream/123456789/4364/1/CartillaGeneral_Web.pdf. Obtenido de http://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/jspui/bitstream/123456789/4364/1/CartillaGeneral_Web.pdf.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO.

ARTISTIC EDUCATION DIDACTIC STRATEGIES FOR THE COFFE CULTURAL LANDSCAPE CONSERVATION

Daniela González Vargas¹
Valentina Chaves Londoño²

RESUMEN

Las buenas costumbres y tradiciones que pertenecen y caracterizan a una sociedad, son valor relevante para la identidad de quienes forman parte de ella. Sin duda, el Quindío es uno de los departamentos más bellos y visitados de Colombia, pues tiene hermosas riquezas naturales y valiosos emblemas que son de gran orgullo y admiración. Pero no se puede ignorar que con el paso de los años el mismo hombre se ha encargado de destruir, reemplazar y olvidar su historia; por ello la necesidad de rescatar los bienes del Patrimonio Cultural Cafetero, nace al ver que estos constantemente padecen de destrucciones conscientes o inconscientes de la mano del ser humano, como también es evidente el desinterés y poco conocimiento que se tiene acerca de la identidad cultural.

Siendo así, es necesario potenciar el sentido de pertenencia y conservación por el Patrimonio Cultural Cafetero desde temprana edad a través de la implementación de estrategias didácticas de la educación artística, que además de permitir la creación de ambientes enriquecedores y aprendizajes significativos, contribuyen a que el niño tenga un desarrollo cognitivo, afectivo y expresivo, entendiendo su contexto, sus raíces históricas y por ende formarse como un ciudadano comprometido con el medio.

Cabe resaltar que este análisis se realizó con el objetivo de mostrar los resultados satisfactorios que se obtuvieron del trabajo con los estudiantes del grado 1ºD de la ENSQ, sede República de Uruguay, donde se evidenció la gran importancia y la influencia positiva que tiene el arte en el ser humano, permitiendo que este perciba, sienta, demuestre y plasme de una manera particular lo que hay en su interior.

PALABRAS CLAVES: Patrimonio, cultura, identidad, arte, conservación.

ABSTRACT

The good customs and traditions that belong to and characterize a society, are value relevant to the identity of those who are part of it. Without a doubt, the Quindio is one of the most beautiful and visited departments of Colombia, because it has beautiful natural wealth and valuable emblems which are of great pride and admiration. But it cannot be ignored that over the years the same man has been responsible for destroying, replace, and forget their history; hence the need to rescue the Coffee Cultural Heritage, Born to see these constantly suffer from destruction aware or unaware of the hand of the human being, as it is also clear disinterest and little knowledge of the cultural identity.

¹Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria.

²Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria.

That being the case, it is necessary to enhance the sense of belonging and Cultural Heritage Conservation Coffee from an early age through the implementation of instructional strategies of artistic education, In addition to allow the creation of enriching and meaningful learning, contribute to the child to have a cognitive, affective and expressive, understanding its context, its historical roots and thus formed as a citizen committed with the environment.

It should be noted that this analysis was performed with the aim of showing satisfactory results were obtained from the work with students in grade 1°D ENSQ, headquarters of the Republic of Uruguay, where it was demonstrated the great importance and the positive impact that art has on the human being, allowing this to perceive, feel, demonstrate and translated in a particular way what's inside.

KEYWORDS: Heritage, culture, identity, art, conservation.

INTRODUCCIÓN

La triste realidad que se está presentado hoy en día en los estudiantes es la falta de interés y sentido de pertenencia hacia su entorno, pues el consumismo, mal uso de la tecnología, falta de valores e inadecuadas y poco llamativas formas de enseñar son factores que influyen en el desconocimiento de la identidad cultural y por ende la destrucción del patrimonio cultural cafetero. Además, muchos padres o familiares piensan que esto es un tema que se debe enseñar y aprender solamente en la escuela y sencillamente en la casa no se está creando ese conocimiento y valoración por el entorno, por su cultura, pues bien dicho esta que los niños aprenden con el ejemplo y no se puede enseñar o exigir al otro lo que no se vive primeramente.

Por tal razón es tan necesario potenciar el sentido de pertenencia y conservación por el Patrimonio Cultural Cafetero, primero desde el ámbito departamental, para dar a conocer al país entero las virtudes y fortalezas de un departamento que no solo es cultura y riqueza étnica sino que también tiene un gran potencial de recursos naturales y paisajísticos, que en cierta manera es necesario entrar a rescatar para que esto perdure cada vez más y se pueda dejar un legado a las generaciones venideras. Siendo así, es fundamental establecer las estrategias didácticas más apropiadas de la educación artística que permitan optimizar: el interés, sentido de pertenencia y conservación del Patrimonio Cultural del eje Cafetero en los niños de 1°D de la E.N.S.Q, sede república de Uruguay, permitiéndole a los estudiantes expresar sus ideas

y emociones dándole significado a todo lo que hay en su entorno.

En conclusión, cuando no se tiene clara una identidad cultural sencillamente es complicado entender lo que pasa alrededor o el porqué de dicho comportamiento, además cuán importante es inculcar todos estos valores y sentido de pertenencia desde temprana edad, pues solo así pueden crecer siendo ciudadanos comprometidos con el medio, dejando huella para seguir siendo y haciendo historia con el paso de los años.

DESARROLLO

Enseñarles a los niños historia o identidad cultural puede ser tan aburrido, interesante o divertido como el maestro quiera. Sin duda, los niños son una caja de sorpresas que traen miles de conocimientos, experiencias que contar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que es a partir de ello que el niño puede adquirir un conocimiento nuevo y darle un significado. Sin embargo, del maestro depende que la metodología empleada sea la adecuada para sus estudiantes, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los mismos.

También, es fundamental inculcar cada día, no solo en la escuela sino en casa, el sentido de pertenencia, puesto que esto es importante en la vida de los seres humanos, especialmente en los niños, porque lleva a cuidar y defender las cosas que nos pertenecen, así como la cultura y raíces, cuando no se tiene sentido de pertenencia, cometemos errores, como por

ejemplo: el denigrar de su país, alguien que tiene sentido de pertenencia, nunca se lamentará de su nacionalidad, es una persona que resalta las cosas buenas de su cultura, de sus antepasados, aunque exista conflictos en dicho país, alguien con sentido de pertenencia, cuida su entorno.

El concepto de sentido de pertenencia es clave para el rescate del patrimonio cultural cafetero, ya que como dice el dicho “Nadie puede cuidar algo que no conoce o sencillamente no es importante” Es por esto, que la cultura define y distingue a los pueblos. Sus bailes, canciones, alimentación, su manera de sentir, la memoria de sus antepasados y el territorio en el cual habitan, han sido determinantes para la construcción de su comunidad.

Por ello, se puede afirmar que hablar y compartir de la realidad social, como lo es el Patrimonio Cultural Cafetero utilizando la educación artística como herramienta, enriquece grandemente la identidad del niño, fortaleciendo todos las facetas de su vida; lo cognitivo, afectivo y expresivo.

Además, la cultura define y distingue a los pueblos. Sus bailes, canciones, alimentación, su manera de sentir, la memoria de sus antepasados y el territorio en el cual habitan, han sido determinantes para la construcción de su comunidad. Por tal razón, cabe resaltar algunos aspectos que son fundamentales y que hacen parte del PATRIMONIO CULTURAL, teniendo en cuenta las definiciones del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española y la Bitácora del Patrimonio del Ministerio de Cultura se plantea lo siguiente:

Comunidad: El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE), define comunidad como “el conjunto de las personas de un pueblo, región o nación”. La palabra proviene del término común, es decir, todos aquellos lazos que acercan, distinguen y hacen pertenecer a un grupo de personas que se diferencia de otros grupos al tener sus propias características.

Territorio: Es la porción de la superficie terrestre perteneciente a una nación, región, provincia, según (DRAE). El territorio es el lugar en el que se nace y en donde comienza la vida. De ahí en adelante, serán todos aquellos lugares en donde se

crece, comparte y se siente como propia una determinada comunidad. Por lo tanto, no hay un solo territorio en la vida de una persona, sino múltiples entornos que van formando su propia identidad.

Memoria: Según el DRAE, la memoria es “la potencia del alma, por medio de la cual se retiene y se recuerda el pasado” La memoria es el sustento de las relaciones. Cada uno de los recuerdos, de los eventos que se han vivido desde que se es niño, se va afirmando de tal manera que, al ir creciendo, es con esas herramientas con las que se cuentan para afrontar la vida.

Gracias a la memoria de los antepasados, de sus guerras, su sensibilidad, es que se puede hacer parte de una comunidad. Son sus enseñanzas, sus maneras de relacionarse, sus costumbres, su manera de hablar, etc., las que permiten que los seres humanos se integren a la vida cotidiana.

La memoria es un acumulado de largo aliento. Al reconocer e intentar conectar esos proceso familiares, locales y regionales, es evidente la importancia de la memoria en cualquier proceso de construcción de conocimiento, según la Bitácora del Patrimonio del Ministerio de Cultura : “Si estamos decididos a conocer nuestra historia y la de aquellos que nos rodean y con quienes vivimos cotidianamente, comenzaremos así mismo a comprender la dimensión de otras más amplias a las que también pertenecemos: el municipio, la región, la nación, el planeta, el universo”.

Construcción de Nación: Se define como el proceso de estructurar forjando una identidad nacional por medio del poder del Estado. Su objetivo es unificar a un pueblo o a varios dentro del Estado de modo que éste pueda ser viable y políticamente estable a largo plazo.

También, Moulin, “existen tres características de la cultura que la antropología reconoce ampliamente. En primer lugar, no se nace con la cultura, se aprende. En segundo, las diversas facetas de la cultura están interrelacionadas. En tercero, la cultura se comparte dentro de las fronteras de diferentes grupos y se define en ese contexto.” La cultura tiene formas latentes de las que el pueblo no

se percata. Lo que permite el turismo cultural es alentar la apreciación de elementos animados e inanimados del patrimonio cultural para concientizar esas formas latentes y permitir el mejor conocimiento de su entorno.

Por lo tanto, desde la órbita del patrimonio cultural, en aras de llegar a una solución, sí es urgente trabajar en el afianzamiento de valores y elementos de identificación cultural del Quindío. Así y en trabajo colectivo se recuperará el sentido de pertenencia.

Por otro lado, autores como DEWEY, LUQUET, LOWENFELD, PIAGET, READ, VYGOTSKY, ARNHEIM, entre muchos otros, y que han ido marcando de alguna manera las formas en las que el arte y su práctica educativa debían integrarse en el contexto de lo que ha venido a denominarse como «educación artística».

Se ha demostrado científicamente que el estudio de las artes, desde edad temprana, cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética muy sólida en su vida adulta.

La música, por ejemplo, permite la concentración. A través de escuchar música la mente navega y se logra profundizar en la propia interioridad, también despierta el sentido del oído y esto permite que la persona sea más perceptiva, además de que cuando se escucha en forma melódica el sentido del ritmo se agudiza.

La literatura desarrolla el pensamiento, el lenguaje se vuelve amplio y florido, logrando transmitir las diferentes ideas con suma claridad.

El dibujo, la pintura o la construcción, constituyen un proceso complejo en el que el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, el niño da como resultado algo más que un dibujo o una escultura; ya que proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve.

El teatro, pensado como proceso de aprendizaje y no como resultado, permite desarrollar la creatividad individual y grupal, estimula la

integración en conjunto a través del juego dramático desarrollando el vínculo y la confianza personal.

La danza promueve el trabajo en equipo y la consecuente toma de conciencia para la asimilación de valores como la solidaridad, el respeto por la diversidad, la tolerancia, la cooperación y la valoración de la propia identidad.

Es importante aclarar que no se pretende hacer artistas a todos los alumnos, unos serán apreciadores y otros ejecutantes, es decir no todos los melómanos saben tocar un instrumento, pero si aprecian la música, los coleccionistas de arte no saben pintar, pero conocen de pintura, no es necesario escribir un libro para gozar del placer de la lectura.

En educación artística, el producto final está subordinado al proceso creador. Lo importante es el proceso del niño, su pensamiento, sus sentimientos, sus percepciones, en resumen, sus reacciones frente al medio. Todo individuo, independientemente del punto donde se encuentre en el proceso de su desarrollo, debe considerarse un individuo. La expresión manifestada es reflejo del niño en su totalidad. Un infante expresa sus pensamientos, sentimientos e intereses en los dibujos y pinturas que realiza.

CONCLUSIÓN

La siguiente frase envuelve de manera muy particular la conclusión de este proyecto de investigación: “Sin la cultura, y la relativa libertad que ella supone, la sociedad, por perfecta que sea, no es más que una jungla” ALBERT CAMUS.

En otras palabras, nadie puede conservar algo que no conoce, o nadie puede defender ni entender el entorno de un pueblo si no conoce su origen. Por lo tanto, con el desarrollo de este maravilloso trabajo se comprendió cuán importante es inculcar valores y sentido de pertenencia desde temprana edad, algo tan sencillo como aprender a cuidar algo que nos importa o a aquello a lo cual se le tiene un significado especial, pues solo así podrán crecer como ciudadanos comprometidos con el medio, dejando huella para seguir siendo y haciendo

historia para las futuras generaciones, sintiendo orgullo de nuestra identidad cultural.

Además, cabe resaltar que la Educación Artística juega un papel importante en el desarrollo del niño y más cuando se implementa a temprana edad en el desarrollo de temáticas de su realidad social, ya que no solo permite que el niño potencialice sus habilidades motrices o plasme lo que está en su interior, sino que también ayuda a que el niño aprenda y le dé un significado al conocimiento adquirido permitiendo que lo pueda poner en práctica en determinadas situaciones.

Para terminar, según los resultados obtenidos podemos decir sin duda alguna que las mejores estrategias para optimizar el interés, sentido de pertenencia y conservación por el Patrimonio Cultural Cafetero, son: El dibujo, la pintura y las manualidades en general, puesto que estas permiten un mayor aprendizaje y comprensión de la realidad social en la cual se encuentra inmerso el niño.

BIBLIOGRAFÍA

Bitácora del patrimonio del Ministerio de Cultura

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-201567.html>

Comunidad: <http://dle.rae.es/?id=byZS22V|bycwmXJ>

Educación por el arte, de H. Read

<https://www.casadellibro.com/libro-educacion-por-el-arte/9788475091808/34670>

El valor del arte en el proceso educativo

<http://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>

Gutiérrez, Restrepo, Sepúlveda (2006) Didáctica de la historia y antropología del Quindío. Armenia, Colombia: Editorial Universitaria de Colombia.

Memoria: <http://dle.rae.es/?id=OrlyaVd>

Territorio: <http://dle.rae.es/?id=ZcqJYVW>

Por lo anterior se plantean algunas recomendaciones

- En lo posible hacer transversalidad en las diferentes áreas con el patrimonio cultural cafetero.
- Utilizar estrategias que causen en los niños interés y generen un espíritu de curiosidad y búsqueda en los niños.
- Valorar la educación artística como pieza clave para el desarrollo integral del niño.
- Tener en cuenta las necesidades e intereses de los alumnos. De esta manera el trabajo del maestro no sería en vano.
- Finalmente, permitir que el niño sea el protagonista de lo que está aprendiendo y por ende darle la oportunidad de crear, imaginar y decir lo que piensa y siente frente a algo.

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA COMO ESTRATEGIA PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y SU GÉNERO DISCURSIVO LA FÁBULA EN EL CASO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4B DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO SEDE GUSTAVO ROJAS PINILLA.

PEDAGOGICAL PROJECT OF CLASSROOM AS STRATEGY FOR THE PRODUCTION OF NARRATIVE TEXTS AND ITS DISCURSIVE GENRE THE FABLE IN THE CASE OF THE STUDENTS OF GRADE 4B OF THE NORMAL HIGH SCHOOL OF THE QUINDÍO SEAT GUSTAVO ROJAS PINILLA

Valentina Rosero Quinto ¹

RESUMEN

Este artículo de reflexión es el resultado de la investigación llamado Proyecto Pedagógico de aula como estrategia para la producción de textos narrativos y su género discursivo la fábula en el caso de los estudiantes de grado 4B de la Escuela Normal Superior del Quindío sede Gustavo Rojas Pinilla el cual está inmerso y anclado en el macro proyecto de estudio denominado “Los procesos de producción de escritura a través de los proyectos pedagógicos de aula. Propuesta didáctica dirigida a los estudiantes de la Escuela Normal Superior del Quindío. Igualmente, se circunscribe en la línea de investigación Educación, Pedagogía y Didáctica en la realidad social del Programa de Formación Complementaria de la ENSQ.

En este estudio se evidencian los procesos de producción de textos, análisis y resultados obtenidos en el estudio de investigación. Los proyectos pedagógicos de aula son una estrategia que nos permite acercarnos a los estudiantes a resolver una situación cotidiana apoyándose en sus intereses y experiencia, por medio de este se propone un trabajo cooperativo que reconocen el rol importante de cada miembro del grupo de trabajo. En conclusión, se puede decir que, los proyectos pedagógicos de aula potencian la producción de textos narrativos.

PALABRAS CLAVES: Proyecto de aula, Producción de textos, género narrativo, trabajo cooperativo.

ABSTRACT

This article of reflection is the result of the research called Pedagogical Classroom Project as a strategy for the production of narrative texts and its discursive genre, the fable in the case of students of grade 4B of the Normal Superior School of Quindío, Gustavo Rojas Pinilla, on the which is immersed and anchored in the macro project of study called "The processes of production of writing through the pedagogical projects of the classroom. Didactic proposal addressed to the students of the Superior Normal School of Quindío. It is also circumscribed in the line of research Education, Pedagogy and Didactics in the social reality of the Complementary Training Program of the ENSQ.

In this process of production of texts the analysis and results obtained in the research study are evidenced, for which it is reflected that the pedagogical projects of the classroom are a strategy that allows us to approach the students to solve a daily situation based on their interests and experience, through this is proposed a cooperative work that recognize the important role of each member of the working group. In conclusion, it can be said that classroom pedagogical projects enhance the production of narrative texts.

KEYWORDS: Classroom project, Text production, narrative genre, cooperative work.

¹Normalista Superior - Escuela Normal Superior del Quindío

INTRODUCCIÓN

El proyecto pedagógico de aula es una estrategia innovadora que permite una interacción con el maestro y alumno y pares, en el cual se organiza el trabajo en equipo, cada uno tiene un rol importante, sus ideas y opinión son respetadas y tomadas en cuenta, las cuales facilitan el trabajo cooperativo; a su vez, permite acercar a los estudiantes a una situación de su diario vivir, en la cual ellos podrán resolver por medio de sus experiencias e intereses plasmadas en textos escritos.

Por otra parte, la aplicación del proyecto de aula potencia en los estudiantes la producción de textos escritos por sus características de colaboración, centralización de intereses y concreción de metas de trabajo. A esto se añade, que la estrategia está organizada por grupos de trabajo, en el cual cada estudiante tiene un papel importante.

LOS PROYECTOS DE AULA IMPLEMENTADO COMO UNA ESTRATEGIA DE TRANSVERSALIZACIÓN

La implementación de los proyectos pedagógicos de Aula en el salón de clase permite que los docentes puedan trabajar su asignatura y el tema a aplicar no solo en sus espacios académicos asignados, sino que le facilitan una transversalidad con las diferentes materias que ven los estudiantes. Seguido a esto, según Palos (1998:13), al referirse a transversalidad plantea que:

- “Son técnicas determinadas por situaciones problemáticas o socialmente relevantes, generadas por el modelo de desarrollo de la sociedad y del currículo en el ámbito educativo, desde una dimensión ética y en toda su complejidad. La concepción de la transversalidad deja abierta la puerta a los nuevos problemas de relevancia social que vayan apareciendo en nuestra sociedad”

Con lo anterior, podemos inferir que la transversalización con las diferentes áreas permiten unir los conocimientos, conocer nuevos temas e indagar con los estudiantes; ya que los diferentes

temas que deben ser vistos no necesariamente deben ser de una asignatura sino una integración de acciones para, finalmente, ser un conjunto de aprendizajes anclados a un propósito común.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que para la implementación de los P.P.A² desde un principio se debe tener claro los objetivos que se quieren lograr, si se desea lograr un cambio o un resultado positivo. Gloria Rincón (2012:13) nos plantea que “los conceptos de experiencia e interés de los estudiantes son necesarios para el desarrollo apropiado de los proyectos de aula, interacción más autónoma por parte de los alumnos y un mejor desempeño, teniendo presente que se debe partir de un proceso educativo constructivo porque los alumnos son sujetos sociales portadores de saberes y creencias, realizando la interacción entre maestro – alumno con un intercambio de significados” con lo anterior, se puede inferir que los estudiantes establecen una relación con su entorno que permite expresar sus ideas, que por medio de una problemática el niño se desenvuelve en la búsqueda de una solución, aportando sus opiniones, elaborando hipótesis para la construcción del resultado.

Finalmente, se pueden decir que algunos objetivos para el alcance de un currículo transversal y significativo. Palos (1998;43) plantea que: 1) Construir y consolidar conocimientos que permitan analizar críticamente los aspectos de la sociedad que se consideren censurables; 2) desarrollar capacidades cognitivas que permitan reflexionar y analizar situaciones que presenten un conflicto de valores; 3) desarrollar capacidades en torno a un sistema de principios éticos que generen actitudes democráticas, respetuosas con el medio ambiente, responsables, tolerantes, participativas, activas y solidarias; y 4) Desarrollar el pensamiento crítico. Añadiendo a lo anterior, los proyectos pedagógicos de aula, según Josette Jolibert (1994) “La pedagogía por proyectos es una de las estrategias para la formación de personas que apunta a la eficiencia y eficacia de los aprendizajes y a la vivencia de valores democráticos, a través de un trabajo cooperativo, de co-elaboración del plan, de co-realización, de co-teorización que debe

² P.P.A Proyectos pedagógicos de aula

involucrar a todos los actores: maestros-alumnos”

Por consiguiente, los P.P.A buscan trabajar para construir aprendizajes significativos, vínculos de interacción con los demás, relación con la vida escolar de los niños, indagar temas, reformular los situaciones problemas y generar procesos de formación.

EL TRABAJO COOPERATIVO LIGADO CON EL PROYECTO DE AULA

Los procesos colaborativos facilitan a los estudiantes establecer vínculos de compañerismo, reconocer que cada uno tiene un rol importante en su grupo, que se deben respetar las opiniones de los demás y llegar acuerdos en el cual recopilen sus ideas y se unan en una sola para hacer un buen trabajo.

Autores como Hiltz y Turoff (1993: 2), definen el aprendizaje colaborativo como “un proceso de aprendizaje que enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes, destaca la participación activa y la interacción de los mismos. El conocimiento es visto como un constructo social, y por lo tanto el proceso

educativo es facilitado por la interacción social en un entorno que facilita la interacción, la evaluación y la cooperación entre iguales”, es decir, que la organización de estos grupos en el aula de clase refleja el objetivo que tiene este con los estudiantes y que cada uno de ellos tenga un aprendizaje significativo entrelazado con el de su compañero.

El trabajo colaborativo permite generar ambientes de interacción con los estudiantes, en el cual ellos pueden expresar sus ideas, desarrollando habilidades para comunicarse con su entorno ya sea de forma oral o escrita, en los pequeños grupos de trabajo se puede ver reflejado espacios de discusiones para darle solución a una problemática, sacando hipótesis, relacionándolo con su experiencia y así tengan un derrotero para aprender, compartir ideas conjuntamente.

A modo de conclusión, se puede decir que, el rol del maestro en los procesos de producción de escritura en los estudiantes debe ser inacabado ya que este debe ofrecer los distintos instrumentos e estrategias para que su proceso sea efectivo porque el escribir no se da en unos días, este requiere de un trabajo, tiempo y lectura.

BIBLIOGRAFÍA

Josette Jolibert (1994) Los proyectos de aula y la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito

Palos (1998) “Concepto de transversalidad y objetivos”, Recuperado de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039738.pdf>

Gloria Rincón Bonilla (2012) “Los proyectos de aula y la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito”

Hiltz y Turoff (1993; 2) Concepto de aprendizaje cooperativo, recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-167925_archivo.pdf

LAS RÚBRICAS: UN MEDIO PARA EVALUAR EL IMPACTO DE LA INFOGRAFÍA EN LA INTEGRACIÓN DE SABERES

THE RUBRICS: A MEDIUM TO ASSESS THE IMPACT OF COMPUTER GRAPHICS IN THE INTEGRATION OF KNOWLEDGE

Jeidy Cruz Gallego¹
Laura Quiceno Flórez²

RESUMEN

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado “la infografía como estrategia didáctica para la integración de saberes y sus procesos evaluativos” que va inmerso dentro del macroproyecto denominado “Estrategias didácticas para la integración de saberes, a partir del área de ciencias sociales y sus procesos evaluativos”, el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior Del Quindío en el programa de Formación Complementaria.

En este ejercicio de escritura se presenta entorno a los resultados obtenidos en la investigación, donde se evidenció que las rubricas son un medio para evaluar el impacto de la infografía frente a la integración de saberes.

Esta estrategia didáctica fue pensada a partir del análisis actual de los procesos de aula, donde se evidenciaba la desvinculación de aprendizajes por parte de los estudiantes, la falta de dialogo de los saberes y quizás desde los mismos docentes la necesidad de estructurar procesos claros de evaluación.

PALABRAS CLAVES: Infografía, Rubrica, Integración de saberes, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This article of reflection is the work product of research called "computer graphics as a teaching strategy for the integration of knowledge and their evaluation processes" being immersed within the so-called macro "Teaching strategies for the integration of knowledge from the area of social sciences and their evaluation processes", which was developed within the framework of the investigative practice of the higher Normal School of the Quindío in the program Complementary training.

In this writing exercise environment to the results obtained in the research, where it is evidencio you rubrics them are a means to assess the impact of computer graphics with the integration of knowledge.

This teaching strategy was intended from the current analysis of the processes of classroom, where became tangible disengagement from learning by students, the lack of dialogue of knowledges and perhaps from the same teachers need clear processes of evaluation structure.

KEYWORDS: Computer graphics, rubric, integration of knowledge, meaningful learning.

¹ Maestra en formación, Normalista Superior Del Quindío, Estudiante de quinto semestre, Diplomado de ingles

² Maestra en formación, Normalista Superior Del Quindío, Estudiante de Quinto semestre

Por lo anterior expuesto, se realiza un análisis de la importancia de las infografías y sus rubricas de tal manera que se pueda lograr medir su impacto frente a la integración de saberes y así mismo dar la importancia a la investigación desde una mirada educativa. Es por esto que se expone el significado de las infografías, la integración de los saberes y las rubricas como medios de evaluación.

1. QUE SON LAS INFOGRAFÍAS:

Antonio Piñuela Perea considera que “la infografía es el proceso que genera gráficos e ilustraciones como un elemento informativo global e independiente de un periódico o revista.” Y él mismo, da otra definición: “la infografía es la creación y/o manipulación de imágenes empleando el ordenador y cuyas aplicaciones pueden estar orientadas hacia múltiples campos”. Con respecto a lo anterior se puede afirmar que la infografía es una herramienta que contiene imágenes de carácter educativo y que tiene como propósito informar, las infografías son adaptables a cualquier tipo de tema que se pretenda dar y que respectivamente tiene grandes ventajas en la educación generando aprendizajes más lúdicos dinámicos y de carácter significativo.

Una infografía es una herramienta visual que permite explicar a través de imágenes procesos complejos y de comunicación que se basa en la imagen para facilitar la comprensión de cualquier tipo de información y que en la educación facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje siendo esta estrategia una gran oportunidad para generar rubricas que permitan a el estudiante obtener los criterios de evaluación claros y que de manera subjetiva el estudiante interprete su aprendizaje por medio de la misma infografía.

Las infografías son mucho más atractivas para comunicar ya que buscan llamar la atención de los estudiantes que las observa a partir del uso de colores, imágenes o diseños especialmente seleccionados y así mismo lo menciona la página de definición ABC “Las infografías no suelen contener demasiada información si no que la misma es brindada en cantidad limitada ya que lo central de este tipo de gráficas es el diseño en sí. Por lo general, una infografía saca la información de las

mismas imágenes y la representa en pequeños y breves textos que hacen su lectura mucho más rápida y ágil” por lo anterior las infografías educativas hacen pensar en imágenes y habilita (obliga) a poner en juego otras formas de pensar y de comunicarse, a considerar tamaños, formas y maneras de informar alejadas de «cómo pensamos» de manera escrita.

2. LA INFOGRAFÍA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Las infografías como una estrategia didáctica impactan ya que las imágenes hacen de esta una representación gráfica más llamativa, y así mismo en la condición en la que sirven como un recurso educativo ante la cultura visual que rodea a los estudiantes, las infografías didácticas tienen grandes ventajas ya que pueden ofrecer al docente una forma más lúdica para presentar temáticas complejas de forma comprensible y amena. La infografía didáctica junto con sus procesos evaluativos es muy importante en el aula ya que permite un mayor dinamismo y flexibilidad para su creación y así mismo puede representar por ejemplo un determinado tema como el universo e incluso de los órganos del cuerpo humano y muchas otras variantes.

Las infografías didácticas, en particular, permiten producir nuevos parámetros de producción a los estudiantes ya que debido a esto optimizan y agilizan los procesos de comprensión, basándose en el anclaje del contenido en imágenes y textos breves siguiendo un proceso de aprendizaje más subjetivo y de manera más significativa. Llevar a los estudiantes a crear una infografía sobre algún tema en particular hacen que las infografías didácticas puedan medir los aprendizajes individuales y la manera en la que se puede evidenciar las diferentes formas en la que los estudiantes adquieren sus propio aprendizaje.

La licenciada en Comunicación Social Mariana Minervini realizó una pequeña investigación denominada las infografías didácticas en escuelas medias de Córdoba con el objetivo de comprender en qué medida las infografías eran una herramienta eficaz que favorecía y facilitaba la comprensión y retención de conocimientos complejos.

Minervini concluyó que, “a pesar de que la utilización de las infografías no ayudaron a mejorar el rendimiento de los alumnos en sus exámenes, sí ayudaron a los profesores a planificar las actividades, sin contar que durante el trabajo en el aula los alumnos mostraron inusitado interés, entusiasmo y comprensión de la temática gracias al uso de las infografías”

Siguiendo lo anterior las infografías didácticas son una ayuda de trabajo en el aula y que de una u otra manera se puede sacar un gran aprovechamiento de la forma en la que esta estrategia puede ayudar a un aprendizaje significativo ya que los estudiantes pueden interiorizar llegando a generar infografías integradas de lo que ellos mismos han aprendido sobre la enseñanza de las clases, y así mismo llevando un proceso más claro por medio de rubricas u otras estrategias de evaluación que ayuden a los estudiantes a tener criterios más claros sobre cómo se pueden realizar las infografías didácticas.

3. LA INFOGRAFÍA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA INTEGRACIÓN DE SABERES

Se entiende como la infografía como medio de integración de saberes ya que a partir de la misma se puede crear una construcción de un aprendizaje y como lo menciona Solé “Entendemos que la construcción del aprendizaje es una tarea que implica activamente al alumno, entonces resulta imprescindible que éste pueda encontrar sentido y motivación para realizar el esfuerzo que requiere dicha construcción” Por tanto, los aprendizajes que el niño realiza contribuirán a su desarrollo únicamente en la medida en que estos sean significativos, lo cual requiere que los alumnos tengan la oportunidad de establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos aprendizajes. En definitiva, el proceso que conduce a la realización de estos aprendizajes requiere que las actividades y tareas que se lleven a cabo tengan un sentido claro para los alumnos por lo anterior la integración de saberes aporta en el conocimiento de las ideas de los estudiantes acerca de los contenidos escolares, y así mismo constituye en primer paso a mejorar la enseñanza de dichos contenidos como la práctica educativa en general y

la manera en como el aprendizaje será más aprehendido si se relaciona los aprendizajes nuevos con los previos.

Entre las determinaciones necesarias para lograr ese aprendizaje significativo, un requisito fundamental es orientar técnicas y recursos que permitan activar los conocimientos previos de los alumnos, con objeto de confrontarlos con la nueva información. Entre esas técnicas se encuentra la Infografía la cual suele resultar muy interesante tanto para alumnos ya que contribuye a acomodar conocimientos previos con conocimiento adquirido y representado en la infografía, a partir de esto el aprendizaje por medio de la infografía se hace más significativo si la integración de saberes hace que el estudiante relacione la realidad con lo visto en clase y como los temas de las aulas se pueden volver un solo tema en el cual el estudiante puede crear por medio de la infografía aprendizajes ya adquiridos significativamente.

Por esta razón es que la integración de saberes se complementa totalmente con la infografía como estrategia didáctica en el aula y en definitiva contribuyendo en gran manera al uso de esta herramienta, donde el estudiante puede interpretar la estrategia presentada de diversas formas y con una gama de ideas y posibilidades que se pueden adaptar primeramente a su concepto y segundo aportando al concepto del grupo impulsando la integración de saberes y el intercambio de ideas, oportunidades u otras experiencias que ayuden a los estudiantes a entablar una relación entre el aprendizaje y su articulación con la realidad, siendo el maestro el encargado de crear condiciones adecuadas o estrategias como la infografía que implique un mayor impacto, Por todo lo dicho anteriormente se pudo encaminar nuestra practica hacia la infografía didáctica junto con sus procesos evaluativos ya que las mismas se fueron construyendo a través de un proceso de interacción entre los alumnos, el profesor, las infografías y las rubricas procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollando temas de forma integrada y no aislada.

Y a partir de esto la integración de saberes por medio de la infografía fue la esencia de los aprendizajes de los alumnos ya que la significación

que se le dio a integración fue un soporte que se obtuvo mediante un proceso y como lo menciona Edgar Morín que dice que ve el mundo como un todo indisociable “el espíritu individual de las personas posee conocimientos ambiguos, desordenados” Morín nos ayudó a pensar en la infografía como una estrategia que proporciona y facilita la articulación de saberes y también que cada estudiante generara sus propias infografías con sus propios conocimientos para la ejecución y finalmente obtener a un aprendizaje significativo.

4. LAS RUBRICAS EN EL PROCESO EVALUATIVO DE LA INFOGRAFÍA

Como lo menciona Josep Alsina Masmitjà

- Una rúbrica es un instrumento cuya principal finalidad es compartir los criterios de realización de las tareas de aprendizaje y de evaluación con los estudiantes y entre el profesorado. La rúbrica, como guía u hoja de ruta de las tareas, muestra las expectativas que alumnado y profesorado tienen y comparten sobre una actividad o varias actividades, organizadas en diferentes niveles de cumplimiento: desde el menos aceptable hasta la resolución ejemplar, desde lo considerado como insuficiente hasta lo excelente (Alsina Masmitjà, 2013, pág. 70)

Siguiendo a Josep Alsina las rubricas proporcionan criterios que pueden ayudar al estudiante a que tenga la capacidad de reconocer y autoevaluarse, las rubricas pueden ser holistas es decir (no separa las partes de una tarea) o analítica (evalúa cada parte) dependiendo de lo que la rúbrica pretenda evaluar.

La rúbrica sirve para evaluar cualquier tipo de tarea, pero se puede resaltar que sirve también para evaluar competencias lo cual permite al maestro valorar tareas auténticas, el uso de la rúbrica facilita una retroalimentación casi continua, puesto que permite que el estudiante sea consciente de hasta dónde llegan sus aprendizajes y cuál es el máximo nivel deseable.

Las rubricas para evaluar las infografías tienen criterios más cualitativos como lo explico Guzmán Cedillo y otros en su investigación denominada La

experiencia de elaborar infografías didácticas sobre la diversidad sexual “Con respecto a las evaluaciones de las infografías, la rúbrica dio información para distinguir la calidad general de las infografías como producto de aprendizaje así como sobre sus componentes. Los tres primeros componentes fueron: objetivo de información, título congruente y sustento” a causa de lo anterior tomamos como gran referencia la investigación de Guzmán Cedillo para realizar nuestras infografías de manera coherentes frente a las rubricas colocando rubros sobre Título, esquemas, dibujos, texto y fondo estos componentes fueron de gran importancia ya que tendrían una escala valorativa de 1.0-2.0 siendo bajo 2.1 -3.0 siendo Básico 3.1-4.0 Alto y 4.1-5.0 Superior.

Las rubricas jugaron un papel importante frente al impacto de las infografías ya que fue un instrumento que desde un principio y durante todo el proceso, permitió compartir los criterios que se aplicarían para evaluar las infografías y que tenía como referencia una evaluación formativa y continua mejorando en cada realización las infografías de los estudiantes, Permitted al estudiante autoevaluarse en su propia actividad, favoreciendo la responsabilidad ante los aprendizajes.

Finalizando este artículo se pudo evidenciar que se obtuvo grandes avances ya que las rúbricas propuestas fueron aplicadas en la evaluación de los estudiantes en diferentes realizaciones sobre las infografías, y también se obtuvo un aprendizaje ya que fue formativa por tener técnicas didácticas y una metodología en la implementación, esta propuesta de integración de saberes seguidamente implicó un trabajo con la comunidad académica y obtuvo como resultados una formación por parte de los estudiantes y de los maestros titulares que obtenían un desconocimiento sobre la infografía y sus procesos evaluativos, Asimismo, la rúbrica correspondiente fue debidamente estructurada por parte de las maestras practicantes, teniendo en cuenta que las rubricas fueran flexibles y permitiendo evaluar no solo estructura de las infografías si no también competencias integrales llevando consigo a los estudiantes a un proceso de creación sobre las infografías y finalmente realizando como proyecto final infografías sobre

todo lo visto durante el día integrando no solo saberes sino también creando aprendizajes significativos.

En cuanto a las limitaciones encontradas durante la investigación destacamos la circunstancia de que los estudiantes se enfrentaban por primera vez a una

evaluación por rúbricas y por tanto no estaban familiarizados con ellas, y esta falta de experiencia genero cierto grado de dificultad en la evaluación y en la auto-evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Alsina Masmitjà, J. (2013). Rubricas para la evaluacion de competencias. Cuadernos De Docencia Universitaria, 70.

Guzman Cedillo, & y otros. (2015). Infografias didacticas sobre la diversidad sexual. Revista Latina De Comunicación Social. Obtenido de <http://www.revistalatinacs.org/070/paper/1080/50es.html>

MEC. (1992). Proyecto curricular de Educación Primaria. Madrid.

Minervini, M. A. (2005). La infografia como recurso didactico. Revista Latina De Comunicación Social, 11. Obtenido de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf>

Piñuela Perea , A. (1994).

Solé. (1991). ¿Se puede enseñar lo que se ha de construir? Cuadernos de pedagogia.

LA SIMULACIÓN PROCESO EN LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA**SIMULATION: A TEACHING DIDACTIC PROCESS**

Martha Lucia Sánchez¹
Alba Nidia López Sepúlveda²

RESUMEN

En el marco del macro proyecto de investigación: El Proyecto pedagógico de aula como estrategia didáctica del diálogo de saberes a partir del área de Ciencias Sociales y su articulación con las prácticas evaluativas. Se desarrolló este ejercicio investigativo denominado La Simulación, el cual se llevó a cabo con la participación de los estudiantes del grado 5 de básica primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior del Quindío, Sede Central a partir de la ejecución de la práctica Pedagógica Investigativa desarrollada durante IV y V semestre (2016-2 2017-1), cuyo objetivo se enmarco en identificar la estrategia didáctica de la simulación, predomina en el grado 5 y reconocer la importancia de la simulación como estrategia didáctica. Investigación que se enmarcó en el enfoque cualitativo y aplicando la metodología de la investigación acción. Este proceso posibilitó establecer para planear y aplicar la simulación como estrategia didáctica, de igual forma se evidenció entre otros aspectos que se evidenció que la integración de saberes, el desarrollo del aprendizaje significativa, pensamiento reflexivo, autónomo y crítico. El cual nos demostró en los educandos una aprendizaje de una manera fácil, didáctica, dinámica, lúdica, sencilla y plena coherencia.

PALABRAS CLAVES: La simulación, aprendizajes significativos, pensamiento reflexivo, autónomo y crítico.

ABSTRACT

Within the framework of the macro research project: The classroom pedagogical project as a didactic strategy of the dialogue of knowledge from the area of Social Sciences and its articulation with the evaluative practices. This investigative exercise was developed and called The Simulation, which was carried out with the participation of the students of the 5th grade of primary education of the Educational Institution Normal High School of Quindío, Central Headquarters from the execution of the developed Pedagogical Investigative practice During IV and V semester (2016-2 2017-1), whose objective was to identify the didactic strategy of the simulation, predominates in grade 5 and was formed to recognize the importance of the simulation as didactic strategy. Research was framed in the qualitative approach and applied the methodology of action research. This process made it possible to establish, plan, and apply the simulation as a didactic strategy. It was also proven, among other aspects, that the integration of knowledge, the development of meaningful learning, reflective, autonomous and critical thinking. This form of learning demonstrated that the learners gained knowledge in an easy, didactic, dynamic, playful, simple and fully coherent way.

KEYWORDS: The simulation, learning significant, reflective thinking, autonomous and critical.

¹ Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria, título en save the children

² Estudiante de V semestre del programa de formación complementaria, título en gestora cultural.

LA SIMULACIÓN PROCESO EN LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado La simulación el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior del Quindío en el programa de Formación Complementaria. En este ejercicio de escritura se presenta en torno a los resultados obtenidos a partir de la propuesta didáctica basada en la simulación permitiendo desarrollar el aprendizaje significativo, pensamiento reflexivo, autónomo y crítico donde se evidencio, avances logrando identificar la estrategia didáctica que predomina en el aula de clase en el grado 5 F; reconociendo la importancia de la simulación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo, pensamiento reflexivo, autónomo y crítico. Y se logró, establecer el proceso para planear y aplicar la simulación como estrategia didáctica. Generando niños capaces de tomar decisiones en circunstancias en las que pueda salir adelante ante cualquier situación apremiante en el marco de un proceso dualista dado el caso.

LA SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA INTEGRACIÓN DE SABERES:

La habilidad de cumplir con éxito las exigencias complejas, mediante la movilización de los prerrequisitos psicosociales. De modo que se enfatizan los resultados, donde el individuo consigue a través de la acción, selección o forma de comportarse según las exigencias. (OCDE 2002)

La definición anterior se centra específicamente en definir a las competencias como una habilidad para cumplir con éxito exigencias complejas y sin dar detalles metodológicos o contextuales se pasa a los recursos por medio de los cuales se pone de manifiesto una competencia, entre los cuales menciona comportamientos, motivaciones, valores, habilidades y conocimientos.

Por su parte Monereo, experto en estrategias educativas define y diferencia estrategia y competencia del siguiente modo: estrategia y competencia implican repertorios de acciones aprendidas, autor reguladas, contextualizadas y de

dominio variable..., mientras que la estrategia es una acción específica para resolver un tipo contextualizado de problemas, la competencia sería el dominio de un amplio repertorio de estrategias en un determinado ámbito o escenario de la actividad humana. (Monereo 2005, pág. 12).

Por lo tanto, alguien competente es una persona que sabe «leer» con gran exactitud qué tipo de problema es el que se le plantea y cuáles son las estrategias que deberá activar para resolverlo. Para el autor citado la competencia es un dominio para resolver problemas en determinados ámbitos o escenarios de la actividad humana echando mano de un repertorio variado de estrategias con las que cuenta el ser humano y aunque no lo menciona explícitamente se puede deducir que los componentes conceptuales, procedimentales y actitudinales. (Perrenoud, 2001) amplía y profundiza las definiciones anteriores. Para él competencia es la aptitud para enfrentar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizandole a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, micro competencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción de evaluación y de razonamiento. Perrenoud (2001). Para este autor el énfasis se centra en la movilización de recursos con los que cuenta el individuo, los cuales combina de modo pertinente en situaciones diversas que requieren de su intervención.

A partir del análisis realizado de ésta y otras definiciones. Según: Zavala y Arnaud logran una interesante definición de competencia que se enunciaría de la siguiente manera: “Es la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado. Y para ello es necesario movilizar actitudes, habilidades y conocimientos al mismo tiempo y de manera interrelacionada.” (Zavala y Arnaud (2008).

Trasladando lo anterior al ámbito educativo quedan claros algunos aspectos que llaman especialmente la atención y que son sumamente importantes para el análisis, veamos:

a) Las competencias son acciones eficaces frente a

situaciones y problemas de distinto tipo, que obligan a utilizar los recursos de que Guía para el participante Centro de Investigación Educativa y Capacitación Institucional S.C. 14 se dispone.

- b) Para dar respuesta los problemas que plantean dichas situaciones es necesario estar dispuestos a resolverlos con una intención definida, es decir, con unas actitudes determinadas.
- c) Una vez mostrados la disposición y el sentido para la resolución de los problemas planteados, con unas actitudes determinadas, es necesario dominar los procedimientos, habilidades y destrezas que implica la acción que se debe llevar a cabo.
- d) Para que dichas habilidades lleguen a buen fin, deben realizarse sobre unos objetos de conocimiento, es decir, unos hechos, unos conceptos y unos sistemas conceptuales.
- e) Todo ello debe realizarse de forma interrelacionada: la acción implica una integración de actitudes, procedimientos y conocimientos.

La esencia de los elementos enunciados anteriormente está contemplado y enriquecido en la definición que hace Frola al afirmar que “frente a una necesidad, es la capacidad del individuo para movilizar sus recursos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) en una sola exhibición, que la resuelva en términos de un criterio de calidad o exigencia y se manifiesta a través de indicadores evaluables” (Frola, 2010). De la definición anterior destacaré dos aspectos especialmente relevantes para los fines de este libro:

Primero que una competencia se pone en juego cuando el individuo tiene una necesidad que lo obliga a movilizar sus recursos, de manera que si no se parte de este componente no se requiere Guía para el participante Centro de Investigación Educativa y Capacitación Institucional S.C. 15 evidenciar las competencias.

El segundo aspecto a considerar de la definición anterior es que la citada movilización de recursos conceptuales, procedimentales o actitudinales se da en una sola exhibición, es decir, no se trata de echar mano de conocimientos, habilidades o actitudes de manera aislada para resolver el problema generado

por la necesidad del individuo, sino que en una misma acción están presentes los tres tipos de contenidos.

¿Qué es una estrategia? es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto, una estrategia es plausible de ser aplicada y necesaria en diferentes ámbitos. Se denomina plan estratégico, que no es otra cosa que un documento oficial que emitirá la propia empresa a través del cual, sus responsables, plasmarán la estrategia que seguirán en el corto, mediano y largo plazo. Entonces, podemos decir que una estrategia de tipo funcional es aquella que define ¿CÓMO? Se deben de hacer las cosas. Si bien el ser humano tiene la difícil tarea de entendimiento, comprensión y capacidad de razonamiento, surgiendo a través de la simulación.

El pensamiento complejo obliga a despertar esa parte del cerebro mediante ejercicios mentales que permitan ejercer de nuevo esa capacidad de asombro, de imaginación, de interés por lo desconocido, de duda y de investigación a través de la inteligencia.

La educación actual debería tener una estrategia o forma de pensamiento que induzca al conocimiento del conocimiento, a la búsqueda de una verdad mediante la actividad de auto observación, de una autocrítica inseparable de la crítica misma, un proceso reflexivo inseparable de un proceso objetivo, el concepto de la práctica, el caos y el orden y como parte primordial el vínculo entre el sujeto y el que esto suceda en conjunto con la única finalidad de preparar un futuro prometedor objeto para y sólido ante la globalización.

Juan Jacobo Rousseau: “La educación debe tener su lugar dentro de la naturaleza para que el potencial del niño pueda desarrollarse según el ritmo de la naturaleza y no al tiempo de la sociedad”. “La palabra educación tenía antiguamente otra significación que ya se ha perdido y quería decir alimento”. Enseñar no puede ser esfuerzo de transmisión del saber acumulado que se hace actualmente de generación en generación y aprender no puede ser solo recepción del contenido que transfiere.

"La naturaleza ha hecho al hombre feliz y bueno, pero la sociedad lo deprava y lo hace miserable" Rousseau afirma: la infancia es una etapa fundamental para el desarrollo del niño, debemos permitirle la libertad de experimentar el mundo como él lo desee, dejándolo ser lo que es y lo que quiere ser, sin llenarlo de responsabilidades escolares, obligaciones y deberes a una temprana edad, esto permitiría el libre desarrollo de su personalidad, y afectar el proceso con actividades avanzadas para su edad sería acelerar el proceso natural. Teniendo en cuenta la afirmación se crea parámetros para designar derechos y deberes en los niños; más que un deber, debe ser un compromiso, hay que negociarles porque actúan de mejor manera ante las exigencias de los padres, cuidadores y maestros. ¡Sin olvidar, la etapa más bonita y hay que disfrutarla al máximo! Los conjuntos de operaciones (intelectuales o físicas) que se seleccionan en función del tipo de actividad o modo de producción al cual se refieren. Ejemplos: la experimentación, la simulación, los estudios prospectivos. Como sustantivo, el concepto de prospectiva también se emplea asociado a la futurología, que es la disciplina encargada de analizar el futuro para lograr su comprensión y así, ejercer una influencia sobre él en la medida de lo posible, La prospectiva, en este sentido, anticipa potenciales escenarios.

Aquí tenemos un claro referente como el estado del tiempo, el meteorólogo, encargado de dar pronóstico, de manera acertada, (lluvias, calor, cielo parcialmente nublado, etc.), basadas en las corrientes de aire por el centro meteorológico. Las consisten técnicas, como conjunto de operaciones concretas para resolver problemas particulares en procedimientos específicos continuos de los aprendizajes en Educación.

¿Cómo diseñar, aplicar y validar una propuesta de enseñanza que permita la construcción significativa del concepto de probabilidad simple en alumnos de grado 5º? Nuestro objeto se desarrolla a partir de un marco conceptual - didáctico, un marco legal, un marco metodológico y un marco de análisis: El marco conceptual –didáctico ofrece la información respecto al proceso de enseñanza de la probabilidad en donde se involucra teorías frente al trabajo de aula, las condiciones óptimas de aprendizaje, se

tiene en cuenta el tipo de estrategias que optimizan el aprendizaje y ciertas categorías sobre el aprendizaje de la probabilidad, caracterizando diferentes tipos de razonamientos y heurísticas.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A PARTIR DE LA SIMULACIÓN:

¿Qué es Heurística? Se conoce como heurística al conjunto de técnicas o métodos para resolver un problema. La palabra heurística es de origen griego “εὕρισκειν” que significa “hallar, inventar”. La heurística es vista como el arte de inventar por parte de los seres humanos, con la intención de procurar estrategias, métodos, criterios, que permitan resolver problemas a través de la creatividad, pensamiento divergente o lateral. También, se afirma que la heurística se basa en la experiencia propia del individuo, y en el de los demás para encontrar la solución más viable al problema. La heurística, como disciplina científica, y en su sentido amplio puede ser aplicada a cualquier ciencia con la finalidad de elaborar medios, principios, reglas, estrategias como ayuda para lograr encontrar la solución más eficaz y eficiente al problema que analiza el individuo. La verdadera construcción que ha hecho Ausubel para este concepto es: “El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos «par excellence» para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento.

Sin duda la adquisición y la retención de grandes corpus de información es un fenómeno impresionante si tenemos presente, en primer lugar, que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo podemos captar y recordar de inmediato unos cuantos elementos discretos de información que se presenten una sola vez.

En segundo lugar, que la memoria para listas aprendidas de una manera memorista que son objeto de múltiples presentaciones es notoriamente limitada tanto en el tiempo como en relación con la longitud de la lista, a menos que se sometan a un intenso sobre-aprendizaje y a una frecuente reproducción. La enorme eficacia del aprendizaje

significativo se basa en sus dos características principales: su carácter no arbitrario y su sustancialidad (no literalidad)”.

Según este postulado no se aprende desde cero, sino que los estudiantes aportan su conocimiento y es función del docente mejorar este proceso de conocimiento. LA SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE. Fomentar la motivación intrínseca hacia el aprendizaje, impulsar el aprendizaje significativo, propiciar el aprendizaje por descubrimiento, favorecer la autonomía del alumno, generar el aprendizaje en equipo, establecer un clima de confianza en el aula, favorecer en el alumno la seguridad en sí mismo, desarrollar la creatividad y el espíritu crítico, educar él, espíritu emprendedor, propiciar el aprendizaje interdisciplinar, desarrollar el gusto por aprender a aprender. (Figura 2) Las herramientas tecnológicas son hoy un elemento indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo es aún una tarea pendiente reservada a los maestros la aplicación de forma adecuada en el aula de clase, el uso de éstas herramientas pueden brindar oportunidades, para que el aprendizaje sea más interesante, sea un proceso más activo, al ritmo particular del estudiante, sea permanente y halla el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante la riqueza de materiales y actividades que se diseñan, la inclusión de elementos como las simulaciones pueden facilitar el aprendizaje, debido a las ventajas didácticas que presentan especialmente en la física. Fernández, (2007) dice que alguna de ellas es:

- Se reproducen fenómenos naturales difícilmente observables de manera directa en la realidad.
- El alumno pone a prueba sus ideas previas acerca del fenómeno que se simula mediante la emisión de hipótesis propias, lo cual redundará en una mayor autonomía del proceso de aprendizaje.
- El alumno comprende mejor el modelo físico utilizado para explicar el fenómeno, al observar y comprobar, de forma interactiva, la realidad que representa.
- La simulación posibilita extraer una parte de la física que subyace en una determinada experiencia, simplificando su estudio, lo cual facilita más motivación. (Franco, 2007).

Una simulación requiere que el estudiante desarrolle destrezas en los niveles de: aplicación, análisis y síntesis; en los que se ve implicado la toma de decisiones, evaluar alternativas y resultados para reevaluar las decisiones tomadas (Fernández, 2007).

Simulación discreta reproducen un fenómeno natural a través de la visualización de los diferentes estados que se puedan presentar, esto se da por el cambio en las variables del algoritmo con el fin de observar situaciones científicas. La finalidad con la que fue creada para que los profesores la utilizaran en la enseñanza y el aprendizaje de la física. De esta manera los docentes sugieren al estudiante mediante una serie de instrucciones la ejecución de un programa que los lleva a observar, analizar y obtener resultados de manera para el acercamiento al conocimiento científico se logra por su propia experiencia.

El trabajo experimental que se convierte en una nueva mirada que no solo aporta cambios significativos para su proceso de aprendizaje, sino que también los confronta con los mecanismos tradicionales de enseñanza donde se puede evaluar la pertinencia de la simulación. La estructuración de dicha propuesta está basada en la elaboración de un conjunto de actividades articuladas en una guía de trabajo autónomo, que se desarrolla por parte de los estudiantes con la orientación del profesor.

Una situación motivadora, que tiene como propósito acercar al estudiante de manera amigable al tema que se va a desarrollar, le permite al estudiante hacer conexiones con otros elementos diferentes a los teóricos. Ésta puede ser una situación problema, un juego, un tema de actualidad u otro.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA SIMULACIÓN

La simulación, cuando se utiliza con fines pedagógicos, consiste en la utilización de diversos métodos de réplica artificial de fenómenos, procesos o situaciones del mundo real con el fin de lograr un objetivo académico establecido.

- (1). Permite además integrar el conocimiento, las

habilidades y los factores humanos; facilita el desarrollo de habilidades en ambientes reales y la repetición de la técnica las veces que requiera el estudiante para adquirir la competencia; desarrolla un aprendizaje basado en la propia experiencia; y permite el entrenamiento estandarizado mientras se estimula el análisis y el pensamiento.

La evaluación puede hacerse de manera más objetiva cuando se utiliza la grabación, lo que genera mayor conciencia del proceso enseñanza-aprendizaje. La simulación constituye una praxis de carácter epistémico y social que permite construir conocimiento a través de la modelización y simulación de fenómenos sociales. Como toda praxis científica, la simulación no es una actividad neutral. Los valores del investigador, su ideología y su cosmovisión se ponen en juego en la concepción de un modelo, en la formulación de la pregunta y en la definición de los objetivos que permite construir el nuevo concepto de la experiencia. Luego se introducen algunos conceptos físicos mediante un cuestionario que le permiten al estudiante un acercamiento al tema. Preguntar, donde se puede generar cuestionamiento en el estudiante, de esta forma se puede evidenciar la comprensión que se tiene de un problema, la expresión oral, la socialización de las ideas y por último las múltiples respuestas que se presentan para dar solución a una inquietud. La simulación es un modelo y se construye a partir de un proceso; pero a lo largo de dicho proceso se conciben múltiples modelos, sucesivas reelaboraciones de la idea que el modelo encarna. Sin embargo, el modelo resultante, y es el producto, lo único de lo que tenemos testimonio una vez que el proceso de construcción ha concluido. Por lo tanto, el proceso de la simulación es recursivo, para cada uno de espacios construidos a lo largo de dicho proceso se convierte en regenerador del proceso. El alumno aprenderá a reconocer los determinantes, influyen en el proceso de toma de decisiones, la habilidad, la comunicación el liderazgo y el trabajo en equipo. Como piedra angular de la simulación, trabajamos mediante el aprendizaje reflexivo, el pensamiento crítico y estimulamos la crítica constructiva a través de las técnicas donde se desarrollan sus conocimientos previos como elemento formativo adicional utilizando la estrategia didáctica generando el aprendizaje esperado.

La simulación es una técnica que persigue reproducir la esencia de una realidad la realidad, con el objetivo de hacer más fácil su captación. En la simulación, se finge que las condiciones indicadas realmente se dan y que se mantiene el resto de las condiciones tal como se encuentran en la realidad. Finalmente, se intenta “resolver” qué hacer dadas las circunstancias modificadas. Como señala Chateau (1973,4) "Un niño que no juega será un adulto que no sabrá pensar".

Para el adulto, por el contrario, la actividad fundamental de su vida, a la que dedica la mayor parte de su tiempo, es el trabajo, pasando el juego a ocupar un lugar secundario, del que se sirve esencialmente para descansar de sus tareas u obligaciones. Sin embargo, precisamente por eso, el adulto también ve en el juego una actividad especialmente atractiva y gratificante a la que dedicarse. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo.

REFLEXIÓN

La estrategia de la simulación nos ha generado gran interés por parte de los profesores, padres de familia y alumnos en general, podemos evidenciar la en cuanto se ven resultados positivos, enfrentados a las tareas con buena voluntad, paciencia y un firme sentido de la responsabilidad. Se estará creando un clima en el que los esfuerzos de los niños por aprender a trabajar en sus obligaciones escolares, asociados a las actitudes positivas generadas por esta estrategia. Aplicando la simulación vamos creando responsabilidades para que ellos mismos asuman una posición clara, estableciendo reglas, cumpliendo normas en cuanto al hogar y a la escuela.

Ellos obtendrán un nuevo comportamiento con el acompañamiento de sus padres y maestros, a la vez ejercen responsabilidades de manera equilibrada, organizando su tiempo dentro y fuera de la casa permitiéndole cumplir con sus obligaciones. Hay que motivarlos en todo momento porque se han esmerado en cumplir con sus tareas, llevando a cabo lo que se debe hacer. Ellos aprenden a ser reflexiones ante situaciones de equivocadas, reconociendo sus errores y disculpándose en

momentos apropiados, evitándoles frustraciones emocionales. Los niños son reflejos de sus padres, aprenden a ser responsables porque lo han aprendido primeramente en su hogar y luego en la segunda casa que es la escuela. Brindando seguridad, buena comunicación., comprensión y entendimiento de lo que sucede alrededor para lograr una buena armonía en el colegio y en el hogar. El auto compromiso es un factor determinante en una persona teniendo en cuenta cumplir con las demás personas, es un deber con uno mismo, el respeto, ante todo, modelo de responsabilidad en su proyecto de vida.

Concluamos afirmando que el concepto de la simulación y desarrollado en este trabajo amplía los horizontes metodológicos de las ciencias sociales. En cuanto metodología, la simulación computacional constituye una vía para la construcción de teorías dinámicas sobre los procesos sociales, así como una forma de experimentación para explorar el desarrollo de la estrategia pedagógica. El enfoque epistemológico crítico conduce a inscribir reflexivamente al sujeto en el proceso de aplicar la estrategia y a explicar.

Posteriormente se hace el trabajo con la simulación permitiendo la interactividad y el análisis del fenómeno que se está estudiando, puesto que esto le permite al estudiante analizar, comparar situaciones, contrastar datos y reproducir el fenómeno las veces que requiera hasta comprenderlo, siguiendo las instrucciones presentadas en el aula.

El trabajo ha sido integral, se ha desarrollado la estrategia de la SIMULACIÓN de una forma técnica y pedagógica, el trabajo ha sido integrado con las cuatro aéreas, se trabaja el área de sociales como el eje articulador, con español donde evidenciamos buena participación y motivación de los alumnos, desarrollando sus habilidades de manera dinámica y creativa en las cuales los alumnos generan actitudes positivas: se asombran de ellos mismos y de sus compañeros, importante el trabajo en equipo, suscitan preguntas, ideas nuevas. La SIMULACIÓN es una excelente estrategia pedagógica, es moderna, se da en una constante innovación.

CONCLUSIONES:

Es así como se le da la oportunidad al estudiante de interactuar, analizar e ir construyendo aprendizaje con situaciones que se presentan en el mundo real, reproduciendo de manera interactiva situaciones reales creadas mediante un lenguaje de computador. La utilización de la herramienta de la simulación le proporciona al estudiante la posibilidad de ir desarrollando y construyendo de manera experimental e independiente la comprensión de fenómenos complejos

La posibilidad de interactuar y repetir un proceso tantas veces como sea necesario hasta que se logre identificar lo que está ocurriendo para que se den los resultados que se muestran.

Permite que el acercamiento a la herramienta lo motive a estudiar, analizar e ir sistematizando los resultados que se obtienen con cada procedimiento ejecutado.

El trabajo se desarrolla de manera autónoma y cooperativa. Se planea una guía por parejas para fomentar el diálogo, la construcción concertada con base en los conocimientos individuales.

Analizar y resolver, donde se puede evidenciar el nivel de comprensión al relacionar todos los elementos trabajados. La simulación despierta en los alumnos: entusiasmo, dinamismo, energía, curiosidad y expectativas.

Es una propuesta integral, moderna, escalonada, superior, innovando los procesos de aprendizajes. Se puede utilizar en su desarrollo una cantidad de elementos con los que se pueden imitar muchas realidades que genera en los alumnos curiosidad, asombro etc.

En el desarrollo de las clases implementamos la simulación a través de los roles en los que se involucran los niños en situaciones reales y cotidianas. Ellos disfrutan el estar disfrazados con esos elementos que sirven para representar bien a los personajes

BIBLIOGRAFÍA

Benjumea, A. L. (15 de octubre de 2016). La simulación, una herramienta para el aprendizaje de los. Medellín: Universidad de Medellín.

CIECI. (2008). Estrategias didácticas para el logro de los aprendizajes esperados. México, México. Obtenido de http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_didacticas_para_el_logro_de_aprendizajes_esperados_en_la_educacion_basica1.pdf

Comas i Coma, O., Pubill Soler, G., Marrón Gaité, M., Garzón Pérez, M., Garaigordobil Landazábal, M., Soler Gordils, M., . . . Cardona Pera, C. (2008). El juego como estrategia didáctica. En O. Comas i Coma, G. Pubill Soler, M. J. Marrón Gaité, M. Garzón Pérez, M. Garaigordobil Landazábal, M. P. Soler Gordils, . . . R. d. Velasco, El juego como estrategia didáctica (pág. 48). Madrid: Laboratorio Educativo.

Frola, P., & Velásquez, J. (15 de agosto de 2011). Competencias docentes para la evaluación cualitativa del aprendizaje. (E. Frovel, Ed.) Obtenido de Slideshare: https://es.slideshare.net/kat_irene/evaluacion-cualitativa-del-aprendizaje.

Mariona, L. (26 de junio de 2015). Estrategias didácticas por competencias. Obtenido de SlidShare: <https://es.slideshare.net/lindamelanyaguiluzmariona/estrategias-didcticas-por-competencias-49856431>.

Marrón Gaité, M. J. (2005). Metodología lúdica y aprendizaje significativo en geografía. Propuesta de un juego de simulación para la educación intercultural. En M. J. Marrón Gaité, Metodología lúdica y aprendizaje (págs. 384, 393 y 394). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Rodríguez Zoya, L., & Roggero, P. (23 de enero de 2015). La modelización y simulación computacional como metodología de investigación social. Santiago, Chile. Obtenido de <https://polis.revues.org/10568?lang=es#tocto1n5>

EL MAPA MENTAL: UNA POSIBILIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

MIND MAP: A POSSIBILITY TO GENERATE MEANINGFUL LEARNING

Estefanny Henao Borja¹
María Fernanda Zuluaga Sánchez²

RESUMEN

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado “el mapa mental estrategia para la integración de saberes a partir de las ciencias sociales y desarrollo de aprendizajes significativos” que va inmerso dentro del macro proyecto denominado “el proyecto pedagógico de aula como estrategia didáctica del dialogo de saberes a partir del área de ciencias sociales y su articulación con las prácticas evaluativas”, el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior Del Quindío en el programa de Formación Complementaria.

En este ejercicio de escritura se presenta en torno a los resultados obtenidos a partir de la implementación del mapa mental para la integración de saberes donde se evidencio que esta es una excelente herramienta para fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes dado que no se limita a solo la adquisición de los conocimientos si no que desarrolla una serie de habilidades para beneficio individual y colectivo. Y se logro a partir de las secuencias didácticas elaboración, comprensión y organización de los saberes por parte de los estudiantes. Generando en los niñas y niñas una visión contextualizada de los saberes en una gráfica Teniendo en cuenta lo anterior se realiza un análisis de la importancia del mapa mental frente a la integración de saberes y el aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVES: Mapa mental, integración de saberes, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This reflection article is product of the research paper called "the mind map strategy for the integration of knowledge from the social sciences and development of significant learning" being immersed within the macro project called "the pedagogical project of the classroom as a teaching strategy of the dialogue of knowledges from the area of social sciences and its articulation with the evaluative practices" which was developed in the context of investigative practice of the Superior Normal School of the Quindío on complementary training program.

In this writing exercise is presented on the results obtained from the implementation of the mind map for the integration of knowledge where it is evidence that this is an excellent tool to strengthen student cognitive processes since it is not limited to only the acquisition of knowledge if that does not develop a range of skills for the individual and collective benefit. And achievement from the didactic sequences preparation, understanding and knowledge by students organization. Generating in the girls and girls a contextualized vision of the knowledge in a graph. Taking into account the above is an analysis of the importance of the mental map of knowledge integration and meaningful learning.

KEY WORDS: Mind map, integration of knowledge, meaningful learning

¹ Estudiante V semestre del programa de formación complementaria de la Escuela Normal Superior del Quindío, diplomado en lengua de señas y diplomado en ingles

² Estudiante del programa de formación complementaria de la Escuela Normal Superior del Quindío, diplomado en lengua de señas

INTRODUCCIÓN:

La educación actual exige a los docentes en general innovar, explorar y dinamizar a la hora de hacer el proceso de construcción del conocimiento en las distintas áreas adaptando así diversas estrategias didácticas para la aplicación en el aula en determinados grados escolares, siguiendo una ruta para generar aprendizajes significativos.

Teniendo en cuenta que los niños y niñas del grado transición van a adquirir sus propios procesos de aprendizaje y sus técnicas de estudio, las cuales van a ir mejorando durante su proceso escolar estas van desarrollando en él competencias, habilidades, destrezas y capacidades; en proceso de enseñanza para la construcción del conocimiento en los niños y niñas se adoptan diversas modalidades a la hora de enseñar un determinado tema, estas se ajustan a las necesidades e intereses de los alumnos al igual que al contexto del diario vivir y entorno de los estudiantes lo cual lleva a un aprendizaje mas estructurado, es decir un aprendizaje significativo; David Ausubel (psicólogo y pedagogo) nos plantea que “el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje”, es decir que los aprendizajes previos toman un lugar muy importante a hora de aprender y enseñar, la articulación con lo que el alumno ya sabe y lo que vamos a enseñar debe ser clara y precisa teniendo en cuenta el contexto y la participación directa de los niños y niñas para la apropiación y entendimiento del conocimiento, para así vincular las ideas Tal como lo hace el cerebro, el mapa mental procede vinculando las ideas. Una vez ubicada la idea central se desprenden “ramas” hacia todas las ideas relacionadas con una idea central. Esta traficación muestra las diferentes dimensiones o aspectos de un mismo tema, De acuerdo a las exigencias de calidad en los procesos pedagógicos de la educación actual, se considera que el mapa mental es una estrategia para la generación y desarrollo de aprendizajes significativos. en los estudiantes de transición

según su creador, Tony Buzan, “...son una poderosa técnica gráfica que nos ofrece una llave maestra para acceder al potencial del cerebro y que se puede aplicar a todos los aspectos de la vida, de tal manera que una mejoría en el aprendizaje y una mayor claridad de pensamiento puedan reforzar el trabajo de los seres humanos. Según lo anterior el mapa mental es una estrategia didáctica que además de ser un esquema fácil y practico de hacer y entender se puede realizar en cualquier momento de la clase según la necesidad o preferencia del maestro; para elaborar los mapas mentales podemos utilizar imágenes y palabras claves, símbolos, dibujos, colores, representaciones humorísticas, o sea, ponemos a funcionar todos nuestros sentidos, permitiéndole nuestro cerebro trabajar en plenitud con su lado lógico y creativo haciendo conexiones, asociaciones, facilitando así que las cosas salgan y puedan ser reconocidas en un contexto visual en forma inmediata.

Usar los mapas mentales para ayudar a los niños, incluso si todavía no sabe leer, es un instrumento muy útil ya que permite a los pequeños organizar de manera visual los conocimientos, estructurando las relaciones entre las diferentes ideas por medio de imágenes y palabras claves. El uso de mapas mentales, mejora la memoria y hace más fácil el aprendizaje, dichos mapas son una herramienta muy útil para que toda la información que se recibe como aprendizaje se quede de manera permanente en la memoria de largo plazo, es una herramienta que permite a los alumnos graficar sus ideas para ordenarlas, comprenderlas y además discutir las con otros, esta herramienta involucra tanto las asociaciones lógicas como las emociones que despiertan los objetos o los conceptos en los individuos, resultando una buena técnica o recurso para aprender, pero también es una buena técnica de enseñanza, que puede ser utilizada en diferentes momentos de la clase: para la anticipación, para la construcción del conocimiento o bien para la consolidación. Admite una elaboración de manera individual o en grupo.

De acuerdo con lo anterior podemos plantear que:

1. El mapa mental: organizador gráfico que genera aprendizaje significativo

Los mapas mentales son una representación gráfica de un proceso holístico en su concepción y

percepción, que facilitan el recuerdo, la toma de notas y los repases efectivos. Permiten unificar y separar conceptos para analizarlos y sintetizarlos secuencialmente, en una estructura creciente y organizada, compuesta por un conjunto de palabras e imágenes clave, símbolos y colores que integran los dos modos de pensamiento lineal y espacial. Es una técnica innovadora que se ha convertido en una herramienta para el aprendizaje, la cual permite que la persona que la use pueda trabajar con todo el cerebro, facilitando el estímulo, la creatividad, el pensamiento analítico y la práctica. Involucra el aprovechamiento de todas las inteligencias, recoge una gran cantidad de información, permite flexibilidad de pensamiento en forma global, así como el trazo individual en equipo.

Esta herramienta estimula el pensamiento y las acciones de naturaleza creativa, permiten una visión general de los problemas, facilitan el hallazgo de la mejor solución, en suma, permiten a quienes los utilizan dejar de ser simple receptores de información, cambiar esa actitud pasiva e incluso conformista. Tony Buzan afirma que los mapas mentales Son una poderosa técnica gráfica que nos ofrece una llave maestra para acceder al potencial del cerebro y que se puede aplicar a todos los aspectos de la vida, de tal manera que una mejoría en el aprendizaje y una mayor claridad de pensamiento puedan reforzar el trabajo de los seres humanos.

Por lo cual los mapas mentales nos brindan una salida fácil y sencilla para obtener el máximo provecho del proceso de aprendizaje. Están ayudando a miles y miles de personas a comprender mejor como trabaja su mente. Son un enfoque nuevo, una manera diferente de aprender a expresarse y expandirse, una técnica ideal para que el cerebro procese de forma óptima la información que recibe, aprenda y disfrute cada vez más del conocimiento, al ver que por medio de ella se pueden lograr excelentes resultados.

“Mapeando” experimentamos un “aprendizaje acelerante” porque asociamos todas nuestras experiencias para recordar con mayor facilidad; creamos nuevas conexiones neuronales y mejoramos nuestra habilidad de análisis, síntesis, retención de la memoria, imaginación y

creatividad, entre otras. En suma, la obra de Buzan se resume en las capacidades del cerebro y sus implicaciones en la comunicación para tomar decisiones y resolver problemas en el mundo de la comunicación. Esta técnica didáctica ayuda a identificar lo esencial de un tema y ha demostrado su eficacia principalmente en el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños al emplear sus sentidos para la elaboración y lectura de los mapas mentales; a entender con facilidad cualquier materia o asignatura; a recordar fácilmente; a concentrarse mejor durante el estudio; a comunicarse de una manera más sencilla y agradable; a relacionar ideas en forma sencilla, pensar con claridad y usar la imaginación.

Según Aguilar el aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo. El aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando nueva información se enlaza a las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

Algunas características del aprendizaje significativo son:

1. La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria ni al pie de la letra.
2. El alumno debe de tener una actitud y disposición favorable para extraer el significado del aprendizaje.

Fases del aprendizaje significativo

1. Fase inicial del aprendizaje

- El aprendiz percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual.
- El aprendiz tiende a memorizar e interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa su conocimiento esquemático.
- El procesamiento de la información es global y este se basa en escaso conocimiento en el dominio a aprender, estrategias generales

independientes de dominio, uso de conocimientos de otro dominio para interpretar la información.

- La información aprendida es concreta y vinculada al contexto específico
- Uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información.
- Gradualmente el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio o del material que va a aprender, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas.

2. Fase intermedia del aprendizaje:

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos sobre el material.
- Se va realizando de manera paulatina un procesamiento más profundo del material. El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos.
- Hay más oportunidad para reflexionar sobre la situación, material y dominio.
- El conocimiento llega a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto de donde originalmente fue aprendido.

3. Fase terminal del aprendizaje:

- Los conocimientos que empezaron a ser elaborados con esquemas o mapas cognitivos en la fase anterior llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía.
- Como consecuencia de ello, las ejecuciones comienzan a ser más automáticas y a exigir un menor control consciente.
- Igualmente, las ejecuciones del sujeto se basan en estrategias específicas del dominio para la realización de problemas tales como la resolución de problemas, respuestas a preguntas etc.
- Existe mayor énfasis en esta fase sobre la ejecución que en el aprendizaje dado que los cambios en la ejecución que ocurren se deben a variaciones provocadas por la tarea, más que arreglos o ajustes internos.
- El aprendizaje que ocurre durante esta fase probablemente consiste en la acumulación de información a los esquemas preexistentes y a la

aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas.

A partir de lo expuesto anteriormente se evidencia la importancia del Mapa mental en la concepción cognitiva del aprendizaje de los estudiantes del grado transición, este aprendizaje se da cuando los estudiantes relacionan la información nueva con la que ya poseen, con un concepto ya existente, pero estas nuevas ideas solo pueden ser aprendidas si se entiende de manera clara, ya sea que lo hayan adquirido en situaciones cotidianas u otras formas o fuentes de aprendizaje como lo es el mapa mental ya que es una estrategia que ayuda adquirir conocimientos de una manera muy creativa y a la hora de ser enseñada no es compleja ya que se adapta a cualquier tipo de tema y cualquier contexto educativo, entonces para promover el aprendizaje significativo el docente debe plantear actividades que despierten el interés y curiosidad del alumno a través de un método armónico e innovador, donde además de adquirir conocimiento el estudiante sienta que puede opinar e intercambiar ideas siendo guiado en su proceso.

Según estas fases serían la forma más segura y concreta de lograr un aprendizaje significativo a partir de esta estrategia, ya que cada una se evidencia la forma en que el niño debe adquirir los conocimientos y que resultados positivos tendrán si se realizan de una forma clara y coherente donde ellos tengan claro cada uno de los pasos que deben realizar a la hora de hacer un mapa mental.

2. El mapa mental posibilita la integración de saberes – aprendizaje holístico

En la pedagogía actual se habla cotidianamente de la educación integrada, de las aspiraciones de intentar abarcar, al menos en la concepción mental, la totalidad de un todo, esto se basa en condición de integridad e integración en la reflexión y acción educativa, la problemática es compleja y nos exige una estrategia que contribuya a generar cambios y transforme los sistemas y procesos educativos para favorecer competencias para el desarrollo y evolución del individuo en el contexto, por tal razón la integración de saberes debe envolver la educación para la contribución y la cooperación sin olvidar los límites de cada disciplina pero

interrelacionando sus conocimientos y metodologías compartidas. Esto representa una barrera para la relación interlocutora para formar lazos de unión entre las diferentes disciplinas, la fragmentación y la descontextualización generan dificultades para conducir lo complejo a lo simple, Por su parte la formación integral del estudiante requiere que consideremos todas las dimensiones que los constituyen y lo imbricadas que estas se encuentran.

Al respecto Martínez , menciona que “ los problemas desafiantes que nos presenta el mundo actual no vienen confeccionados en bloques disciplinarios, sino que sobrepasan ordinariamente los métodos, las técnicas, las estrategias y las teorías que hemos elaborado dentro del recinto procustiano de la academia, fundamentadas en un enfoque, en un abordaje, en unos axiomas, en un método, en una visión unilateral de la poliédrica complejidad de toda realidad”. Por lo tanto en el campo educativo los saberes, contenidos y temáticas deben ir articuladas desde un eje integrador que genere un conjunto o un lazo invisible para que el alumno se apropie del conocimiento y lo aplique en su vida cotidiana sin fragmentarlo y convirtiendo lo particular en un todo contextualizado e integrado.

De allí la importancia de la integración de los saberes y de éstos con los otros ámbitos de su vida (emocional, espiritual, biológica, existencial, social, entre otras), ya que gran cantidad de contenidos desarticulados y desvinculados de todo contexto aumentan el creciente apego por saberes volátiles y superficiales teniendo una visión unilateral; El pensamiento del niño evoluciona con base al conocimiento que éste tiene sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, percibir las características de los objetos, va ordenando sus actividades mentales, sus ideas, ya que estas facilitarán el desarrollo de nuevas habilidades, entonces podrá reconocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, desarrollar su pensamiento.

Además los conocimientos requieren de información (hechos, datos, conceptos) y nuestro esfuerzo docente tendrá que estar centrado en una

presentación articulada y no fragmentada de los mismos. En el sentido más estricto, la intencionalidad de un enfoque integrador es la superación de una enseñanza sustentada en la enumeración de datos aislados.

Por consiguiente con la estrategia didáctica mapa mental se propicia de una forma organizada la enseñanza de manera articulada, que propicia relaciones significativas relacionadas con el conocimiento —entre temas, conceptos, problemas y controversias—, tanto hacia el interior de las áreas como entre los distintos espacios educativos, con el propósito de favorecer procesos de integración de saberes en los estudiantes para explicar un hecho, un fenómeno, una situación, un problema para entenderlo en su contexto como un todo, tal como se presenta en el acontecer cotidiano, es decir, se trabaja desde un enfoque globalizador en el cual se hace una conexión entre los temas vistos y se realiza un mapa mental con imágenes y una palabra clave para definir los conceptos dados. esto en el grado transición para que los niños generen otros tipos de procesos a nivel mental y desarrollen habilidades que irán fortaleciendo durante su vida escolar o educativa.

Además de ello aprendizaje significativo y mejora la memoria, estos aportes contribuyen a la formación de un ser humano integral, donde el aprendizaje holístico facilita la asimilación de los conocimientos en un organizador grafico en donde las imágenes, las palabras claves y las conexiones se recuerdan mejor a largo plazo, en donde estimula la capacidad de creación, producción y pleno desarrollo personal para satisfacer las necesidades de la sociedad.

Según Morin, “Articular los saberes es necesario para enfrentar el mundo del tercer milenio, una cultura que permita articular, religar, contextualizar, es decir, situarse dentro de un contexto y si es posible globalizar, y poner en conjunto los conocimientos... un saber no es pertinente si no es capaz de situarse dentro de un contexto, si está totalmente aislado, deja de ser pertinente; mientras que si se vincula con el aprendizaje significativo y con los procesos de pensamiento que llevan a la integración estos toman cohesión y por lo tanto sentido para el niño.”

Lo influye de manera positiva en los niños porque permite realizar un proceso que genera pensamientos más estructurados frente a los nuevos conocimientos que los niños están recibiendo además de ellos los sitúa en una situación precisa que genera aprendizaje significativo ya que el niño toma sentido y conciencia de lo que está aprendiendo.

Según las ideas expuestas anteriormente la integración de saberes mediante la estrategia el mapa mental es una gran ventaja ya que para los niños y niñas son más llamativos los colores, las imágenes, y las conexiones que tienen sentido entre una disciplina y otra, además los beneficios tales como:

- Enseñan a organizar una presentación y escribir un informe.
- Potencia la destreza mental para obtener ideas brillantes.
- Enseñan a las personas a ser crítico frente a cualquier tema.
- Ayuda a recordar las cosas.
- Ayuda a planificar tus objetivos.
- Te permite adquirir control sobre tu vida.

Esto permite que en las instituciones educativas los procesos de enseñanza aprendizaje sean más amenos, didácticos y lúdicos ya que según el tema, la necesidad de los estudiantes, la didáctica del educador y las áreas o dimensiones integradas se pueden modificar muchas actividades para hacerlas en un solo gráfico, el cual nos permite visualizar un todo de los temas relacionados. Por esto, el mapa mental constituye una estrategia didáctica valiosa para el desarrollo de competencias en lecto-escritura, principalmente en la inferencia de textos.

3. El mapa mental contribuye a la socialización en los niños del grado transición.

El mapa mental contribuye a la socialización ya que es una estrategia que se puede trabajar de forma individual o grupal, la pedagogía moderna usa esta herramienta para la auto construcción del aprendizaje, como estrategia es una estructura en la cual se plasman los conocimientos que se han adquirido a través del tiempo ya sea por experiencias vividas o conocimientos infundados por otras personas, para la realización de este (mapa

mental) no es necesario tener unas ideas muy claras, claro está que para esto se implementa la herramienta, los niños se expresan mediante este de una forma cómoda, con dibujos, palabras claves, conceptos ideas que van aprendiendo a medida de que la convivencia con otros se va presentando es decir, la socialización con el medio que los rodea, luego de esto lo realizan con sus propios términos y palabras provenientes de su autoconstrucción mental de los significados. Las representaciones de conocimiento en mapas mentales en específico suelen ser más ordenadas y las ideas más objetivas según lo que se quiera expresar, se pueden hacer de forma resumida y deductiva, esta es la función que pueden cumplir estos mapas en el ámbito educativo ya que es referida porque esta herramienta está basada en teorías constructivistas del aprendizaje, donde los temas y las ideas adquieren un significado a medida de que el estudiante ejecuta algunas acciones sociales y culturales que le ayuden a comprender el tema de estudio.

La forma de estructurar estas actividades y presentar contenidos a los niños es la que determina que estos sean aprendidos o no, en otras palabras, la interacción en sí y el uso de la comunicación social en el aula, en las interrelaciones de las personas interactuantes en el ámbito escolar es primordial, lo que enfoca de manera precisa la interacción social. Vygotsky dice “El camino que va del niño al objeto y del objeto al niño pasa a través de otra persona”. Esto quiere decir que el reconstruir las características o propiedades de un objeto pero además con otro individuo, lo que le da el carácter de interacción social donde las acciones del uno afectan el otro. Ahora bien, el propio Vygotsky expuso la idea de que para comprender las acciones realizadas por un individuo se hace necesario, primero, comprender las relaciones sociales en que ese individuo se desenvuelve lo que muestra la necesidad de conocer el contexto social cotidiano donde el sujeto encuentra su conocimiento ya que este está determinado por su vida personas y social, es decir, por su interacción como sujeto social.

Es necesario, primero, comprender las relaciones sociales en que ese individuo se desenvuelve lo que da por hecho la necesidad de conocer el contexto social cotidiano donde el sujeto se apropia del conocimiento ya que éste está determinado por su

propia historia personal y social, es decir, por su interacción como sujeto social, este proceso es de gran importancia en el crecimiento del conocimiento de cada persona, pero la gran parte del tiempo es ignorado; Hay varios factores que influyen en la construcción mental de lo que vemos como realidad social. La parte de mayor importancia es la infancia ya que hay mayor influencia en el niño y de esta forma se sabe que repetirá lo que ha aprendido a lo largo de su vida, además de que ese periodo se desarrolla principalmente en el ámbito educativo.

Según Rossales las instituciones de educación se consideran como organizaciones influyente en aprendizaje y en la socialización del sujeto, buscando la adaptación, por medio de la transmisión de conocimientos, costumbres, comportamientos y valores, habituando al individuo a la sociedad en que se encuentra e iniciándolo en los ámbitos institucionales. La expresión y utilización de métodos tales como el mapa mental darán al individuo la apropiación de la realidad permitiéndoles desarrollar las funciones cognitivas superiores.

De todo lo anterior se entiende la importancia de hablar sobre el proceso de socialización para una mejor educación; Un concepto fundamental que aporta Vygotsky es el de los procesos psíquicos superiores, que se originan en la vida social a partir de la internalización de las prácticas sociales. Los procesos sociales se hacen posibles debido a que el sujeto está activo y tiene la capacidad de

reestructurar la información, de la que se apropia progresivamente por medio del sistema de lenguaje y escritura y algunos otros métodos que se implemente para su formación.

Para finalizar los Mapas Mentales son un método efectivo para tomar notas, generar ideas, organizarlas, comprenderlas y recordarlas. Con el fin de aclarar nuestros pensamientos, podemos utilizar los Mapas Mentales como una herramienta de organización, ya que favorecen el ahorro de tiempo, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Esta dicho que "una Gráfica dice más que mil palabras". En un simple Mapa Mental, una gran cantidad de información puede ser presentada, algo que normalmente tomaría páginas de texto para describir adecuadamente además en el ámbito educativo permite la integración de saberes a partir de una temática establecida y un diseño de base para generar un esquema que los niños pueden entender fácilmente.

Los mapas mentales como organizador grafico que genera aprendizajes significativo nos lleva a concluir que es una excelente ya que nos permiten unificar la información y tener una mejor recolección de datos para así recordarlos con mayor facilidad, Es una herramienta que ayuda a la socialización de los niños ya que se trabaja de forma individual o grupal, en la actualidad se maneja de diversas formas para el aprendizaje significativo y la socialización desde temprana edad en los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Buzan, T. (1996). España: Urano.

Buzan, T. (18 de 09 de 2008). Bootheando. Recuperado el 21 de 04 de 2017, de Bootheando: <https://www.bootheando.com/2008/09/18/los-mapas-mentales-de-tony-buzan/>

Jorge Adrián Aguilar Díaz. (2012). mapas mentales, aprendizaje significativo e inteligencia emocional. academia., 8.

Martínez, M. (2003). Transdisciplinariedad y lógica dialéctica. Venezuela: Dpto. Ciencia y Tecnología del Comportamiento. un enfoque para la complejidad del mundo actual.

Moreira, Ausubel. (1993). Teoría de Aprendizaje Significativo. Sao Pablo: Fascículos de cieff universidad de Rio.

Morín, E. (1998). Método 4. Porto Alegre, Brasil: Sulina.

Rossales, A. b. (2005). la socialización vista desde la perspectiva de Vygotsky. universidad pedagógica nacional, 63.

ESTRATEGIAS LÚDICO ARTÍSTICAS - UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES POR EL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO

PLAYFUL AND ARTISTIC STRATEGIES - A TOOL TO AWAKEN STUDENTS' INTEREST IN COFFEE CULTURAL HERITAGE

María Diomar Rojas Sánchez¹

RESUMEN

En este artículo se presenta una reflexión desde el punto de vista del autor sobre la importancia de la implementación de estrategias lúdico artísticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la institución república de Francia del grado primero, ya que a través de estas los maestros se ingenian maneras de enseñar, para que los educandos puedan entender de una manera fácil, rápida y significativa y además, sean formas atractivas que despierten e incentiven su interés enfocado hacia el rescate por el patrimonio cultural del eje cafetero.

PALABRAS CLAVE: Estrategias Pedagógicas, Educación Artística, Patrimonio cultural cafetero.

ABSTRACT

This article presents a reflection from the point of view of the author on the importance of the implementation of playful artistic strategies in the teaching process of the students of the institution of the Republic of France of the first degree, since through these teachers are taught ways to teach, so that the learners can understand in an easy, fast and meaningful manner and also, are attractive ways to awaken and encourage their interest focused on the rescue of the cultural heritage of the coffee axis.

INTRODUCCIÓN

A medida que pasa el tiempo, los niños, niñas y jóvenes han ido perdiendo las costumbres y tradiciones quindianas, adoptando otras culturas extranjeras perdiendo la verdadera identidad y sentido de pertenencia por sus raíces ancestrales. Y es por lo anterior que surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas lúdico-artísticas atractivas para que se despierten el interés en cada uno de los estudiantes e igualmente fortalecer el sentido de pertenencia de quienes en el futuro serán los gestores de un mejor departamento. Es por ello que el maestro está continuamente implementando y desarrollando estrategias mediante la selección de los problemas representativos de la vida educativa en las aulas, centro y comunidades, teniendo en cuenta la edad, conocimientos previos y necesidades de los estudiantes pues el trabajo como maestros es

buscar y descubrir nuevos caminos para dar soluciones a tales problemas para lo cual el maestro está en continuo proceso de aprendizaje y renovación de conocimientos para dar mejores contenidos a sus educandos.

Basándose en lo anterior, a través del desarrollo del proyecto investigativo se demostró que con la implementación de diversas actividades lúdico-artísticas los estudiantes se interesaron y mostraron una excelente actitud, frente al tema del patrimonio cultural cafetero e incluso redujeron el grado de agresividad con sus compañeros de aula.

Finalmente se puede concluir que en muchas ocasiones a los estudiantes no se les inculca el amor y respeto por sus tradiciones desde su hogar puesto que muchos de sus padres desconocen el tema como se pudo notar con los resultados de la presente investigación, igualmente se evidencio que algunos

¹ Maestra en formación de la Escuela Normal Superior

profesores no presentan el tema de una forma atractiva a los estudiantes, pues muchos de los profesores no son especializados en el área específica de la asignatura que orienta; o simplemente se ven presionados por las directivas de la institución a cumplir con las metas propuestas, las cuales fueron por ejemplo mejorar el proceso de lecto-escritura en todos los estudiantes como es el caso de la institución educativa Republica de Francia.

DESARROLLO

CONTEXTUALIZACIÓN

No cabe duda que el eje cafetero es una región rica en biodiversidad, a tal punto que fue declarada como patrimonio cultural cafetero por la UNESCO en el año 2011, donde no solo hay gran variedad de flora y fauna, sino también se puede ver la diversidad cultural, gastronómica, geográfica, y con una gran cantidad de expresiones que nos hacen únicos y diferentes en cada departamento que lo compone. Sin embargo esta información no es difundida ni se le da la importancia pertinente por los maestros ni padres de familia; por lo que surge la necesidad de crear estrategias lúdicas artísticas llamativas para darla a conocer y despertar el interés en los estudiantes por la identidad y sentido de pertenencia por su patrimonio cultural.

REFLEXIÓN DE LO CULTURAL

Igualmente, como se amplía y explica en el artículo 4 de la Ley General de Cultura 397 de (1997) dice “El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, filmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular”. Esta definición es realmente muy completa, pues muestra un gran abanico de lo que es en sí, el patrimonio cultural cafetero, pues todos estos bienes son nacidos de las manos y la mente

del hombre, el cual permite tener un conocimiento preciso de las costumbres, mitos, sentido religioso, de la visión del mundo que lo rodeó y del cual tiene que agradecer mucho de lo que fue heredado de sus ancestros y que hoy hacen parte indiscutiblemente de su vida, de su ser y de su historia al igual que los medios que se utilizan o emplean para adaptarse a él o modificarlo. Y es por las razones anteriores que se realizó el presente proyecto de investigación como un medio para despertar el interés desde los primeros años de escolaridad por el rescate, sentido de pertenencia e identidad cafetera, de todos los estudiantes por lo que es nuestro y heredamos al nacer, “NUESTRO PATRIMONIO CULTURAL”.

Por lo anterior, es que se hace importante mencionar a Radcliffe-Brown (1943) al mencionar que “El proceso cultural, dinámico y sistémico, cuyo principal sujeto es el ser humano y que actúa y se manifiesta precisamente en el comportamiento social de las personas. Contribuye a explicar los procesos históricos del desarrollo de la humanidad en sus diferentes escenarios. Así, las personas nos enfrentamos a una cultura en la que encontramos el sentido de lo cotidiano, de todo aquello que nos es transmitido en la proximidad, desde la herencia materna, la familia, la comunidad, el barrio etc.” Es la forma como los individuos a medida que va pasando el tiempo constituyen su historia, por medio de los acontecimientos de índole social, artístico, gastronómico, cultural que dejan su huella para que la humanidad más adelante puedan tener una explicación del porqué de muchos comportamientos.

IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA EDUCACIÓN

Es innegable que el arte es un lenguaje que permite la comunicación, por ende, es importante enriquecer la sensibilidad, la creatividad, la percepción y expresión artística de los niños. A través del arte, el niño podrá transmitir lo más profundo de la vida interior, plasmar sensaciones y sentimientos, imaginar mundos posibles, definir elementos y situaciones que generan determinado estado emocional. En este sentido, el maestro deberá dar la posibilidad al niño de elegir materiales, de tener una creación libre para que afloren los propios sentimientos y emociones. Y es la educación artística el medio que se utilizó en el

presente proyecto para recuperar el sentido de pertenencia, el amor por la patria que tanto mencionaban los abuelos, el respeto por sus costumbres y todo aquello que hace parte del patrimonio cultural cafetero.

ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS

Las siguientes son algunas de las estrategias más comunes y ampliamente reconocidas que encierran todo un mundo de actividades que ayudaran a que las clases sean más dinámicas e interesantes.

- Expresión corporal y danza.
- Expresión y apreciación musical.
- Expresión y apreciación plástica (pintura).
- Expresión gráfico-plástica (imágenes).
- Expresión y apreciación teatral.
- Visitas culturales

Las estrategias utilizadas en el presente proyecto de investigación fueron:

- **Expresión corporal y danza -Expresión y apreciación musical**

Se mostraron videos como apoyo donde los estudiantes pudieron aprender a cantar y a reconocer algunos bailes típicos del eje cafetero por ejemplo el pasillo, el baile de los macheteros entre otros al igual se les enseñó el himno Nacional, el himno del Departamento del Quindío, Canciones tradicionales como pueblito viejo, Colombia tierra querida entre otras, las cuales cantaron con mucho entusiasmo, al igual que rondas, retahílas y adivinanzas tradicionales.

- **Expresión gráfico-plástica (imágenes)**

La Expresión Gráfico-Plástica, se constituye en un lenguaje representativo simbólico que transmite por medio de imágenes, los pensamientos, ideas, sentimientos, conocimientos y valores que caracterizan una persona y/o una cultura. Como también permite conocer, interpretar, sentir y valorar el significado de elementos producidos por y para el arte. De esta forma, la Expresión Gráfico-Plástica, contribuirá a la valoración y disfrute del hecho artístico como parte integrante del patrimonio cultural.

Donde se les mostraron a los alumnos del grado primero de la Institución Educativa Republica de Francia, diferentes imágenes alusivas al patrimonio cultural cafetero como un paisaje cafetero, la

bandera de Colombia, la bandera del Quindío, la flor nacional la Catleya, el valle de Cocorá, caficultores recolectando café, un árbol de café entre otras y donde el estudiante al hacer la lectura de estas imágenes realizaban sus propios dibujos después de ver videos del departamento del Quindío, o de sus municipios y mostraban que era lo que más les había llamado la atención o una característica de ese municipio o tema que se estuviera viendo, o que fue lo que entendieron. Algunas ocasiones los estudiantes salían y exponían su dibujo donde se podía notar la relación del proceso de escritura con el proceso lectura; aunque los niños no leen bien grafemas si pueden leer imágenes, gestos, movimientos corporales entre otros.

TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

Serie dibujo y pintura:

Dibujo y pintura con crayolas, marcadores, lápices de colores y de papel.

Dibujo y pintura con vinílicas, temperas

Con las cuales se pudo despertar el interés de los estudiantes del grado primero de la institución educativa republica de Francia por el patrimonio cultural cafetero.

Pintura Dactilar

Los estudiantes realizaron pequeños carteles, pinturas sencillas en pliegos de papel bond, donde pusieron su imaginación a volar haciendo flores, pájaros y otros animales con sus manitos untadas de temperas.

Rasgado y recortado

Los estudiantes realizaron la bandera de Colombia y del Departamento del Quindío rasgando papel seda de color y haciendo bolitas y pegándolas en el lugar correspondiente a ese color en el dibujo.

REFLEXIÓN DE LO ARTÍSTICO

Basándose en lo que dice Platón (427 - 347 a. C.) en su obra “La República” declara, que “la armonía y la coherencia deberían ser la base de la educación, que los habitantes de un lugar sano, irradiarían obras bellas de todo lo que sus ojos puedan ver, todo esto enseñado desde la infancia para que la armonía

y el amor irradie su belleza desde la razón”; y es armonía la que se puede obtener con los alumnos del grado primero de la Institución Educativa Republica de Francia, cuando se realizaron las actividades artísticas como pintura, canto, manualidades, entre otras; reflejándose esta tanto en la mente como en el cuerpo, produciendo trabajos realmente bellos mostrando lo hermoso e ingenuo, que hay en sus mentes y en sus corazones, dejando ver como estos pequeños perciben el mundo que los rodea, lleno de hermosos colores y mostrando su universo como un lugar ideal donde quisieran crecer, mostrando a los maestros diferentes formas de leer sus mentes y conocerlos un poco más, igualmente a través de estas actividades se dejaron de agredir entre ellos e hicieron un buen trabajo en equipo ya que la agresividad que hay en el aula es realmente un factor importante a tenerse en cuenta.

Igualmente, Lev Vigotsky (1930) publica su obra “La imaginación y el arte en la infancia”, donde concede “un valor significativo educativo a las actividades de expresión artística. Mediante el dibujo, la pintura y el modelado etc. donde tanto el niño y el adolescente se puedan expresar con facilidad, encontrando un lenguaje diferente que extienda sus perspectivas, demostrar sus sentimientos y ser inventor de imágenes creativas”. Y es que, aunque el niño no lee grafemas si lee imágenes y expresa sus sentimientos y emociones a través de la artística de una manera creativa, libre, sin restricciones en el color, siendo auténticos, sinceros, transparentes en sus obras, donde todo puede ser posible, y donde nos podemos enterar de cuáles son sus miedos, sus alegrías, como es su realidad y entender muchos de sus actos y comportamientos en el aula.

Por las razones anteriores es que la educación artística juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que a través de ella se implementan normas, hábitos de trabajo, dominio de emociones, buen uso de los materiales,

BIBLIOGRAFÍA

Lev Vigotsky (1930) publica su obra “La imaginación y el arte en la infancia”.

Platón (427 - 347 a. C.) en su obra “La República”.

Radcliffe-Brown (1943),

trabajo en equipo, otras formas de expresión y una manera más atractiva de enseñar contenidos tan importantes como el que se toca en el proyecto de investigación (identidad y sentido de pertenencia en los estudiantes por el patrimonio cultural cafetero).

Visitas Culturales

Aunque las visitas culturales son una estrategia realmente llamativa y significativa para los estudiantes no se pudo llevar a cabo por asuntos de las directivas de la Institución Educativa Republica de Francia, y por presupuesto.

Expresión y apreciación teatral

Esta estrategia, aunque también es muy llamativa para los estudiantes no se pudo implementar en el grado primero de la institución educativa Republica de Francia ya que los estudiantes no tenían la capacidad para memorizar un dialogo corto pues no saben leer ni escribir, además el nivel de ausentismo de los niños es significativo además del corto tiempo que le dan al practicante para elaborar su práctica.

CONCLUSIONES

La implementación de estrategias lúdico-artísticas es una excelente herramienta para los maestros despertar el interés en los estudiantes de primaria en temas como el patrimonio cultural cafetero.

Los estudiantes demostraron gran interés, motivación, participación, cooperación, y unión entre sus compañeros cuando los maestros presentan temas como los mencionados antes en forma atractiva a través de actividades lúdico-artísticas.

Las actividades artísticas permiten al estudiante ser auténticos, libres, mostrar sus sentimientos y emociones además que ayudan a desarrollar su creatividad, a ser ordenados, tolerantes, a compartir con sus compañeros y a controlar la ansiedad o el estrés entre ellos.

LA IMPORTANCIA DE EDUCAR EN GESTIÓN DEL RIESGO Y LA VALIDACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO PARA GENERAR CULTURA EN LOS MAESTROS, ESTUDIANTES Y EN LA COMUNIDAD

EDUCATION IMPORTANCE IN RISE MANAGEMENT AND EDUCATIONAL MATERIAL VALIDATION TO GENERATE CULTURE AMONG TEACHERS, STUDENTS AND THE COMMUNITY.

Carlos Andrés Loaiza Ramírez¹
Jenny Tatiana Díaz Marín²

RESUMEN

Generar cultura en gestión del riesgo es de gran importancia ya que constantemente nos desenvolvemos en un mundo de inseguridad en donde nos vemos expuestos a situaciones que ponen en peligro nuestra integridad, no importa el estrato socioeconómico, el momento o el lugar, hay que educar para poder concientizar a las personas. Desde niños, hasta los abuelos/as, todos tienen derecho a entender cuáles son las situaciones de riesgo y porque es importante la acción de cada uno de nosotros, y es por medio de la educación que podemos adquirir estos conocimientos, costumbres y aprender cómo actuar ante una situación de riesgo. Sin embargo, no basta con generar situaciones de aprendizajes, pues es de gran importancia que estas sean significativas, que se realicen por medio de actividades que permitan al estudiante poner en práctica e interiorizar todo lo aprendido.

PALABRAS CLAVE: Gestión del riesgo, Validación, Herramientas didácticas

ABSTRACT

Generating culture in risk management is of great importance as we constantly develop in a world of insecurity where we are exposed to situations that endanger our integrity, no matter the socioeconomic stratum, the time or the place, we must educate be able to make people aware. From children, to grandparents, everyone has the right to understand what are the risk situations and why is the action of each one of us important, and it is through education that we can acquire this knowledge, customs and learn how to act in a situation of risk. However, it is not enough to generate situations of learning, because it is of great importance that these are significant, that they are carried out through activities that allow the student to put into practice and internalize everything learned.

KEYWORDS: Risk management, Validation, Teaching tools

INTRODUCCIÓN

Inicialmente quien tiene como compromiso la generación de conocimiento son las instituciones educativas, desde la prevención de riesgos entendemos que una de las mejores formas de alcanzar una efectiva y duradera prevención en la comunidad, es mediante la incorporación de comportamientos culturales en cada uno de los

integrantes de esta comunidad educativa.

Por esto, teniendo en cuenta la importancia de la enseñanza en gestión del riesgo, es necesario reconocer el manejo que se le da a este tema. Muchas instituciones al incorporar la gestión del riesgo en el Currículo, y el Conocimiento del Riesgo en el Plan de Estudios, evalúan y determinan si este genera situaciones de reflexión y cambio. Sin embargo, este tema suele ser tratado de

¹ Maestro Normalista 2017 Escuela Normal Superior del Quindío, carlos-loaiza96@hotmail.com

² Maestro Normalista 2017 Escuela Normal Superior del Quindío, tatianamarin2009@hotmail.com

una manera superficial.

Debido a los problemas que se presentan en las instituciones educativas frente a la enseñanza de la gestión del riesgo, estas deciden crear proyectos que abarquen los temas de prevención y gestión, siendo conscientes de la importancia que tiene que tanto docentes como estudiantes y toda la comunidad educativa en general adquieran hábitos de prevención y atención de los desastres. Todo esto se realiza a través de la implementación de diversas estrategias que permitan que los estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, que logren afianzar una cultura de desarrollo, de mejorar la calidad de vida de la comunidad y de promover comportamientos adecuados ante situaciones que puedan poner en riesgo la integridad de las personas, dotándolos de conocimientos concretos y oportunos con el propósito de que cada persona se convierta en multiplicador de estos.

Sin embargo no solo basta con tener proyectos educativos, sino también que estos sean evaluados y estén en constantes modificaciones para su mejora, pues es necesario cambiar el paradigma que se tiene sobre la educación en gestión del riesgo y que toda la comunidad vea una oportunidad de cambio, mejoramiento y preparación para futuros desastres que puedan afectarnos.

En el proyecto se reseñaron autores como Clara Inés Álvarez Poveda; Marco Antonio Giraldo Rincón, Giraldo Gaviria David M.; Angulo Soto A, Gustavo Wilches Chau, MSC Stefan Ziemendorffy Lic. Axel Krause, quienes mediante sus investigaciones realizaron aportes en los temas de gestión y prevención del riesgo, y validación de material didáctico. Buscando lograr que el trabajo en los proyectos educativos institucionales permita que brindándole a los estudiantes mediante un lenguaje apropiado, elementos teóricos y prácticos del tema, partiendo del conocimiento de las amenazas naturales en nuestro entorno y la manera como debemos enfrentarlas. Entonces, los docentes y los niños con su gran creatividad, la cual demuestran constantemente en el proceso educativo, asumirán un papel proactivo en la comunidad, como gestores de una sociedad más segura y con una clara conciencia del manejo de los

riesgos, como pilar fundamental del desarrollo

DESARROLLO Y REFLEXIÓN

GESTIÓN DEL RIESGO

La gestión del riesgo se define como el proceso de identificar, analizar y cuantificar las probabilidades de pérdidas y efectos secundarios que se desprenden de los desastres, así como de las acciones preventivas, correctivas y reductivas correspondientes que deben emprenderse.

El riesgo es una función de dos variables: la amenaza y la vulnerabilidad. Ambas son condiciones necesarias para expresar al riesgo, el cual se define como la probabilidad de pérdidas, en un punto geográfico definido y dentro de un tiempo específico. Mientras que los sucesos naturales no son siempre controlables, la vulnerabilidad sí lo es. A través de los años, la vulnerabilidad ante las amenazas ha aumentado dramáticamente, como consecuencia de la degradación ambiental, la expansión urbana, rápida y desordenada, el aumento de la pobreza y la marginalidad, el desarrollo de la infraestructura y la producción de bienes y servicios sin tomar en cuenta las medidas preventivas adecuadas, y el uso incorrecto del espacio. Debido a todo lo anteriormente expuesto, se impone entonces un cambio de paradigma. Así, en lugar de focalizar la atención en los desastres ocurridos, la prioridad estaría centrada en el análisis y solución de las causas y efectos que los generan, y la forma en que debemos actuar cuando nos encontremos ante un desastre, todo esto fundamentado para la reducción de los factores de la vulnerabilidad.

En la actualidad, en el país muchos de los pobladores son vulnerables a las amenazas naturales. Ello se debe a la falta de conocimientos sobre gestión del riesgo incurrido al mal cuidado del medio ambiente, y a la falta de que en las instituciones generen la formación de hábitos que les permitan adquirir habilidades tales como saber cómo actuar ante una situación de riesgo. La consideración de estos aspectos requiere de la formulación y realización de proyectos destinados a evaluar cómo se está educando a la población frente al riesgo y generar los debidos cambios para la prevención.

Hablar de gestión de riesgo significa desarrollar una serie de medidas que permitan conocer y dimensionar todos los elementos relacionados con los riesgos para poder hacerles frente, hacerlos decrecer o, en el mejor de los casos, anularlos.

Gustavo Wilches Chaux dice que junto con los niños, las niñas y los adolescentes de ahora, nos toca construir herramientas para manejar creativamente la inevitable incertidumbre. Para aprender a convivir con el caos, que no necesariamente es algo negativo, sino un orden intrínseco de los procesos naturales, que se encuentra por encima del control humano” (2007), es decir, si queremos una escuela segura estando libres de riesgos debemos aprender y saber cómo resistir para evitar los desastres y para recuperarnos de ellos.

Es por tal razón que la gestión del riesgo es descrita por Gustavo Wilches-Chaux, como "la capacidad de la comunidad para transformar las condiciones causales antes de que ocurra el desastre". Por lo tanto la gestión del riesgo conlleva que las acciones y las diligencias se orienten a las causas, a las situaciones que presenten probabilidad de afectación, y no a la atención del desastre, para poder centrar el esfuerzo de la comunidad educativa en logros con efectividad y eficiencia.

El autor Colombiano, en su documento, busca crear reflexión sobre lo que es y las implicaciones que conlleva una escuela segura, aquella que brinda una infraestructura capaz de resistir en caso de un desastre o aquella en la que además se puede asegurar el derecho de los niños y niñas a la educación aún en situaciones de emergencia, él dice que “la reducción de los desastres empieza en la escuela” queriendo así, integrar en los planes de estudio de las escuelas y de los países estas temáticas, sobre la gestión del riesgo.

Es por esto que las instituciones manejan proyectos educativos institucionales orientados a el cuidado del medio ambiente y la gestión y prevención del riesgo, sin embargo la mayoría de estos suelen implementarse en cortos espacios académicos haciendo que el proceso de aprendizaje sea superficial, y no logrando que se desarrolle en los estudiantes hábitos preventivos. Surgiendo así la

necesidad de que se valide el material y la metodología que manejan cada uno de estos proyectos para así determinar que acciones son pertinentes para el mejoramiento de estos mismos.

VALIDACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

La validación es la investigación que se realiza con los representantes de un grupo de personas a los cuales va dirigido un material específico, la finalidad es que ellos opinen sobre los instrumentos que se han trabajado antes que éstos ingresen a la etapa final la cual consiste en utilizar sus aportes para generar nuevo material.

Lovera Pinzón, Camilo Andrés; Rojas Castiblanco, Jenny Paola (2012) *diseño y validación del material educativo*” la validación de propuestas para materiales educativos es la examinación de los mismos para el grupo al cual se dirige y por representantes del mismo grupo, la cual se realiza bajo cinco criterios.

Este debe ser atractivo, ayudando a que el material sea apreciado, despierte el interés y llame la atención para que el mismo sea percibido, estos tienen que ser investigados en forma aparte. Por ejemplo, a través de encuestas o experiencias con otras campañas educativas con la misma población. Estas deben asegurar que el material sea entendido, ya que esta es la finalidad principal de la Validación, también el grupo objetivo se tiene que identificar con el material por sus personajes, paisajes, barrios, vestidos, sonidos, etc., que deben ser preferiblemente de su entorno, debe ser aceptado, es decir que las ideas y propuestas se encuentren el acuerdo del poblador y estén a su alcance para que él lo vea factible y cumpla con el cambio. Se trata de evitar que la propuesta conlleve objetos de rechazo por la población. Y finalmente esta debe inducir a la acción, que el grupo cambie sus comportamientos en la manera deseada.

El propósito de la validación no es encontrar la respuesta correcta, ni presentar a los delegados la visión particular que se tiene de ellos, la verdadera meta es lograr el material adecuado desde el punto de vista del poblador.

Para finalizar es necesario aclarar que aunque el reto de llevar la educación en gestión del riesgo a las

instituciones educativas puede ser grande, utilizando el material didáctico como instrumento, permitirá el acercamiento entre el docente y el estudiante, en un ambiente lúdico y recreativo, donde se trabajará de forma colaborativa todo con la finalidad de generar conocimientos, de desarrollar la habilidad investigativa y crítica en los estudiantes.

CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación y a partir de la observación realizada en el grado 5 D de la Escuela Normal Superior del Quindío, se pudo evidenciar claramente el leve conocimiento que tenían los estudiantes a cerca del proyecto, su principal objetivo el cual consiste en “Generar cultura”, sus personajes y temáticas.

Iniciando el proyecto investigativo se planteó la validación y transversalización de las herramientas

didácticas del macro proyecto previene con Salvatín como objetivo principal, pero a causa del desconocimiento y el tiempo limitado para presentar las herramientas de manera transversal, llegamos a nuestra pregunta problema ¿Qué tan significativo resulta el aprendizaje para los estudiantes del grado 5D de la Escuela Normal Superior del Quindío la didáctica del proyecto “previene con Salvatín” por medio de la transversalización en las diversas áreas del conocimiento? Tras varias semanas, el tema de la transversalización no tuvo el resultado esperado, por lo tanto se optó por dedicar un espacio a la enseñanza/aprendizaje del proyecto, un espacio el cual pudiera dedicarse de lleno al tema preventivo, a la gestión del riesgo, al cuidado de la biodiversidad de manera lúdica y práctica, lo cual nos permitió ver una evolución del conocimiento de principio a fin, una apropiación y trasmisión de lo aprendido, involucrando en el proceso no solo a los estudiantes de la institución, si no a sus familias.

WEBGRAFÍA

<http://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>

www.monografias.com/trabajos72/didactica-magna-juan-amos-comenio/didactica-magna-juan-amos-comenio.shtml

<http://www.eird.org/cd/toolkit08/material/insercion-curricular/los-ninios-y-la-gr/losniniosylagdr.pdf>

<http://www.redalyc.org/pdf/1051/105116726005.pdf>

BIBLIOGRAFÍA

Giraldo Gaviria David M. y Angulo Soto A. (2014). “Previene con Salvatín”. Estrategias para generar cultura sobre gestión del riesgo”. Macro Proyecto “previene con Salvatín”.

Lovera Pinzón, Camilo Andrés; Rojas Castiblanco, Jenny Paola (2012) diseño y validación del material educativo "el análisis de objetos como metodología para la enseñanza de la tecnología"

Clara Inés Poveda y Marco Antonio Giraldo Rincón en su libro de “Los niños en la gestión del riesgo” (2003) sustentan aportes de cómo es considerada la gestión del riesgo y asimismo pretende fomentar la capacidad de respuesta de docentes y niños frente a las emergencias.

RESUELVE APRENDIENDO POR MEDIO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

TO SOLVE TO LEARN IN THE WAY OF RESOLUTION OF PROBLEM SINCE STRATEGY DIDACTIC

María de los Ángeles R.
María Nidia López

RESUMEN

En el marco del macro proyecto de investigación: Estrategias didácticas para la integración de saberes, a partir del área de ciencias sociales y sus procesos evaluativos. Se desarrolló este ejercicio investigativo denominado Resuelve aprendiendo la estrategia de resolución de problemas el cual se llevó a cabo con la participación de los estudiantes del grado Quinto de básica primaria de la Institución Educativa Escuela Normal Superior del Quindío, a partir de la ejecución de la práctica Pedagógica Investigativa desarrollada durante IV y V semestre (2016-2 2017-1), cuyo objetivo se enmarco en Establecer en qué forma la resolución de problemas como estrategia para la integración de saberes a partir de las Ciencias Sociales, desarrolla aprendizajes significativos en los estudiantes del grado Investigación que se enmarcó en el enfoque cualitativo y aplicando la metodología de la investigación acción. Este proceso posibilitó la integración de los saberes a partir del área de ciencias sociales-de igual forma se evidenció entre otros aspectos que la resolución de problemas mejora la práctica pedagógica y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Resolución de problemas, dialogo de saberes, rubricas

ABSTRACT

Within the framework of the macro research project: The classroom pedagogical project as a didactic strategy of the dialogue of knowledge, starting from the area of Social Sciences and its articulation with the evaluative practices. This research exercise was developed called Resolves learning the strategy of problem solving which was carried out with the participation of the students of the fifth grade of primary of the Educational Institution Normal High School of Quindío, from the execution of the practice Pedagogical Investigation developed during IV and V semester (2016-2 2017-1), whose objective was framed in Establish how the problem solving as a strategy for the integration of knowledge from the Social Sciences, develops significant learning in students Of the degree Research that was framed in the qualitative approach and applying the methodology of the research action. This process made possible the integration of knowledge from the area of social sciences - it was also evidenced among other aspects that problem solving improves the pedagogical practice and the teaching and learning process

KEYWORDS: Problem resolution, dialogue of knowledge, categories.

¹ Normalista bachiller con profundización en pedagogía, estudiante del Programa de formación complementaria de V semestre de la Escuela Normal Superior del Quindío.

² Estudiante del programa de formación complementaria de V semestre de la Escuela Normal Superior del Quindío.

INTRODUCCIÓN

Este artículo de reflexión es producto del trabajo de investigación denominado “la Resolución de problemas como estrategia didáctica para la integración de saberes y sus procesos evaluativos” que va inmerso dentro del macro proyecto denominado “el proyecto pedagógico de aula como estrategia didáctica del dialogo de saberes a partir del área de ciencias sociales y su articulación con las prácticas evaluativas”, el cual se desarrolló en el marco de la práctica pedagógica investigativa de la Escuela Normal Superior Del Quindío en el programa de Formación Complementaria.

En este ejercicio de escritura se presenta entorno a los resultados obtenidos en la investigación, donde se evidencio que las rubricas son un medio para evaluar el impacto de la Resolución de problemas frente a la integración de saberes.

Esta estrategia didáctica fue pensada a partir del análisis actual de los procesos de aula, donde se evidenciaba la desvinculación de aprendizajes por parte de los estudiantes, la falta de dialogo de los saberes y quizás desde los mismos docentes la necesidad de estructurar procesos claros de evaluación.

Por lo anterior expuesto, se realiza un análisis de la importancia de la Resolución de problemas y sus rubricas de tal manera que se pueda lograr medir su impacto frente a la integración de saberes:

La resolución de problemas como estrategia didáctica:

Es una estrategia que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje, esto gracias a la interacción que debe existir entre el docente y el alumno, por lo tanto, para la aplicación de dicha estrategia se deben de tener en cuenta los siguientes pasos:

- Partir de las ideas previas, que al momento de aplicar la estrategia el alumno conozca.
- Crear variedad escenarios didácticos, llevando acabo los contenidos de la planeación.
- Diseñar situaciones que generen problemas cotidianos, con obstáculos donde el niño busque la estrategia adecuada para poder resolverlo.
- Situar al alumno en circunstancias por medio de

las cuales, él mismo se percate de que se encuentra equivocado, en casos de que no genere las respuestas correctas en razón a cualquier problema que se le exponga, y posterior a ello reflexione y mejoré su respuesta.

- Llevar al estudiante a que antes de responder las preguntas debe identificar qué es lo que se está preguntando y qué procedimiento debe llevar a cabo para contestar de manera asertiva.

Ahora bien, lo que se pretendió al emplear la estrategia fue lograr que cada alumno construya un aprendizaje significativo, es decir, que antes de resolver el problema lo analice, lo interprete, lo entienda y a partir de ello genere una resolución al mismo. Ennis define el “pensamiento crítico, como un pensamiento reflexivo y razonable que se centra en que la persona pueda decidir que creer o hacer.” Robert (Ennis 1989.pag.4). Por consiguiente, lo que buscamos, es que el estudiante tenga la capacidad suficiente de desarrollar sus respuestas y soluciones, pues antes de esto realiza un pensamiento crítico frente al tema que se le plantee. Además de buscar que con esta estrategia que el alumno adquiera un pensamiento crítico también aspiramos que dicho estudiante obtenga un pensamiento significativo, es decir, como para aplicar la estrategia el alumno debe contar con un conocimiento previo de la situación que se le esté planteando, dicho alumno debe combinar estos conocimientos con los nuevos que se le presenten y será de este modo que el educando podrá resolver problemas, en razón a que generará nuevos pensamientos, los cuales permitirán darle un significado diferente al conocimiento que ya tenía y que a su vez le brindará nuevas respuestas, de este modo lo afirma. David Ausubel (1976) “El individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje”. (David Ausubel, 1976, pag 7).

Por consiguiente, si se le pone de presente al alumno un tema en específico y del cual él ya cuente con un conocimiento previo, se podrá dar aplicación a la estrategia, pues a través de esta se

invita a los estudiantes a que tomen conciencia de los conocimientos con los que ya cuentan realicen un análisis frente a la nueva información estimulando a que modifiquen el pensamiento ya conocido en virtud del nuevo generando a su vez nuevos pensamientos y respuestas innovadoras.

De igual forma, es bueno señalar que si se nota que el estudiante no refleja ningún resultado y/o aporte diferente al que ya conoce, desde el rol docente es necesario realizar un seguimiento frente al alumno en específico, escucharlo y orientarlo en su búsqueda de una posible solución, dando aplicación a la presente estrategia. Que generando la integración de saberes ya que se puede articular con cualquier área con el fin de tener un mejor proceso a la hora de enseñar y aprender.

La resolución de problemas contribuye con el dialogo de saberes:

En nuestra investigación tuvimos una gran herramienta con el método Regio Emilia ya que el propone que todo los niños deben buscar su propio conocimiento y además de eso deben vivir las situaciones no tanto teóricas si no también prácticas, se enfrentó este desafío al articular y tener dialogo de saberes con niños de quinto grado en donde se articularon tres áreas; eran sociales, inglés y matemáticas en donde casi siempre podíamos tener el acercamiento con dos o las tres áreas, es importante resaltar que es un método muy práctico que tal vez nosotros como docentes no conocemos, en ocasiones hacemos de nuestras clases algo mágico y maravilloso pero nos cuesta saber en dónde estuvo el éxito y si bien lo podemos expresar es una excelente manera de dar los temas por que más que compartir conocimiento es vivir y tener experiencia de cada semilla que sembramos los maestros, no siendo más a su vez esto hace que los niños tengan unos comportamientos diferentes a la hora de ver las cosas también ayuda a las relaciones interpersonales por eso se dice. Al contar el alumno ya con un pensamiento crítico y un aprendizaje significativo y un dialogo de saberes, es decir que logra tener una total madurez a la hora de resolver problemas y/o de dar su punto de vista frente a los interrogantes que se les plantea en el aula de clase, esto también conlleva a que los mismos interactúen y socialicen con mayor

facilidad entre sí.

La resolución de problemas y la socialización

De igual forma, esta socialización también va de la mano con lo que los niños perciben de su ambiente escolar, pues en este ocupan una gran parte del tiempo y asociado a esto desde edades muy pequeñas los niños empiezan a ir a la escuela, aprenden, socializan con iguales y con maestros. Establecen sus primeras relaciones fuera del ámbito familiar y su personalidad se desarrolla durante toda su etapa académica. Por consiguiente la importancia de realizar una estrategia para que ellos aprendan a desenvolverse y a socializar desde el aprendizaje para la resolución de problemas, toda vez que de este modo adquieren mayores posibilidades de abrirse al mundo a medida que van creciendo no solo en edad sino también académicamente, por tanto la educación en sus nuevas modalidades se presentan, como el más importante contexto social y de aprendizaje, dando lugar a nuevos y desconocidos retos con la determinación de contribuir al crecimiento personal o convertirse en una herramienta de mucha utilidad ante las amenazas que se presenten a dicho crecimiento.

Los factores interpersonales desempeñan un papel fundamental para promover el aprendizaje en el entorno escolar, es sabido que los estudiantes que encuentran un buen ambiente escolar tendrán más opciones de poder asimilar todos aquellos conocimientos que se les presentan durante toda la etapa.

Es por ello importante que los alumnos tengan un apego seguro ya que es la base para que muestren competencias en las relaciones con los iguales, sean aceptados por compañeros y tengan amigos. La socialización entre niños, niñas y adolescentes, es vital para el buen desarrollo de las personas, todos los estudiantes deben de sentirse integrados y que son tratados con igualdad y respeto, por tanto se insiste en que el enseñarles a desarrollar pensamientos que conllevan a una solución de problemas, evitara que exista entre los mismos desacuerdos e incluso el tan de moda bullying estudiantil, pues el rechazo de sus compañeros puede desarrollar actitudes negativas y coartar en la

exploración conllevando ello a generar tristeza, llamados de atención, apatía por ir a la escuela y /o colegio entre otros síntomas que pueden ser debidos a una percepción de soledad asociada al hecho de no tener compañeros con quien jugar o comunicarse.

Teniendo en cuenta lo antes expuesto, se puede decir que los niños, niñas y/o adolescentes que cuentan con un amigo en el colegio pueden estar dispuestos a utilizarlo como apoyo emocional o instrumental. Además el hecho de tener un apoyo en la escuela o colegio ayudara a los alumnos a desarrollar habilidades sociales y les capacita para

poder afrontar situaciones adversas que se puedan encontrar, dando aplicación a los pensamientos que con la estrategia aplicada pueden exteriorizar. Es importante que los estudiantes se sientan seguros para poder explorar sus alrededores y adaptarse a la vida fuera de sus casas.

Para concluir, podemos decir que la estrategia de resolución de problemas para formar científicos sociales, facilita el dialogo de saberes. Por tanto, la resolución de problemas en el aula, sí genera una mayor socialización entre compañeros de clase y a su vez crea un ambiente sano y divertido al momento de transmitir conocimientos a los alumnos.

WEBGRAFÍA

<http://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>

www.monografias.com/trabajos72/didactica-magna-juan-amos-comenio/didactica-magna-juan-amos-comenio.shtml

<http://www.eird.org/cd/toolkit08/material/insercion-curricular/los-ninios-y-la-gr/losniniosylagdr.pdf>

<http://www.redalyc.org/pdf/1051/105116726005.pdf>

BIBLIOGRAFÍA

Giraldo Gaviria David M. y Angulo Soto A. (2014). “Previene con Salvatín”. Estrategias para generar cultura sobre gestión del riesgo”. Macro Proyecto “previene con Salvatín”.

Lovera Pinzón, Camilo Andrés; Rojas Castiblanco, Jenny Paola (2012) diseño y validación del material educativo "el análisis de objetos como metodología para la enseñanza de la tecnología"

Clara Inés Poveda y Marco Antonio Giraldo Rincón en su libro de “Los niños en la gestión del riesgo” (2003) sustentan aportes de cómo es considerada la gestión del riesgo y asimismo pretende fomentar la capacidad de respuesta de docentes y niños frente a las emergencias.

PEDAGÓGIAMENTE

REVISTA DE INVESTIGACIONES

CONTENIDO

EL TÁNDEM: UNA ESTRATEGIA DE SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Melissa Cruz Sánchez - Luisa Spina Zapata.

LOS CENTROS DE INTERÉS EN EL DIALOGO DE SABERES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO - Jeidy Cruz Gallego.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. Daniela González Vargas- Valentina Chaves Londoño.

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA COMO ESTRATEGIA PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y SU GÉNERO DISCURSIVO LA FÁBULA EN EL CASO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4B DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL QUINDÍO SEDE GUSTAVO ROJAS PINILLA. Valentina Rosero Quinto.

LAS RÚBRICAS: UN MEDIO PARA EVALUAR EL IMPACTO DE LA INFOGRAFÍA EN LA INTEGRACIÓN DE SABERES. Jeidy Cruz Gallego- Laura Quiceno Flórez

LA SIMULACIÓN PROCESO EN LA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA. Martha Lucia Sánchez - Alba Nidia López Sepúlveda.

EL MAPA MENTAL: UNA POSIBILIDAD PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Estefanny Henao Borja- María Fernanda Zuluaga Sánchez

ESTRATEGIAS LÚDICO ARTÍSTICAS UNA HERRAMIENTA PARA DESPERTAR EL INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES POR EL PATRIMONIO CULTURAL CAFETERO. María Diomar Rojas Sánchez.

LA IMPORTANCIA DE EDUCAR EN GESTIÓN DEL RIESGO Y LA VALIDACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO PARA GENERAR CULTURA EN LOS MAESTROS, ESTUDIANTES Y EN LA COMUNIDAD. Carlos Andrés Loaiza Ramírez - Jenny Tatiana Díaz Marín.

RESUELVE APRENDIENDO POR MEDIO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. María de los Ángeles R. - María Nidia López