



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA DE 1991 A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

*Avance proyecto "Aprendizaje significativo de la Constitución política
de Colombia, a través de estrategias didácticas"*

**Liceth Patricia Martínez Tavera, Paola Esther Ayala Ramírez¹ y
Carolina Salamanca Leguizamón²**

¹Estudiantes programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades
y Lenguas. Universidad Libre Seccional Socorro. Liceth-liceista@hotmail.com, paoesayala@hotmail.com

²Directora proyecto. Licenciada en Química. Especialista en Educación Bilingüe. Docente del Énfasis de Ciencias Naturales.
Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Libre Seccional Socorro carolina.salamanca@mail.unilibresoc.edu

Recepción artículo 18 de marzo de 2015. Aceptación artículo 18 de octubre de 2015

INNOVANDO EN LA U ISSN 2216 - 1236

RESUMEN

Figura 1. Estudiantes de cuarto grado del Colegio Siglo XXI



La enseñanza de la Constitución Política de Colombia de 1991 brinda las fuentes para que se conozcan y se hagan valer los derechos y los deberes de los ciudadanos colombianos y la forma en que está conformado el Estado y sus funciones, en algunos casos no se evidencian metodologías adecuadas para su aprendizaje, por ello los estudiantes han perdido interés en esta temática, generando poco conocimiento de su contenido. Por esta razón, la investigación tuvo como objetivo implementar estrategias lúdico-pedagógicas en los estudiantes de cuarto grado del Colegio Siglo XXI del municipio del Socorro, Santander, para generar un aprendizaje significativo.

Esta se encuentra dentro del paradigma cualitativo, con un enfoque crítico social basado en el método inductivo, se lleva a cabo una investigación de acción – participación. Para ello, se desarrollaron una serie de estrategias enfocadas en el juego, en las representaciones artísticas y diálogos, así como el uso de las TIC'S facilitando el aprendizaje del estudiante. La implementación de estas estrategias permitió despertar el interés por conocer la C.P/91, obteniendo resultados favorables en donde la mayor parte de los estudiantes llevaron a la práctica aspectos importantes de las competencias ciudadanas a través de la motivación, la atención y la retención ya que de manera divertida y significativa adoptaron conductas de convivencia y de responsabilidad.

Palabras clave

Competencias ciudadanas, estrategia lúdica pedagógica, juego, motivación.

ABSTRACT

The teaching of Colombia's Constitution of 1991 provides sources to get to know and enforce the rights and duties of colombian citizens and how it forms the state and its functions, in some cases, not appropriate methodologies for its learning are evident, thus, students have lost interest in this subject and generating little knowledge in its content.

For this reason, the research aimed to implement recreational and instructional strategies in the fourth grade students of the College Siglo XXI in the municipality of Socorro, Santander, to generate meaningful learning of CP/91. This is within the qualitative paradigm, a critical social approach based on the inductive method; the type of research implemented in this work is the action-research participation. To do this, a series of strategies were developed focused on the game, in artistic representations and dialogue. The TIC'S was used facilitating student learning.

The implementation of these strategies allowed arouse interest in knowing the CP/91, favorable results were obtained where most of the students put into practice important aspects of citizenship skills through motivation, attention and retention, because through funny and significative ways they adopted behaviors of coexistence and liability.

Keywords

Citizenship skills, play, motivation, playful pedagogical strategy.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del problema

La enseñanza de la Constitución Política de Colombia de 1991 (C.P/91) es fundamental ya que invita a los ciudadanos a considerarse portadores de derechos y deberes, además multiplicar su poder; ampliando los mecanismos de participación ciudadana y reduciendo drásticamente las ventajas otorgadas a los políticos profesionales y a los dos partidos tradicionales (Mockus, 2011).

Durante la práctica pedagógica realizada en el Colegio Siglo XXI se evidenció la falta de interés por parte de los estudiantes, manifestando monotonía, rutinas y pocas actividades lúdicas recreativas para conocer y aprender más sobre la C.P/91, generando que el estudiante deje a un lado un tema tan importante como su formación ciudadana. Los docentes enfatizan en mostrar el contenido, no en profundizar en el desarrollo de competencias cognitivas, procedimentales, interpersonales e intrapersonales; forjando una calidad educativa de forma agradable para los estudiantes, por otra parte, la utilización de los recursos didácticos es mínima, es decir, sólo se utiliza el libro de la C.P/91.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente proyecto busca implementar, a través del juego, una estrategia que fomente el aprendizaje de la C.P/91, de manera que se logren desarrollar las competencias que los lineamientos curriculares del área de Ciencias Sociales propone y a su vez trabajar el estándar básico de 4 grado, ya que va a reforzar, de manera significativa, el conocimiento de la C.P/91

ayudando a mejorar el nivel en las pruebas que se hacen en el país, en cuanto a las competencias ciudadanas y fomentar la cultura constitucional dentro y fuera de la institución.

1.2. Antecedentes

Los trabajos realizados en torno al tema abarcan una parte o fracción de la Constitución a diferencia de la investigación presentada, la cual permite a través de estrategias lúdicas la comprensión de la C.P/91, algunos son: "representaciones y practicas sobre ciudadanía en estudiantes de octavo grado de educación básica secundaria en tres planteles educativos pertinentes a estratos sociales diferentes" (Arango, 2008), en el que se evidencia el formar en un derecho y deber específico nombrado en la constitución y en la formación de estudiantes cívicos a partir de las aulas de clase; otro de ellos es el "diseño de un programa de desarrollo de habilidades informacionales aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes" (Castañeda & Fino, 2010, p. 6), define como indispensable el desarrollo de habilidades informacionales, desde la infancia, que les permita a los niños, los jóvenes y a su comunidad, un mejor desenvolvimiento y reconocimiento; como ciudadano, de sus acciones y responsabilidades, tanto en lo real como en lo digital; y finalmente la investigación sobre "humanización hacia una educación crítica en derechos humanos" (Gómez, 2009, p. 9), donde este propone dar soluciones a los problemas entre ciudadanos mediante la implementación de algunos instrumentos de humanización proporcionados por las ciencias humanas como los derechos humanos internacionales.

1.3. Pregunta problema

¿Es adecuada la estrategia “aprende jugando con la constitución” para el fomento del aprendizaje de la Constitución Política de Colombia en los estudiantes de cuarto grado del colegio Siglo XXI?

1.4. Justificación

Este proyecto se justifica a partir de cuatro puntos importantes en el proceso, el primero de ellos fue determinar que la finalidad de la educación es mejorar la calidad y lograr una mayor equidad educativa según la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, Ministerio de Educación Nacional (MEN, 1994), el segundo punto se enfoca en el desarrollo de las competencias en los estudiantes que les permitan vincularse a un entorno social cualquiera de manera correcta y atendiendo a las normas que la misma sociedad exige, para vincularla con el resto de las áreas académicas tomando en cuenta la importancia de los conocimientos del ser, saber, hacer y convivir, que facilite su reforzamiento, lo que ratifica la posición de Pérez-Esclarin (2002), cuando expone que “la educación se orienta a formar sujetos autónomos y ciudadanos responsables, poniendo, implícita y explícitamente, valores que promuevan y garanticen las competencias fundamentales para una sana convivencia”; la tercera es incentivar al cambio de estrategias, es decir ayudar a los actuales docentes a evitar caer en la monotonía y cometer errores de transmisión de conocimientos, pues los estudiantes no son cajas acumulativas de información las cuales se deben llenar. Así mismo, es importante resaltar que los estudiantes buscan que sus educadores sean activos y los motiven a aprender cada día más; siendo la C.P/91 la base fundamental para el desarrollo íntegro del ciudadano, esta debe ser participativa, democrática, responsable y respetuosa, enseñada desde la teoría hacia la práctica participativa dentro del establecimiento, provocando un espíritu ciudadano, el cual, se pueda percibir en el actuar diario del educando.

1.5. Objetivo general

Implementar estrategias Lúdico-pedagógicas en los estudiantes de cuarto grado del Colegio Siglo XXI para generar un aprendizaje significativo de la Constitución Política de Colombia de 1991.

1.6. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de aprendizaje que tienen los estudiantes de cuarto grado del Colegio Siglo XXI sobre la Constitución Política de Colombia de 1991, para identificar las estrategias o metodologías de aprendizaje que utilizan los docentes del área de ciencias sociales para enseñar la C.P/91.

- Analizar la implementación de la estrategia lúdico – pedagógica “aprende jugando con la constitución”, realizada desde la selección de actividades pertinentes y uso de las TIC, para fortalecer los conocimientos sobre la C.P/91 en los estudiantes fomentando el interés por conocerla y aplicarla en su diario vivir.
- Comprobar el mejoramiento y efecto que esta nueva estrategia de enseñanza trae en la aplicación de pruebas a los estudiantes, las cuales permitan verificar si el contenido fue asimilado.

2. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Esta se encuentra dentro del paradigma cualitativo, con un enfoque crítico social basado en el método inductivo, el tipo de investigación implementada en el presente trabajo es la investigación acción –participación, la cual permite hacer un análisis partiendo de las experiencias de los estudiantes como protagonistas del proceso de construcción del conocimiento en el área de Ciencias Sociales donde se implementan actividades lúdicas en pro de la obtención de un mejor conocimiento y progreso del aprendizaje.

2.2. Localización

El colegio Siglo XXI es una institución de carácter privado, se encuentra localizado en la hacienda Agua Blanca, al oriente del municipio del Socorro en el departamento de Santander, cuenta con una infraestructura campestre que favorece el desarrollo integral del educando, es una institución que cuenta con amplias aulas, una sala de informática con 12 computadores, acceso a internet y cobertura de red inalámbrica, además, cuenta con una sala de audiovisuales equipada con su respectivo video Beam, televisor, un DVD y un computador.

2.3. Técnicas de investigación

Mediante la observación directa fue posible evidenciar el progreso de los estudiantes durante el desarrollo de cada una de las actividades propuestas utilizando el juego como medio fundamental.

2.4. Materiales, equipos o instrumentos

Para evaluar el desempeño de los estudiantes en cada una de las actividades planteadas en el trabajo de investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

2.4.1. Prueba diagnóstica

Se utilizó para determinar el nivel en que se encontraban los estudiantes sobre el conocimiento de la C.P/91, y determinar cuáles son las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de la misma.

2.4.2. Prueba final

Se aplicó al final de la investigación para conocer las competencias que obtuvieron los estudiantes en el proceso educativo, logradas a partir de la implementación de la estrategia lúdico pedagógica "aprende jugando con la Constitución", además, esta prueba se aplicó a fin de verificar que lo aprendido fue un contenido significativo, quedando integrados los conocimientos dentro de su estructura cognitiva con aplicaciones a su proceso social.

2.4.3. Entrevista escrita

Se utilizó para recolectar datos sobre los resultados de las estrategias que implementaron los docentes del área a la hora de orientar esta clase.

2.4.4. Estrategias didácticas

Se aplicaron 12 talleres los cuales contenían las estrategias didácticas que se realizaron en un tiempo entre dos y tres horas aproximadamente cada una, sus principales características eran la implementación de juegos, como por ejemplo lotería: una cita con la Constitución que es un juego de mesa, obras de títeres, canto de coplas y representación; y la tecnología para que el aprendizaje de los estudiantes fuera de manera significativa.

2.4.5. Matrices de planeación

Se diseñaron para estructurar la información recopilada en cada taller, analizar las dificultades y las debilidades de los estudiantes y docentes en pro del mejoramiento continuo, también se utilizó con el fin de llevar un orden en cada una de las actividades planteadas.

2.5. Procedimiento

Inicialmente, se identificó el problema a través de las prácticas pedagógicas realizadas en la institución en semestres anteriores por medio de la observación directa y diálogos informales con los estudiantes; centrándose el problema en el poco agrado que estos manifiestan hacia la temática de la C.P/91, por tanto, se elaboró una prueba diagnóstica a los estudiantes de cuarto grado para identificar los conocimientos y las competencias del área de

Ciencias Sociales y Competencias Ciudadanas que tenían respecto a la constitución, la cual han abordado desde grado segundo; seguidamente se realizó una entrevista escrita a diferentes docentes del área de Ciencias Sociales para determinar las diferentes estrategias que llevan a cabo para las clases. Debido a los resultados poco favorables obtenidos en la prueba diagnóstica, fue necesario el diseño de una serie de talleres en los cuales se plantearon algunas estrategias para que el aprendizaje de la C.P/91 se realizara de manera significativa y motivante para los estudiantes.

Fueron aplicadas una serie de actividades comprendidas entre juegos, obras de títeres, pantomima, realización de dibujos, diálogos, casuísticas y videos a los estudiantes de cuarto grado del Colegio Siglo XXI.

Se realizaron actividades de reflexión pertinentes a la temática que se trabajó, donde se tuvieron en cuenta las opiniones y puntos de vista sobre la misma dando apertura al tema; luego de esto se pasaba al contenido temático explicado tanto por los docentes como por los estudiantes a partir de láminas, de videos, diálogos y de lecturas para que finalmente fuera llevado a la práctica a través del juego, representaciones teatrales y dibujos alusivos al tema. Una vez obtenidos los resultados de la prueba final se comparó con la prueba diagnóstica para determinar si la estrategia empleada fue eficaz en el desarrollo de nuevos aprendizajes y de competencias para el estudiante y así determinar su funcionalidad.

2.6. Población y muestra

La población fue de 18 estudiantes de cuarto grado del colegio Siglo XXI, conformada por cinco niños y trece niñas, en edades entre ocho y nueve años, los cuales hacen parte de nivel socio-económico de estratos tres y cuatro. Los estudiantes muestran características como impuntualidad a la hora de llegada de la primera hora de clase, algunos se distraen con facilidad con cualquier movimiento que se vea fuera del salón, algunos son curiosos, es decir preguntan el porqué de las cosas, por otra parte, muestran cierto grado de irresponsabilidad a la hora de entregar trabajos, tareas o llevar algún útil escolar.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

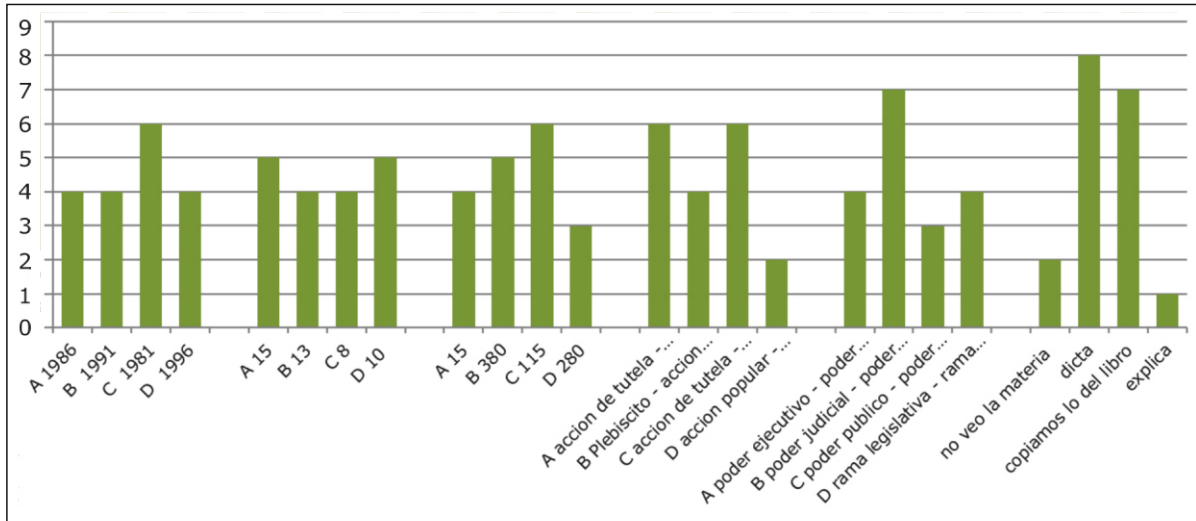
3.1. Determinación del nivel de aprendizaje

Esta prueba refleja los pre-saberes que tienen los estudiantes de cuarto grado en la temática de la Constitución.

Se evidencia el poco conocimiento sobre la C.P/91, ya que los resultados arrojan cierta confusión en

preguntas que para ese grado ya deben ser de su conocimiento; como es el año de la Constitución, el número de artículos y títulos y conocimiento de cuáles son las ramas del poder público, es decir que, un 77% de los estudiantes muestran desconocimiento al tema frente a un 23% que manifiestan cierto grado de conocimiento. Es importante saber el concepto que tienen los estudiantes frente a las estrategias que aplica el docente en su quehacer pedagógico. La figura 2, ilustra las diferentes categorías que se obtuvieron de las respuestas de los estudiantes mostrando en cada uno de los porcentajes una manera tradicional de enseñar, es decir, el 44% manifiesta ser de manera dictada, el 39% copia textual de la Constitución, el 11% dice no ver la materia y el 6% dice que la docente explica.

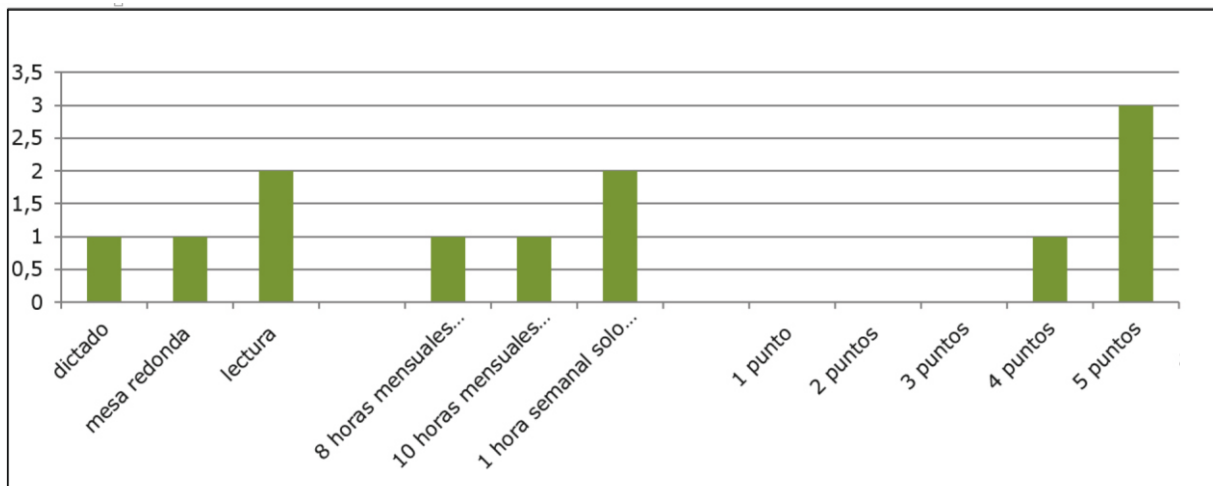
Figura 2. Prueba diagnóstica



3.1.1. Entrevista docente

Se efectuó con el fin de reconocer las estrategias que llevan a cabo los docentes del área, en la enseñanza de la C.P/91, los resultados obtenidos se confrontan con las respuestas dadas por los estudiantes en la prueba diagnóstica y se evidencian en la figura 3, donde se muestra que los docentes, en un 100% implementan estrategias poco didácticas, es decir, constan de actividades como dictados, lectura y mesas redondas, de igual manera refleja que es poco el tiempo que se da para la enseñanza de la C.P/91, reconociéndola como una temática importante para el desarrollo de la labor ciudadana.

Figura 3. Entrevista docente.



3.2. Análisis de la estrategia “Aprende jugando con la Constitución”

Para comenzar, se realizó un paralelo entre los actores que intervinieron en el proceso de investigación, para verificar la evolución del aprendizaje en la Constitución Política de Colombia de 1991. En un primer momento, la docente titular manifestó no utilizar ninguna estrategia didáctica diferente a la de dictar y hacer pequeños diálogos con los estudiantes en el aprendizaje de la C.P/91. Luego de la aplicación de la estrategia la docente manifestó interés por las actividades propuestas ya que observó mayor agrado, más participación y motivación por el tema; de igual manera sucedió con los educandos, ya que el interés y la motivación se reflejó en la participación de la clase dando sus opiniones, haciendo lecturas en forma general, dramatizando algunos derechos y deberes y manteniendo el orden y el respeto en los juegos de mesa. Por otra parte, se observó mayor responsabilidad ya que los estudiantes cumplían a cabalidad con las labores escolares, se presentaban puntualmente a las clases, debido a esto el conocimiento de la C.P/91 creció con las actividades propuestas logrando que el aprendizaje fuera significativo.

En este punto se puede hacer un contraste entre las tres fases del proceso, un estado inicial, evolutivo y continuo. La primera fase evidencia la prueba diagnóstica, donde se muestran las deficiencias que presentaban los estudiantes en el aprendizaje sobre la Constitución; la segunda fase hace referencia a la aplicación de la estrategia lúdica pedagógica, la cual consta de la utilización de material didáctico enfocado al juego como método de enseñanza – aprendizaje, en esta los niños avanzaron en su proceso de formación, mostrando más interés y conocimiento sobre el tema fortaleciendo así las competencias ciudadanas; la tercera fase se puede evidenciar en todos los encuentros, con el fortalecimiento de los conocimientos ya que los estudiantes participaban, opinaban y asociaban el contenido aprendido con sucesos de la realidad; en la prueba final se muestra que el aprendizaje fue significativo ya que se obtuvieron los resultados esperados pues los estudiantes reflejaron que el contenido fue asimilado, lo que permite demostrar el avance ratificando que la lúdica hace parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes y en mayor medida, en la primaria. En esta parte del proceso, se puede tomar como base a los teóricos Bandura y Ausubel; Albert Bandura resalta la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje, este se logró mediante la interacción docente – estudiante en cada una de las actividades planteadas, donde el uso de material didáctico como el juego de mesa denominado “una cita con la Constitución”, elaboración de títeres, guiones para la presentación teatral, carteles, juego la lotería, videos y diapositivas; el cual fue observado y

manipulado por el estudiante, le permitió realizar la asimilación de lo aprendido con su propia realidad, logrando no solo la motivación, sino la retención y aplicación del conocimiento en el aula de clase observado esto en comportamientos como: pedir la palabra, a la hora del descanso respetando los turnos de juego y los espacios de los demás.

El aprendizaje significativo se logró mediante la realimentación de conocimiento, haciendo conexiones entre los diversos temas los cuales se fundamentaban en situaciones reales que le permitieran al estudiante hacer un paralelo entre lo que se aprende, sus propias vivencias dentro de la institución y en relación con sus compañeros expresando la validez de sus derechos y de sus deberes dentro del salón de clase cuando observan que algún estudiante está siendo agredido ya sea por sus opiniones o creencias religiosas, sociales y políticas.

Se formaron estudiantes con competencias ciudadanas, de acuerdo con María Montessori y Juan Ignacio Pozo, quienes formulan que la enseñanza debe ser de forma lúdica y agradable para los estudiantes llevándolos al acercamiento de la tecnología como lo exige el mundo de hoy y por último el juego refuerza la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner donde trabajando la inteligencia lingüística, interpersonal e intrapersonal se logró hacer que el estudiante manifieste sus ideas, trabaje en grupo, respete a los demás y valore sus capacidades y las de los demás.

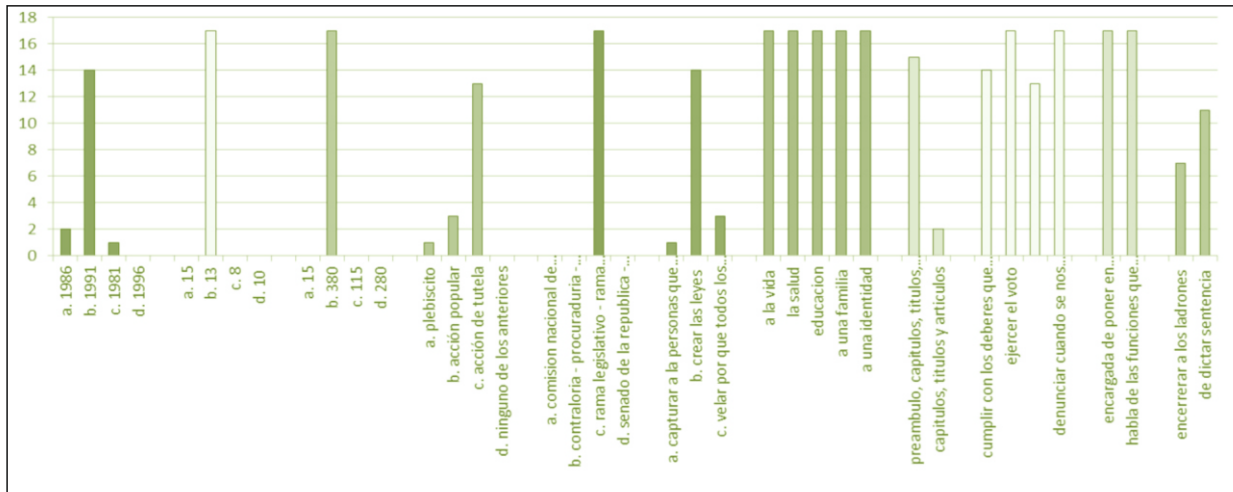
3.3. Efectos de la estrategia

Se aplicó la prueba final a los estudiantes con el fin de comprobar que la estrategia alcanzó los objetivos propuestos.

La figura 4 muestra que el 85% de los estudiantes lograron obtener un aprendizaje significativo ya que los contenidos fueron asimilados de manera correcta, tanto en aspectos de conocimiento general como con la aplicación de la misma en diferentes situaciones, y en cuanto al desarrollo de las competencias a través de la observación se puede determinar que el estudiante logró convivir, respetar, valorar las opiniones propias y ajenas, aprendió a escuchar a los demás y de manera significativa aprendió a aplicar los deberes y derechos que la C.P/91 demanda, demostraron mayor participación e interés por la clase y responsabilidad por sus quehaceres escolares. Por último, es importante resaltar que tras la aplicación de la estrategia se logró desarrollar las competencias que los lineamientos curriculares demandan para el área de Ciencias Sociales; la competencia cognitiva se desarrolló tras lograr que el estudiante manejara ciertos conceptos y los llevara a la práctica en sus diferentes ámbitos socio-culturales, las competencias procedimentales se lograron ya que cada uno de los estudiantes buscó la forma de organizar y seleccionar la información que les parecía

más importante, la competencia interpersonal ayudó al estudiante a relacionarse y a convivir de manera agradable con su grupo; finalmente, la competencia intrapersonal, la cual le mostró al estudiante las habilidades que tiene y que puede desarrollar si pone en práctica las demás competencias.

Figura 4. Prueba final



Por otra parte se desarrolló la competencia comunicativa ya que se generaron diálogos e intercambio de ideas, esto ayudó a que se identificaran como seres que merecen ser escuchados, respetados y a su vez reconocer que los otros también necesitan que se les preste atención, es decir, el estudiante aprendió a escuchar los argumentos ajenos y comprenderlos a pesar de no ser compartidos.

4. CONCLUSIONES

Conocer el nivel académico de los estudiantes y su pensamiento frente a las estrategias utilizadas por los docentes fue de gran importancia ya que permitió tener una visión clara de las falencias en los procesos de aprendizaje de acuerdo a los métodos de enseñanza de la Constitución Política de Colombia. La implementación de la estrategia aprende jugando con la Constitución fue eficiente ya que permitió su aprendizaje, logrando en los estudiantes la motivación y el interés por los temas tratados durante la ejecución del proyecto, el cual reconoce el juego como base del aprendizaje.

Identificar las estrategias utilizadas por los docentes para la enseñanza de la Constitución, fue de gran consideración, ya que estas permitieron conocer que los educadores se limitan a transmitir el contenido temático optando por tener características propias de una pedagogía tradicional, es decir dictados, transcripción textual y explicación por parte del docente, en las cuales el estudiante no asimila el conocimiento de manera significativa, esto

fue la base para realizar mejoramientos e incorporación de nuevas estrategias que permitieron elevar el nivel de reflexión, interés, motivación, atención y aplicación de la temática en los estudiantes.

La implementación de la estrategia lúdico – pedagógica “aprende jugando con la Constitución”, basada en el desarrollo de juegos, expresiones artísticas, expresiones orales y el uso de las TIC’S permitió que el aprendizaje se diera de manera significativa ya que estas propician el aprendizaje a través de actividades que los estudiantes desarrollan en su vida diaria; como el ejercicio ciudadano, del saber convivir en los diferentes contextos en el que el educando se desenvuelve. Por último, se ratifica la importancia de la motivación a través del juego y la interacción docente – estudiante como estrategia fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, no solo en temáticas como la Constitución sino en las demás áreas del saber. De igual forma, esta estrategia hace partícipe al estudiante dando la oportunidad de mantenerse motivado y atento a la evolución de la clase, haciendo aportes de gran relevancia para la construcción de su conocimiento.

5. REFERENCIAS

Castañeda Vallejo, N. C. & Fino Garzón, D. M. (2010). *Diseño de un programa de desarrollo de habilidades informacionales aplicadas a la información pública para fomentar la ciudadanía digital en adolescentes*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis562.pdf>

Constitución Política de Colombia de 1991. (2014). *De los derechos, las garantías y los deberes*. Art: 41-67. Bogotá, Colombia: Editorial Atenea Ltda.

Gómez Esteban, J., H. (2009). *Humanización hacia una educación crítica en Derechos Humanos*. v. 8 no. 1 PP. 225-236. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá D.C. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/download/473/330>.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias de ciencias sociales y competencias ciudadanas 4 y 5*. Bogotá, Colombia: Editorial Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Lineamientos curriculares para el área de ciencias sociales*. Cap. 1-4. Bogotá, Colombia: Editorial Ministerio de Educación Nacional.

Mockus A. (2011), *31 de mayo. No habrá otra constitución igual a la de 1991, dice Antanas Mockus*. El Tiempo. Recuperado de http://www.eltiempo.com/politica/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-9506704.html

Pérez Esclarín A. (2002). *Educación en tiempos de crisis*. Recuperado de <http://www.feyalegria.org/images/acrobat>.