

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES  
Y LENGUA CASTELLANA**

**EL USO DEL BLOG COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DEL  
SENTIDO DE PERTENENCIA**



**PRESENTADO POR:  
SANDRA LILY ALENCASTRO UBATÉ  
MARÍA FERNANDA SANTANA ESPITIA**

**BOGOTÁ, COLOMBIA**

**2012**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES  
Y LENGUA CASTELLANA**

**EL USO DEL BLOG COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DEL  
SENTIDO DE PERTENENCIA**



**PRESENTADO POR:  
SANDRA LILY ALENCASTRO UBATÉ  
MARÍA FERNANDA SANTANA ESPITIA**

**BOGOTÁ, COLOMBIA**

**2012**

Bogotá, julio 17 de 2012

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y  
LENGUA CASTELLANA  
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN**

Doctor:  
**BERNARDO RECAMÁN**  
Director Licenciatura

*ASUNTO: Aprobación final del trabajo de grado*

Apreciado Bernardo:

Por medio de la presente informo que se aprueba la entrega del documento final del trabajo de grado titulado **EL USO DEL BLOG COMO ESTRATEGIA EN EL FORTALECIMIENTO DEL SENTIDO DE PERTENENCIA** de las estudiantes: **SANDRA LILY ALENCASTRO UBATÉ** y **MARIA FERNANDA SANTANA ESPITIA**, de modo que pueden continuar con la realización de los trámites correspondientes.

Cordial saludo,

  
**YANETH LIZARAZO BELTRÁN**  
C.C. 51970227 de Bogotá.

Asesora trabajo de grado

## **AGRADECIMIENTOS**

*Al gimnasio Villa Lorena, a sus directivas por su apoyo y colaboración al disponer los espacios, tiempo y recursos necesarios para la ejecución de este proyecto de investigación.*

*A los niños y niñas, sobre quienes se centró esta investigación, su disposición, espontaneidad y colaboración, la cual se evidenció durante todo el tiempo que tomo el desarrollo de la investigación.*

*A la Universidad y a la docente Yaneth Lizarazo de la línea de investigación de Tic, por sus valiosos aportes que permitieron el crecimiento intelectual y personal de cada una de nosotras.*

## **DEDICATORIA**

**Sandra Lily Alencastro Ubaté**

*"Señor que tanto me has dado, sé misericordioso y concédeme algo más:  
Un corazón agradecido" – Apóstol Pablo*

*A Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida, al ofrecerme los medios necesarios para continuar mi formación como docente, y siendo un apoyo incondicional para lograrlo ya que sin él no hubiera podido.*

*A mi esposo **Néstor Dionisio**, que el Altísimo lo siga bendiciendo por siempre, dedicarle este presente documento quien permanentemente me apoyo con su motivación constante y alentadoras palabras, estas contribuyeron incondicionalmente a lograr mis metas y objetivos propuestos y que al brindarme con su ejemplo a ser perseverante y darme la fuerza que me impulsó a conseguirlo, gracias. Por ayudarme a que este momento llegara.*

*A mis hijas **Sandra Lorena y Lina María**, por el gran apoyo incondicional quienes vivieron muchos años mi ausencia en algunos momentos especiales de familia y así mismo ayudándome en lo que fuera posible, dándome consejos y orientación.*

*A **mi familia madre y hermana** que me acompañaron a lo largo del camino, manifestando la fuerza necesaria para continuar y momentos de ánimo.*

*A **María Fernanda**, porque su amistad va más allá de un simple apoyo y compañía, porque muchas de estas páginas estarían vacías si no hubiera sido por su constante dedicación y así concluir esta meta tan importante.*

*A **los docentes** que me han acompañado durante el largo camino, ofreciendo siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación como estudiante universitario.*

**María Fernanda Santana Espitia.**

*A mis padres, hermanos, sobrino y suegra quienes por su apoyo fueron la fuerza fundamental porque con sus voces de aliento, fue posible la culminación de este proyecto y me motivaron a salir adelante a pesar de las dificultades.*

## TABLA DE CONTENIDO

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| INTRODUCCIÓN .....  | 1           |
| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....   | 4           |
| 2. OBJETIVOS .....  | 5           |
| 2.1. Objetivo General .....   | 5           |
| 2.2. Objetivos Específicos.....   | 6           |
| 3. JUSTIFICACIÓN .....  | 6           |
| 4. ANTECEDENTES .....   | 7           |
| 5. MARCO TEÓRICO.....   | 13          |
| 5.1. Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.....                          | 13          |
| 5.2. Interactuar con las TIC .....  | 14          |
| 5.3. Aplicaciones de las TIC en la escuela.....   | 15          |
| 5.4. Herramientas de las TIC que contribuyen a formar las competencias<br>ciudadanas..... | 16          |
| 5.5 La escuela escenario de la cultura.....   | 18          |
| 5.6. ¿Qué son los valores? .....  | 20          |
| 5.6.1. Clasificación de Valores y definición.....   | 20          |
| 5.6.2.1. Sentido de Pertenencia.....  | 21          |
| 5.6.2.2. Respeto a la Diferencia.....   | 22          |
| 5.6.2.3. La Responsabilidad .....   | 22          |
| 5.6.2.4. El respeto.....  | 23          |
| 5.6.2.5. La Autonomía.....  | 23          |
| 5.6.2.6. La Solidaridad.....  | 23          |
| 5.7. Enfoque pedagógico y didáctico. ....   | 24          |

|  |    |
|--|----|
| 5.8. Periodo Operatorio en Piaget.....               | 25 |
| 5.9. El carácter pedagógico del juego .....          | 26 |
| 5.10. Clasificación de los juegos .....              | 27 |
| 5.11. El lenguaje de la educación .....              | 30 |
| 5.12. Pedagogía.....                                 | 31 |
| 5.12.1. Pedagogía Activa.....                        | 33 |
| 5.12.2. El aula participativa.....                   | 35 |
| 6. MARCO METODOLOGICO .....                          | 36 |
| 6.1. Tipo de investigación. ....                     | 37 |
| 6.2. Técnicas de recolección de la información. .... | 38 |
| 6.2.1. La encuesta (ANEXO 1).....                    | 38 |
| 6.2.2. Diario de observación .....                   | 39 |
| 7. ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION.....  | 43 |
| 8. CONCLUSIONES GENERALES.....                       | 60 |
| REFERENCIAS.....                                     | 61 |
| ANEXOS .....   | 66 |

## INTRODUCCIÓN

En el contexto social actual, la frase “sentido de pertenencia” se ha convertido en una de las expresiones utilizadas con mayor frecuencia, no sólo en el ámbito de la investigación, sino además se evidencia dentro del discurso a nivel de o instituciones, empresas y comunidades, donde la constante es la necesidad de acrecentar entre los miembros de dichas agrupaciones este sentido. No obstante, por lo general no se tiene clara su definición y todos los aspectos que puede llegar a comprender, dentro del ámbito social. De ahí la relevancia de explorar esta temática desde una perspectiva de análisis interdisciplinaria, que indague el referente socio cultural de las personas que participan en el proyecto y permiten incentivar y recuperar en ellos el sentido de pertenencia, hacia su familia, institución educativa y país.

Por tanto, el propósito de esta investigación se fundamenta en diagnosticar cómo con el apoyo del blog y con base en las expresiones culturales tradicionales se puede fortalecer el sentido de pertenencia en los alumnos de grado Tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena de la ciudad de Bogotá.

El desarrollo de los temas que comprenden esta investigación se realiza bajo los siguientes parámetros: Como primera medida, se expone el planteamiento del problema y la pregunta problematizadora: ¿Con el apoyo del blog y expresiones culturales tradicionales se puede fortalecer el sentido de pertenencia en los alumnos de grado Tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena?

Igualmente se presenta la justificación donde se exponen los motivos por los cuales se considera pertinente realizar esta investigación.

En tercera instancia, se presenta el marco teórico en el cual se definen conceptos como: Nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC),

Internet, correo electrónico, valores, responsabilidad, respeto, laboriosidad, solidaridad, autonomía, sentido de pertenencia y pedagogía.

Siguiendo el proceso, se presenta la metodología empleada para esta investigación, que se enmarca en la investigación cualitativa con énfasis en el estudio de caso de la información recolectada durante el desarrollo de las actividades propuestas, posteriormente se realiza una reflexión desde la perspectiva pedagógica que permite ver, si efectivamente, al utilizar las expresiones culturales tradicionales junto con las TIC el sentido de pertenencia de los estudiantes del grado tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena se modifica de alguna manera.

Durante el desarrollo de este proceso de investigación tuvimos los siguientes hallazgos.

Los niños y niñas jugaban con diferentes artefactos electrónicos que están de moda que son lo último en tecnología (Xbox, celular, portátiles, Ipad, etc), no conocían muchos de los juegos y las rondas que sus padres jugaron cuando niños; es evidente que las máquinas, ordenador, televisor, videojuegos, artefactos electrónicos o similares, han sustituido los juegos y juguetes tradicionales (carros, muñecas, trompos, cocas, etc).

Actualmente los países en vía de desarrollo siguen modelos de juguetes entre ellos tienen como modelo a seguir (la Barbie), no solamente Colombia sino todos los países, es por eso que nos parece de vital importancia crear un modelo tecnológico donde los niños puedan interactuar con la institución educativa, compartiendo todos los avances tecnológicos, científicos, adecuándolos a los juegos del pasado con los nuevos.

Los niños del Gimnasio Villa Lorena viven en conjuntos cerrados o urbanizaciones donde pueden montar bicicleta; pero pasan el mayor tiempo en sus casas jugando con sus juguetes electrónicos.

Los padres de nuestros estudiantes no tuvieron acceso directo a la tecnología de hoy, en el tiempo en que ellos pasaron por la etapa infantil, solo había espacio para los juegos tradicionales, Bogotá tenía pocos espacios dirigidos a los niños es por eso que los niños y niñas de hoy tiene la oportunidad de vivir la época de la tecnológica, informática y la era científica; donde desde sus casas utilizan la televisión, lavadora automática, teléfono, videojuego, plancha y bicicleta desde los primeros años, conocen perfectamente la tecnología esto hace que los juegos de hoy se hayan convertido en espacios donde el niño es un ser individualista, solitario, poco comunicativo y en ocasiones rebelde.

La estrategia pedagógica planteada ofrece la integración de las TIC y los juegos tradicionales dentro de la cultura; dando un sentido de pertenencia a nuestra institución, mediante la creación y utilización de un blog, en donde los niños, padres de familia, docentes, participaron y dieron a conocer sus experiencias, intereses, opiniones. Interactuando y creando vínculos de afectividad, despertando en la nueva generación el interés por conocer nuestra cultura (canciones, juegos, trajes típicos y algunas de nuestras costumbres colombianas), después de realizar las diferentes actividades los padres y los estudiantes opinaron que las tradiciones deportivas y recreativas, constituyen un espacio importante en el desarrollo de cada comunidad, teniendo en cuenta que con ellas se conserva y se transmiten los valores autóctonos que nos identifican.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se identifica que los niños y niñas del Gimnasio Villa Lorena no solo se desenvuelven en la institución desde el marco académico, sino que, participan en forma más o menos activa en otros grupos como los religiosos, culturales, políticos y por supuesto en familia, llevando al colegio distintas experiencias. Cabe anotar que a medida que la sociedad acrecienta su diversidad cultural y tecnológica los niños se preocupan por mantenerse en el auge de esta última. La tendencia del comportamiento manifiesta una marcada desaparición de los valores y actitudes que intervienen en el proceso de construcción de la sociedad, los cuales a su vez permiten la construcción individual.

Las evaluaciones institucionales del Gimnasio Villa Lorena del año 2010 y 2011 demuestran la falta de sentido de pertenencia en los niños y niñas frente a su familia, a la institución educativa y hacia su país; ya que, no conocen sus tradiciones, ni valoran sus antepasados y sus formas de vida. Ellos, han buscado cómo entretenerse con los elementos que están a su alcance como la televisión, el computador, los dispositivos móviles, los juegos de video, etc.; porque sus padres se mantienen ocupados y los niños permanecen con sus auxiliares de casa (empleadas del servicio, familia extendida), las oportunidades de conocer o reconocer sus tradiciones y realizar actividades familiares que se las impulsen son cada vez menores, por lo tanto, los niños no conocen historias, canciones, juegos, etc.; relacionados con las costumbres propias de cada familia que son el núcleo fundamental de conocimiento de la sociedad. Adicionalmente, sus padres y familiares les han mostrado que las posibilidades de surgir económica y emocionalmente están relacionadas con el desarrollo en otro país que no es el suyo y que no comparte las tradiciones y costumbres según la evaluación institucional. Los medios y las amplias posibilidades de acceso a la información también tienen influencia en la pérdida del sentido de pertenencia en la familia, ya que, cuando los niños y niñas acceden a las herramientas tecnológicas no tienen, generalmente, el acompañamiento de un adulto o familiar que los guíe y

dirección, se debe incentivar a los estudiantes, utilizando estrategias didácticas que fortalezcan la participación en actividades donde se promueva el rescate de valores, relacionados con el sentido de pertenencia. Trabajar desde el colegio el desarrollo de eventos culturales tradicionales, motivando a los estudiantes para que tomen más interés y conozcan más a fondo sobre su cultura y la integren a su cotidianidad mediante el uso de las TIC.

A su vez, los padres pendientes de sus roles laborales no le dan importancia al aprendizaje, y transmisión de las tradiciones culturales, lo cual aleja más a los niños de este conocimiento, la mayoría de los padres de familia creen que si los niños manejan un computador pueden estar constantemente con este medio y utilizarlo como ayuda en las tareas.

A través de esta experiencia se busca resolver la siguiente pregunta:

¿Con el apoyo del blog y expresiones culturales tradicionales se puede fortalecer el sentido de pertenencia en los alumnos de grado Tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo General**

Promover el sentido de pertenencia hacia la familia, la institución educativa y el país en los niños y niñas del grado tercero de primaria, con la ayuda de juegos autóctonos infantiles y canciones culturales tradicionales, teniendo en cuenta el uso del blog, como medio y herramienta motivadora para la comunidad educativa del Gimnasio Villa Lorena.

## **2.2. Objetivos Específicos**

1. Diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan el sentido de pertenencia en la familia, la institución educativa y el país, a partir del uso del blog como medio de comunicación e información.
2. Evidenciar las tradiciones infantiles del país: juegos autóctonos infantiles y canciones culturales tradicionales, a través del uso del blog.
3. Utilizar el blog y el portal institucional como medio de comunicación y motivación para fortalecer el sentido de pertenencia de la institución Villa Lorena.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La propuesta de utilizar nuevos saberes formativos, a saber, los juegos autóctonos infantiles y canciones tradicionales apoyados en el uso del blog se hace necesario en la comunidad del Gimnasio Villa Lorena, para generar un cambio de actitud en sus estudiantes, focalizado en el rescate del sentido de pertenencia, que a su vez propicia un mejoramiento en la conservación del entorno.

El iniciar desde el colegio a fomentar el sentido de pertenencia por lo propio es la meta, ya que se está formando un individuo interesado por la conservación del medio, incluyendo su entorno familiar y educativo. A nivel local se beneficia el sector, pues está formando una nueva generación de ciudadanos que proyectarán una nueva imagen del entorno, haciéndolo más agradable para propios y extraños, una cara amable atraerá a otros habitantes de otros sectores que verán en esta área no solo una comunidad educativa sino una institución digna de ser conocida.

En lo que respecta a los estudiantes, se forman niños que comparten el concepto de colaboración y amistad. Capaces de relacionarse con otros, demostrando sensibilidad y comprensión; igualmente, la institución tiene gran interés en llevar a cabo esta investigación, para obtener herramientas y mecanismos que solventen la necesidad manifiesta en las evaluaciones institucionales de interactuar con la comunidad académica y los padres de familia en beneficio del desarrollo de los valores en general, específicamente el del **sentido de pertenencia** que referencia a las personas a ser partícipes de un grupo o comunidad, siguiendo las directrices de los mismos y sintiéndose a gusto con ellas.

#### 4. ANTECEDENTES

En esta búsqueda se pudo ver la poca existencia de investigaciones dedicadas al sentido de pertenencia en la educación. Sin embargo, se encuentran más investigaciones relacionadas con el sentido de pertenencia a nivel empresarial. Particularmente se toma lo significativo de algunas de esas investigaciones sobre todo las relacionadas con identidad, sentido de pertenencia y herramientas tecnológicas en la educación artículos y tesis relevantes para la documentación general del proyecto.

En la Escuela Normal Superior del Distrito Especial Portuario de Turbo (Antioquia), se realiza un proyecto que tiene como finalidad la consolidación por parte de los estudiantes de su identidad y sentido de pertenencia al espacio que habitan. De esta manera, Turbo se convierte en el escenario en el que los estudiantes escriben su propia historia, donde los estudiantes inician con el reconocimiento del espacio físico, por ejemplo, si hay ríos y montañas; luego conocen los personajes que fundaron el barrio, conocen las instituciones, identifican y localizan los puntos estratégicos.

El acercamiento a las comunidades se lleva a cabo con instrumentos básicos para recopilar la información y referenciar las fuentes. La rigurosidad y el necesario empeño en el trabajo de capturar, seleccionar y clasificar la información es otra de las estrategias utilizadas para lograr que los estudiantes desarrollen habilidades para la investigación social (Ríos, M. 2008). Se rescata el compromiso de los estudiantes por el espacio y los personajes que influyen en el mismo.

La tesis, que lleva por título "Identidad e imagen interna de la Educación Superior Estudio comparativo del Instituto Universitario de Tecnología de Cabimas (IUTC) con otras instituciones" (Blanca 2003) abordó la identidad e imagen de la Educación Superior, comparándola del Instituto Universitario de Tecnología de Cabimas (IUTC) con otras cinco instituciones de diferentes estados del país. Variables estas, que junto a la comunicación y al tipo de gerencia influyen directamente en el sentido de pertenencia, el nivel de participación y por lo tanto en el compromiso que posee el público interno de las organizaciones educativas. Se concluyó que en la institución de educación superior los esfuerzos en materia de comunicación no cumplen su cometido, porque se manejan en forma aislada fragmentando la misma. Existe una marcada incoherencia entre la definición de los principios básicos de la organización y la práctica organizacional, rescatando la importancia a eventos históricos y a la participación del público interno, lo cual ocasiona descontento, desarticulación una identidad débil y falta de identificación con la institución. En ese sentido, este proyecto de investigación considera el uso de las herramientas tecnológicas como medio de información pertinente y en tiempo real, con criterios unificados para todas las personas que reciben la información.

La Tesis de la Licenciada Mayami Alvarado realizada en el año 1999 tiene como conclusión que la imagen interna de los docentes del IUTEG es débil, debido a que la identidad no está internalizada en los representantes de ese personal. Se determina también falta de planes de comunicación que divulguen la identidad de la institución y que los esfuerzos de la gerencia de la empresa para

difundir el sistema simbólico y la filosofía de gestión son mínimos. Hay un detalle sumamente importante que arrojó como resultado la investigación de la licenciada Alvarado; el personal docente de mayor tiempo de servicio, expreso estar más desmotivado que el personal más nuevo para cumplir sus labores; punto que ayuda a reflexionar sobre la posibilidad de que las condiciones internas de la institución, es decir, lo que corresponde a su clima organizacional, toma de decisiones y liderazgo, lleva a que las iniciativas y deseos internos del personal con el paso del tiempo, se vayan acabando y se conviertan en desanimo, lo que es peor, apatía y que a su vez se pierda el sentido de pertenencia hacia la institución lo cual es muy grave para cualquier organización.

La tesis de la licenciada Iris Urdaneta “El proceso de la comunicación organizacional en la universidad experimental Libertador – Instituto pedagógico de Barquisimeto” detectó que el desconocimiento de los principios básicos de las organizaciones, por parte del personal (docente, administrativo y obrero) reduce significativamente la posibilidad de identificación de la institución y, que por lo tanto, no se propicie una cultura organizacional adecuada, dado que, dicha cultura se desarrolla desde la postulación de los objetivos de las empresas y criterios claros procedimentales, que en este caso fueron desconocidos. Esto a su vez, redundando en las pocas posibilidades de generar sentido de pertenencia con la institución.

En el artículo sentido de pertenencia en la juventud latinoamericana: identidades que se van y expectativas que se proyectan (Sunkel. G 2009) se examinan los cambios en el sentido de pertenencia de los jóvenes latinoamericanos en la actualidad, bajo el supuesto de que tal sentido es una dimensión subjetiva de la cohesión social (en este caso no es asumido como valor). Se entiende aquí que el sentido de pertenencia es un fenómeno complejo que abarca diferentes aspectos, y aquí se abordan dos de ellos: las identidades clásicas y las expectativas de futuro. En una primera parte se examina el debilitamiento en los jóvenes de tres fuentes identitarias clásicas, a través de las

cuales se ha elaborado históricamente el sentido de pertenencia: la identidad nacional, la identidad política y la identidad religiosa.

La pertenencia es fundamental para la cooperación social, para que las sociedades puedan afrontar las tendencias a la fragmentación, y para afianzar la inclusión y cohesión sociales. Más aún, el sentido de pertenencia “incluye todas aquellas expresiones psicosociales y culturales que dan cuenta de los grados de vinculación e identificación ciudadana con respecto tanto a la sociedad mayor como a los grupos que la integran, elementos que constituyen el adhesivo básico que permite a la sociedad permanecer junta y que, al mismo tiempo, inciden en las reacciones de los actores frente a las modalidades específicas en que actúan los diferentes mecanismos de inclusión- exclusión” (CEPAL, 2007b, pp. 28-29).

Las tendencias que se destacan en este trabajo están ligadas por un lado, con el debilitamiento de las identidades clásicas, a saber, identidad nacional, identidad política y la identidad religiosa, que sugiere que si bien éstas no se han disuelto, han dejado de ser estables. Por otro lado, el vigor de las expectativas de futuro indica, a pesar de todas las dificultades que caracterizan su situación “objetiva” en la actualidad, que una gran proporción de jóvenes latinoamericanos tiene expectativas optimistas de movilidad social en el mediano y el largo plazo. El debilitamiento de las identidades clásicas introduce incertidumbre sobre el futuro entre quienes crecimos cuando esas referencias comunes eran estables. Al parecer no es el caso de los jóvenes, quienes crecieron cuando esas categorías (políticas, religiosas y de la nación) sobre las que se construía el futuro ya se habían vuelto inestables. Dicho de otro modo, ellos no ven el futuro desde la crisis de la categoría de nación o de las identidades políticas. La falta de confianza en la política —por lo menos en los procesos políticos convencionales— indica, además, que para los jóvenes las expectativas de futuro no están asociadas a la oferta de proyectos en el ámbito político. Este recorrido sugiere que el sentido de pertenencia de los jóvenes está más enraizado en el futuro que en el arraigo, en la tradición.

El consorcio de instituciones para el desarrollo e investigación en la educación en Europa (CIDREE) reconoció que existen diferentes criterios acerca de qué debía entenderse por "valores"; si existían valores verdaderamente universales; si se podía llegar a un consenso acerca de los mismos; si era posible enseñar los valores y, en ese caso, quién debía hacerlo; si los maestros y profesores debían ocuparse de esa tarea; o si los valores eran simplemente (o de manera no tan simple) adquiridos. El CIDREE creó un programa de colaboración sobre los valores de la educación (VEEP) donde participaron 11 instituciones de siete países (Inglaterra, Alemania, Irlanda del Norte, Noruega, Escocia, España y Países Bajos). El programa consistió en un marco que permite compartir y discutir aspectos de la enseñanza de valores en los distintos países, de modo que cada país pueda profundizar y comprender los valores en la educación.

El VEEP se ocupa especialmente de los programas de estudio con el objeto de establecer estrategias, directrices y métodos experimentales en el ámbito de la enseñanza de valores. Se basa en los siguientes conceptos y supuestos: que "en todo método de educación y en todo grupo de enseñanza existen valores implícitos"; que las escuelas y otras organizaciones educativas pueden legítimamente inculcar valores haciendo abstracción de momento del tipo de valores; que debe buscarse el consenso por muy difícil que sea; y que un programa de estudios no sólo incluye informaciones, hechos y desarrollo de capacidades, sino también actitudes, valores y relaciones humanas.

En términos generales, en Colombia, se destaca un portal en Internet del Ministerio de Educación Nacional: Colombia Aprende que básicamente busca entregar recursos, información, avances y todo lo que tenga que ver con la educación de los niños de nuestro país. Este portal educativo fue creado hace aproximadamente 6 años y desde entonces ha abierto espacios para la educación y el aprendizaje, con estrategias como: Club de tareas, concursos, biblioteca virtual, artículos de interés para los pequeños, entre otras herramientas que han ayudado a muchos niños y niñas en nuestro país.

Lo interesante de este portal interactivo es que su propósito desde un principio ha sido el de incorporar el uso de medios y nuevas tecnologías en la educación de nuestro país. Desde una perspectiva amplia, posibilita el acceso a la información de más personas y vincula al país con el desarrollo global, desde la apropiación de estas herramientas.

Loyo, A (2009) introduce un ejercicio importante para resaltar: “Nada haríamos con que los estudiantes sepan manipular un computador y al final éste lo utilice sólo como un rompe cabezas de recorte y pegue para la elaboración de sus investigaciones. Si no existe una reflexión valorativa de sus proyectos, un sentido de identidad nacional, un empoderamiento de sus medio (comunidad) la transformación de sí y de él, estaríamos errando el camino”. Son muchas las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para ser utilizadas en la educación que van desde un simple chat, blogs, foros y correos electrónicos hasta llegar a la producción de investigaciones reales que no sean un plagio o la copia de otras producciones intelectuales, es decir; la posibilidad de re-escribir la historia, en la comunidad, región, Estado o nación.

En este orden de ideas, la intención es plantear, dentro de la gama de posibilidades, el adecuado uso de las herramientas tecnológicas desde la institución educativa, en beneficio del desarrollo de valores que formen identidad, que valoren las tradiciones y abran el espacio para generar **Sentido de pertenencia**, que se elabora a través de los referentes de identidad clásica como es la identidad nacional, con alta relevancia en este trabajo. Si los jóvenes tienen ciertas expectativas relacionadas con su futuro y con su país, es necesario apoyarlos desde la infancia, para desarrollar en esa visión una nueva generación que valore lo suyo y se apropie de ello, destacando herramientas que divulguen y comuniquen ese sentir.

## **5. MARCO TEÓRICO**

Se hace necesario y relevante para el desarrollo de este trabajo identificar aspectos clave, que permitan una inserción en los nuevos discursos que se generan frente al uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) como promotoras de nuevos procesos de aprendizaje, la escuela como escenario para dichos aprendizajes, y los valores como parte fundamental del desarrollo de un ser humano. Acercarse a comprender cómo en la evolución del ser, el acercamiento social se distancia de lo físico y comienza a desarrollarse desde lo virtual (lo no presente desde lo tangible) para de todas formas construir sociedad; particularmente, con orientación al buen uso de estas tecnologías y con una carga de sentido y conexión con el entorno.

### **5.1. Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

Se denominan “nuevas” a pesar de haber sido creadas con anterioridad, pero, han adquirido un nuevo sentido al ser integradas dentro de un régimen de nueva percepción de la realidad social, debido al actual desarrollo de la electrónica, las telecomunicaciones y el capital cultural. “La integración de este conjunto como sistema ha sido producto del desarrollo de unos procedimientos que permiten la integración de lógicas y tecnologías diferentes”. (Cortés, 2002, p. 101).

En palabras de Barbero, “las Tecnologías no son sólo herramientas que se dejan usar de cualquier manera sino que ellas son la materialización de la racionalidad de una cultura”. (Barbero, citado en Acuña 2004, p.32).

“Las tecnologías son procesos para ser desarrollados y no herramientas para ser aplicadas”. (Brunner, citado en Acuña 2004, p.33).

Castells y otros señalan que “comprende una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información” (Castells y otros, citados en Acuña, 2004, p. 33).

Por otro lado:

“El conjunto de las tecnologías que se concentran alrededor de las computadoras personales, de las tecnologías de la información y la comunicación es sin duda la innovación que más ha influido en el desarrollo de la vida social de fines del siglo XX”.

“El desarrollo de estas tecnologías está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo, ya que constituyen una herramienta de trabajo que da acceso a una gran labor de personas e instituciones distintas entre sí”. (Aja, 2001, p. 797).

Las concepciones de TIC como lo señalan las anteriores líneas, apuntan a que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, más que máquinas o herramientas, para ser utilizadas; constituyen nuevos procesos de comunicación, es decir, abren nuevas ventanas o posibilidades para interactuar con otros, acceder al conocimiento, crear subjetividades etc.

Como lo expresa Jaime A. Rodríguez citando a José Silvio, “Las TIC, aparte del peligro que representan cuando no hay una actitud crítica o una alfabetización al respecto, también dentro de éstas existen aportes positivos o virtudes, que transforman de manera significativa los procesos propios de las institución educativas.”(Silvio, citado en Rodríguez, 2004, p. 95).

## **5.2. Interactuar con las TIC**

Interactuar con las TIC permite acceder a este mundo caracterizado por el fenómeno de la globalización. Este fenómeno entraña una apertura de fronteras de tal manera que todo el planeta puede hacerse presente en “un aquí” y en un

“ahora”. Es también, la interdependencia generada a partir de esa contemporaneidad y por lo tanto, la manera como los países necesitan de otros para mantenerse activos en el circuito mundial. Esto significa, que así como a través de diferentes medios de comunicación las modernas tecnologías hacen posible acceder a las formas de vida material y cultural de los distintos países; también, cada nación intenta buscar la mejor manera de quedar incluido en ese concierto mundial. Hoy se afirma que como ciudadanos del mundo “no podemos pensarnos en el presente y en el futuro sin la influencia de la globalización, la internacionalización, la mundialización o planetarización como indistintamente se llama este fenómeno”. (Camargo, 1996, p.11).

Es necesario, comprender que se está inmerso en una sociedad caracterizada por el fenómeno de la globalización y la invasión cada vez más amplia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; dada la situación, es difícil tomar una actitud de indiferencia porque sin quererlo este nuevo panorama desdibuja las fronteras, reduce los espacios geográficos, de tal manera que no hay un país aparte, sino que todos son ciudadanos del mundo y en consecuencia hay que asumir lo que esto significa.

### **5.3. Aplicaciones de las TIC en la escuela.**

La utilización de las Tecnologías de la Información y de los programas multimedia en contextos educativos de enseñanza formal no ha estado exenta de polémicas, algunas de las cuales están todavía por resolver. Si bien, el interés por el uso de las computadoras proviene de las primeras experiencias escolares de la década de 1960 y sobre todo de las realizadas en Estados Unidos, las voces en contra no se alzaron hasta la aparición de los computadores personales a mediados de la década de 1970 y su posterior difusión masiva en los inicios de 1980. Quizá hoy día esta polémica aparezca superada, pero todavía hay países desarrollados (como Alemania) que utilizan poco las computadoras en su sistema de enseñanza formal.

Los motivos por los cuales el uso escolar de la computadora sigue siendo un tema de discusión son básicamente tres:

- ✓ La calidad de muchos programas de computación.
- ✓ Los modelos conductistas, es decir, los que usan el refuerzo positivo a las respuestas correctas y el castigo a las incorrectas que se encuentran en la base de la mayoría de los programas como por ejemplo, la enorme cantidad de programas de rutinas y ejercitación de preguntas y respuestas etc.
- ✓ Las dificultades para incorporar elementos por parte del docente debido a que muchos programas son cerrados y no permiten ningún tipo de manipulación ni ampliación. Esto dificulta en gran medida su utilización según las necesidades concretas del currículo. (Aja, 2001, p. 808).

La incorporación de las TIC en la escuela, es una tarea de la que no es posible excusarse, ya que es compromiso del docente promover ambientes de aprendizaje partiendo de las realidades del contexto, así las cosas, lo pertinente es adquirir conciencia crítica y reflexiva para lograr encauzar las TIC desde su ventajas y omitir la cercanía frente a sus peligros. De no ser así, se está actuando en contra de la democracia, al crear rasgos de exclusión y desigualdad frente a instituciones educativas que presentan una gran ventaja en el uso de las TIC.

#### **5.4. Herramientas de las TIC que contribuyen a formar las competencias ciudadanas**

Podemos emplear las TIC en los procesos educativos para apoyar, ampliar y transformar la formación de competencias ciudadanas. “Para la formación en competencias ciudadanas, las TIC pueden ser especialmente efectivas en:

- ✓ Fuentes para convertirse en ciudadanos informados
- ✓ Desarrollo de habilidades para indagación y comunicación.
- ✓ Desarrollo de habilidades de participación y acción responsable”.(Eduteka, 2011).

Con el avance de las nuevas tecnologías (Internet) los ciudadanos tienen la oportunidad de consultar diferentes fuentes de información en todos los campos provenientes de diferentes partes del mundo; las cuales fortalecen el desarrollo de habilidades actitudes y aptitudes como: la investigación, el pensamiento crítico, la curiosidad.

Los niños y niñas desarrollan competencias (aprender haciendo) ya que las tecnologías facilitan la interacción y el diálogo y, así se contribuye a la formación de valores en el respeto por los demás, la aceptación de puntos de vista diferentes y la construcción de argumentos; se puede interactuar con personas de otras partes del mundo saliendo desde lo local hasta lo global y crear ambientes colaborativos y cooperativos en la sociedad. Sin embargo, cuando no hay acceso a las TIC por determinadas condiciones se crea una situación de aislamiento y desventaja. Algunas de las herramientas que contribuyen en el proceso de formación ciudadana son:

- ✓ **Internet:** Como medio que nos ofrece variada información ágil, rápida, económica y al alcance de todos.
  - ✓ **Correo Electrónico:** Medio de comunicación, requiere que el usuario adquiera una nueva forma de escribir. También están las listas de correo electrónico el cual facilita la participación ciudadana de ponerse en contacto con varias personas.
  - ✓ **Weblogs:** Un diario personal en línea y una herramienta de discusión, presentaciones con diapositivas, programas como PowerPoint incorporan textos, imágenes, sonido y animación.
- 
- Manejo de datos: se emplea para presentar estadísticas.
  - Simulaciones: juegos de simulación que permiten en el estudiante formar competencias ciudadanas, desarrollando habilidades para la toma de decisiones modificar condiciones, actuar ante situaciones y prever circunstancias.

- Fotografía digital: recoger y presentar información visual.
- Grabadoras de audio y video: para realizar encuestas de opinión.
- Sitios Web de la institución educativa: muchas instituciones han desarrollado sus propias páginas Web; permiten estimular que los estudiantes participen activamente en el desarrollo y la edición de lo que en ella se publica, es ciudadanía en acción y los conduce a reflexionar sobre valores que comparten la comunidad educativa a la que pertenecen y a comunicarlos al mundo.

## **5.5 La escuela escenario de la cultura**

La escuela como institución comprometida con la formación de los ciudadanos, tiene como deber brindar una educación acorde con los acontecimientos presentes en la actualidad, en este caso el auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Por lo tanto, le compete realizar un acercamiento e incorporación de las TIC de manera crítica y responsable, para que a través de la alfabetización y apropiación de la variedad de lenguajes haya una alternativa para acceder al conocimiento.

A continuación aparece un recorrido en la historia, para entender la evolución que ha tenido la escuela como escenario de cultura. Aparece este escenario, en medio de batallas durante todo el siglo XIX, en el cual se visualizaran los primeros senderos de lo que serían una institución escolar, atrapada entre la guerra y la política, con un fin establecido al que se llama “instrucción”, en el sentido de civilización.

Algunos pedagogos asumieron la visión y construcción de escuela desde distintos enfoques. En 1640, se notan los primeros intentos por reunir a los niños en centros como el asilo de niños expósitos (huérfanos) en Paris; aparecen entonces escuelas inglesas como Dame Schools asilo de niños alemanes y escuelas lúdicas holandesas, posteriormente John Amos Comenius, considerado como el primer pedagogo moderno crea la nueva escuela de la infancia.

A comienzos del siglo XIX Robert Owen hizo construir una escuela en su fábrica de New Lanark (Escocia) para los hijos de los trabajadores. En España Pablo Montesino inicia la escuela de párvulos. (Cujar, 1998 pp. 25- 26- 27).

Para la escuela ser reconocida como necesaria socialmente en este medio, tuvo que enfrentarse a una lucha abierta en el plano cultural.

La escuela de esa época enmarcaba su finalidad en la mera “instrucción” Poco a poco, la concepción de escuela ha cambiado y autores como Fernández, Enguita, desde el funcionalismo de Durkheim, desde el estructuralismo de Althguser, pasando por los análisis de Foucault hasta la teoría de la correspondencia de Bowles y Gintis; consideran que: “La escuela es un entramado de relaciones sociales, materiales, que organizan la experiencia cotidiana y personal del alumno con la misma fuerza o más que las relaciones de producción puedan organizar la del obrero en el taller o las del pequeño productor en el mercado ¿Por qué entonces, continuar mirando el espacio escolar como si en él no hubiera otra cosa en qué fijarse, que en las ideas que se transmiten? (Fernández, 1990, p. 152).

Este planteamiento se ajusta a la importancia y papel decisivo que la escuela ejerce sobre el alumno como sujeto que piensa, analiza e interpreta, más no es un objeto que permanece en un edificio llamado “escuela”.

La revista Fundamentos de pedagogía del siglo XXI serie publicaciones para maestros, concibe el concepto de escuela como:

Centro de formación básica que educa integralmente en los valores y saberes propios de la comunidad y de la época, dentro de los ideales humanos de la tradición pedagógica universal, incorporando nuevas tecnologías como herramientas de procesamiento de información sobre el mundo natural y social, como instrumentos de su desarrollo cognoscitivo, como mecanismo de autorregulación y flexibilización de sus propias estrategias de conocimiento e incluso como prolongación de su capacidad previsor del futuro y de mundo virtuales. (Flórez, 1998, p. 33).

Esta conceptualización se acerca más a la línea investigativa que se adelanta, ya que toca aspectos pedagógicos, democráticos y tecnológicos que enmarcan la visión que se desea proyectar sobre la escuela.

Bowers y Flinders consideran la “escuela, como el espacio ecológico de intercambio de significados, de patrones culturales comunicados a través del pensamiento y la conducta.” Se busca que la escuela provoque relaciones activas y creadoras de sus individuos mediante procesos de socialización.

## 5.6. ¿Qué son los valores?

- “El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa.” (Cruz y Gutiérrez, 2011, p. 100).
- “En un lenguaje sencillo valor es una cualidad, que cada ser humano desarrolla, de acuerdo a su familia, colegio y país.” (Cruz y Gutiérrez, 2011, p.100).

### 5.6.1. Clasificación de Valores y definición

- ✓ **Valores objetivos:** Que constituyen la realidad social objetos, ideas, conductas, concepciones.
- ✓ **Valores subjetivos:** Forma en que se refleja en la conciencia la significación social individual y colectiva. Cumplen una función como reguladores internos de la actividad humana. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores institucionales:** Los que la sociedad debe hacer funcionar: Políticas Internas, Normas Jurídicas, Educación. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores universales:** En donde encontramos el Amor, Justicia, Fidelidad, Libertad, Solidaridad, Equidad, Honradez y el sentido de pertenencia, humildad, la responsabilidad, y la piedad. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).

- ✓ **Valores Morales:** Hacen más humano al hombre: Justicia, Libertad, Honestidad. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores eticos: Cualidades que cada persona posee para guardar con sigilo los secretos de un persona, por ejemplo los medicos, los psicologos, los maestros, etc**
- ✓ **Valores infrahumanos:** Sí, perfeccionan al hombre pero en aspectos más inferiores que comparten con otros seres: Placer, Fuerza.(Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Inframorales:** Exclusivos del hombre: Riqueza, Éxito , Inteligencia. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores biológicos:** Salud. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Sensibles:** Placer, Alegria. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Economicos:** Dinero. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Esteticos:** Belleza. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores intelectuales:** Conocimiento. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Religiosos:** Alcanzar dimension de lo sagrado. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).
- ✓ **Valores Morales:** Su practica nos acerca a la salud.(Cruz y Gutiérrez, 2011 p 100).

Los presentes valores están inspirados en la idea de que existen principios y preceptos fundamentales sobre los que se debe fundar la educación para una sociedad humanista, para afianzar el sentido de pertenencia tuvimos en cuenta los valores universales:

#### **5.6.2.1. Sentido de Pertenencia**

Es sentirse parte de un grupo, una sociedad o de una institución, esto tiene su origen en la familia ya que es el primer grupo al que el ser humano pertenece.

Al serle fiel al grupo y siguiendo sus normas se da una identidad y una seguridad, mientras más segura se sienta la persona, más elevado será su sentimiento comunitario y estará más dispuesta a seguir normas de convivencia. Cada logro, es un granito de arena para la institución y también es la construcción de cada miembro y de la sociedad. Cuando se tiene sentido de pertenencia y satisfacción es posible que se logre vivir en un mejor ambiente, ya que nadie cuida lo que no valora. En cambio, lo que más se valora merece todo el cuidado y atención. Si se mira el entorno, y se evidencia que está en buen estado, es una invitación a cuidarlo y mantenerlo. Esto hace que los lugares y las herramientas que se usan estén en condiciones óptimas, así se facilitan las tareas y hace más fácil cumplir las metas individuales.

Cada uno debe cuidar todo lo que representa la institución porque tiene un significado importante, una filosofía; de lo cual hacemos parte. El sentir orgullo da valor como personas. (Gelvez L. <http://valores200904.blogspot.com/>).

#### **5.6.2.2. Respeto a la Diferencia**

Es aprender a valorar y a convivir respetuosamente con las personas y grupos que no piensan igual que nosotros a través de él se reconoce que somos diferentes en opiniones y estilos de vida. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 43). Los seres humanos se desarrollan en grupos sociales donde todos sus integrantes son diferentes, por supuesto las familias y las instituciones educativas están inmersas en esta postulación.

#### **5.6.2.3. La Responsabilidad**

Es el compromiso con todas aquellas acciones que son encomendadas o que forman parte de nuestro proyecto de vida; es poner en juego nuestras capacidades para sacar adelante todo lo que se nos ha confiado en el momento oportuno. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 104).

#### **5.6.2.4. El respeto**

Este principio se basa en el reconocimiento del diálogo como la mejor manera de solucionar conflictos, y del afecto como elemento fundamental para asegurar la convivencia de un grupo, implica el rechazo a todas las formas de agresión y del cumplimiento de los acuerdos que garantizan la vida en comunidad. Cuando se pertenece a un grupo o se hace partícipe de él, este valor aflora propiciando el libre y sano desarrollo de las familias y comunidades.

#### **5.6.2.5. La Autonomía**

Es la capacidad de actuar, proponer y decir con responsabilidad, reconociendo los límites que surgen en la convivencia con los otros. (Cruz y Gutiérrez, 2011 p 108). Todos los espacios que alberguen convivencia tienen al interior grupos que incitan a un pensar y unos comportamientos determinados. Dentro de ese pensar y actuar cada uno decide cómo y cuándo lo hace, siguiendo los parámetros establecidos por dichos grupos y aceptándolos con admiración.

#### **5.6.2.6. La Solidaridad**

Es el apoyo entre los miembros de una comunidad para garantizar la construcción de proyectos: compartir preocupaciones o saberes, distribuir acciones y coordinarlas, saber escuchar y formular propuestas, renegociar acuerdos, tomar decisiones colectivas, evaluar de común acuerdo la organización y avances del trabajo, entre otras, son acciones que fortalecen la cooperación entre los grupos. Cuando los seres humanos se sienten parte de, se esfuerzan al máximo por alcanzar los objetivos comunes y ayudar a los otros miembros. (Cruz y Gutiérrez, 2011, p. 165).

Nos dimos cuenta que el enfoque pedagógico y didáctico, ya que cumple una función importante dentro de la investigación, porque aportar la creatividad al

desarrollo pedagógico de la informática en las diferentes áreas del conocimiento entre ellas (Ciencias sociales, ética y valores, educación física e informática).

### **5.7. Enfoque pedagógico y didáctico.**

La tecnología Multimedia ha logrado una integración del Computador a diversos medios electrónicos de comunicación. Encontramos así como las pantallas de computadores muestran información proveniente de aparatos de video-discos, unidades de CD-ROM, sintetizadores de voz y sonido y todo ello bajo el estricto control del computador. La Multimedia es, entonces, una forma de medios donde caracteres, gráficos, imágenes y sonidos son procesados e integrados usando computadores. (Zambrano, 1998 pág. 44).

En el contexto educativo, el rol que puede tener la Multimedia, en el momento actual, es importante. A pesar de lo difícil que resulta una modelización y una normalización del proceso de Enseñanza - Aprendizaje, son muchos los intentos que ha habido para lograr ese propósito, como muchos han sido también los recursos didácticos utilizados dentro del mencionado proceso a fin de obtener del mismo la mayor eficiencia y calidad en su aplicación.

Con el uso del computador como recurso didáctico, surge la Enseñanza Asistida por Computador que encontró sus raíces en los problemas de orden pedagógico presentes en poblaciones minoritarias que tenían características socioculturales diferentes, así como en la llamada Enseñanza Programada base de este nuevo enfoque dado a la enseñanza en nuestro tiempo.

Antes de la llegada del computador al contexto educativo (y aún en la actualidad) eran muchos los recursos didácticos que se utilizaban con la finalidad, no solo de facilitar el proceso de Enseñanza - Aprendizaje, sino además de encontrar una mejor manera de lograr los objetivos que persigue el mencionado proceso. Vemos así como el docente siempre estuvo asistido en su actividad

cotidiana por cartas murales, maquetas, modelos didácticos, transparencias, diapositivas, películas y videos, entre otros. No obstante ese conjunto de herramientas didácticas de clara utilidad, no reclaman del estudiante una participación espontánea, ni inmediata, otorgándole un rol pasivo en el proceso, contrariamente a lo establecido entre los objetivos que persigue la pedagogía activa, donde se espera una participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

La introducción del computador en la Educación debería producir la revisión de las bases pedagógicas sobre las cuales se apoya el sistema educativo tradicional y más específicamente con la integración de herramientas como Multimedia que por sus características busca realzar, enfatizar y alentar al estudiante, a participar y a involucrarse con más libertad y posibilidad de escogencia, en su propio proceso de enseñanza, en el que tendrá un rol activo específico y no el rol de simple espectador del mismo. La Multimedia, gracias a sus facilidades que permiten la interactividad, despierta la participación y permite, a su vez, una adaptación a la forma de aprender del estudiante”. (Zambrano, 1998 pág. 52).

Nos parecen importantes las ideas de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo de los niños, porque hace referencia a las etapas del desarrollo y las características del juego que en ellas se encuentran.

### **5.8. Periodo Operatorio en Piaget**

La teoría de Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Piaget divide el desarrollo

cognitivo en cuatro periodos importantes. Aquí solo se hará referencia a uno de ellos.

El tercer estadio del desarrollo cognitivo es el operatorio concreto, su período se extiende entre los 7 a 11 años aproximadamente, el razonamiento se vincula en esta etapa casi exclusivamente con la experiencia concreta. Tiene la capacidad de describir su medio, también ya adquirió la facultad de conservación de sustancias y pesos como asimismo la habilidad de descentración y la formación de clasificaciones coherentes.

**EN EL PERÍODO ESCOLAR, EL NIÑO COMIENZA A “DESCENTRARSE”, LOGRA LA REVERSIBILIDAD DE PENSAMIENTO, SURGEN LAS OPERACIONES LÓGICAS, EL NIÑO LOGRA CLASIFICAR Y SERIAR, Y ADQUIERE CONOCIMIENTOS DE LA CONSERVACIÓN DE CANTIDAD (MATERIA, PESO, VOLUMEN), ES DECIR, COMO LO DENOMINA PIAGET, PERÍODO OPERATORIO LÓGICO- CONCRETO.**

---

### **5.9. El carácter pedagógico del juego**

De manera general, el juego aparece como educación del cuerpo, del carácter o de la inteligencia, pues ayuda a desarrollar aptitudes, y entre más se aleje de la realidad mayor será su valor educativo. Jean Piaget afirmaba, en 1930, que uno de los valores del juego en la formación moral del niño es el del respeto por las reglas.

Para Roger Callois (1997), la finalidad del juego es el juego mismo; aun así reconoce que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y las actividades serias adultas. Con esa última finalidad en mente, los docentes asignan a los juegos una doble función: algunas veces, para permitir que los estudiantes descansen de una ardua labor intelectual; otras, como ocurre con los juegos de aula o de Internet, para que ejerciten, descubran o solucionen problemas divirtiéndose.

De acuerdo con Chateau (en Callois, 1997) los juegos son pruebas que ayudan a demostrar la capacidad para superar obstáculos, sean estos de tipo motriz o intelectual. Potencian el aprendizaje pues, además de incrementar la motivación intrínseca en aprendices de todas las edades, contienen los mismos elementos de un problema y requieren del uso de estrategias de solución (Brown, 1994).

### 5.10. Clasificación de los juegos

El juego en general, está caracterizado por una serie de reglas y normas que lo estructuran, los participantes de dicho juego deben seguir esos parámetros e instrucciones para que el juego se desarrolle a plenitud y con satisfacción. Cuando los niños interiorizan el uso de esa normatividad pertenecen al grupo que desarrolla el juego.

En el ámbito general, se han clasificado los juegos en tres tipos, que muestran la evolución mental de los niños; teniendo en cuenta que los niños del grado tercero están viviendo el estadio entre siete y ocho años, donde se dan las siguientes características entre los juegos:

**Juegos funcionales de acción de sensaciones y movimientos:** Característicos de la etapa del desarrollo sensorio-motriz. **Juego de ficción simbólico o de representación** se dan en las etapas del pensamiento preoperatorio y de las operaciones concretas. Por medio de ellos el niño asimila, paso a paso, el mundo y los elementos culturales de la sociedad en que vive. A saber, la edad en la que se encuentran los niños del presente estudio.

**Juegos reglados o estructurados**, como los deportes de competición. Propios de la etapa del pensamiento formal. Las tecnologías de la información y la comunicación, y más concretamente Internet, ofrecen una gran variedad de juegos clasificables en las tres categorías anteriores: rompecabezas, sopas de letras, formar parejas, juegos de estrategia, de acción, de roles, entre otros. Sin embargo

todo juego, incluso si es virtual, es decir, no presencial, debe tener un propósito. Y si además consigue involucrar a los niños de la forma en que lo hacen los juegos tradicionales, constituirá un apoyo para el aprendizaje (Kahan, 1991). Los juegos interactivos diseñados para promover el aprendizaje de las lenguas no son la excepción.

Es el caso de los juegos que Greenwich ELT creó para su plataforma virtual (Vera y Olaya, 2008) y que tienen como objeto promover el desarrollo de habilidades motrices virtuales y de habilidades intelectuales.

El desarrollo de habilidades motrices virtuales se lleva a cabo por medio de actividades tales como desplazarse caminando, batear, conducir, disparar pintura a la palabra u objeto adecuado, saltar, alcanzar cosas, encontrar la salida de un laberinto, evitar obstáculos, jugar dominó y realizar acciones con base en órdenes, entre otros. Paralelamente, los usuarios deben realizar actividades de índole intelectual (reconocer, completar, asociar, comparar, clasificar, hacer cálculos, inferir reglas, sintetizar, evaluar), lo cual los lleva a fortalecer progresivamente operaciones mentales propias de su edad.

Los juegos de esta naturaleza, accesibles a través de plataformas virtuales y con interfaces transparentes, (no se ven ni se sienten, desde lo físico y tangible) buscan que los niños participen activamente en el proceso de descubrir cómo funcionan: la meta, el contexto, las instrucciones, el tiempo disponible, el uso de las teclas para realizar una acción u otra y, en ocasiones, los roles de los participantes. Pero, también buscan que demuestren su comprensión de la lengua extranjera (vocabulario, pronunciación, reglas gramaticales y de uso según diferentes contextos) y que recurran a sus conocimientos del mundo para comprender las situaciones de la vida diaria y académica. Gradualmente, ese conocimiento formal, funcional, cultural y estratégico les permitirá expresarse, descifrar las intenciones de sus interlocutores, comprender las dinámicas de la cultura propia y la extranjera y desarrollarse como individuos, entre otras cosas.

Estas características, junto con las estrategias de pensamiento y lenguaje que fomentan, son herramientas cognitivas que le permiten al aprendiz aprender con el computador y no de él, de tal manera que "...pueda resaltar la capacidades del computador y el computador pueda resaltar su pensamiento y aprendizaje" (Jonassen, 2002).

A pesar de los mencionados beneficios, autores como Burnet (2007) temen que "las tecnologías que estamos usando para conectar aprendices puedan constreñir, cuando no oprimir, la frágil fe cultural que se tiene en la base experiencial del aprendizaje. Pudiéramos terminar por crear entornos de entrenamiento para habilidades de base limitada, orientadas hacia objetivos rápidamente alcanzables, antes que contribuir al crecimiento de genuinos entornos de aprendizaje".

Para este autor, el acceso no significa nada en tanto no exista un fundamento para transformar la información en conocimiento. Burnet tiene razón. Muchos laboratorios en línea se quedan en el mero entrenamiento gramatical, ortográfico, etc. Pero para lograr la transformación de la información en conocimiento es necesario que los elementos presentes en los juegos virtuales se asemejen a aquellos relacionados con la solución de problemas, y así contribuyan con el desarrollo de la autonomía, la habilidad potenciar la capacidad de los individuos para usar sus recursos con el fin de construir relaciones, hacer inferencias, tomar decisiones fundamentadas y planificar comportamientos, características esenciales del funcionamiento cognitivo y por supuesto el desarrollo de valores. Dadas las limitaciones de algunos recursos educativos de este tipo, habría que suscitar la construcción de ambientes de aprendizaje abiertos, flexibles y combinados, que adopten lo mejor de las TIC y de las experiencias mediadas por los pares y los docentes en el aula. De esta forma les estaríamos dando a los computadores un estatus apropiado, que, como sostienen Derry y LaJoie (en Jonassen, 2002), no es el de profesores o expertos,

sino el de herramientas cognitivas que sirven como extensiones de la mente, pues no son inteligentes por sí mismas.

### **5.11. El lenguaje de la educación**

Relata lo expresado por Brunner acerca del lenguaje de la educación, que debido al rápido y turbulento cambio de nuestra sociedad puede parecer remoto y por lo tanto exige nuevas maneras que compaginen con las condiciones y expectativas actuales. "Pues en la médula de todo cambio social se suelen encontrar cambios fundamentales con respecto a nuestras concepciones sobre el conocimiento, el pensamiento, y el aprendizaje, cambios cuya realización se ve impedida y distorsionada por la manera que tenemos que hablar acerca del mundo y de pensar él en marco de ese hablar".(Brunner, citado en Cáceres, 2001, p. 177).

El autor trae a reflexión, que el lenguaje como mediador de la educación, no puede mantenerse estático, impone necesariamente una proyección hacia unas necesidades específicas, es decir, cambios y lenguajes avanzan paralelamente, para que sea posible la comprensión e interacción de los sucesos que encierran un determinado momento, ya que el lenguaje tiene la función de construir e interpretar la realidad.

En términos generales el lenguaje de la educación, hace una invitación a la reflexión y a la creación de cultura. Pues, el lenguaje cumple una doble función al ser un modo de comunicación y a la vez un medio para representar el mundo acerca del cual está comunicando. Herramienta fundamental en la transmisión de las tradiciones y expresiones culturales.

## 5.12. Pedagogía

Existen múltiples concepciones acerca de la pedagogía, pues cada corriente crea su propio concepto, dependiendo de las condiciones económicas, sociales y culturales de la época; así:

- El significado “de la pedagogía ha evolucionado, desde cuando en Grecia se entendía como el hecho de que, un esclavo llevara al niño a la escuela, hasta el concepto de conducirlo intelectual, física, emocional y moralmente en la construcción y elaboración progresiva del conocimiento”. (Restrepo, 1984, p.40).

Pedagogía como término del lenguaje común y más amplio se refiere al saber o discurso sobre la educación como proceso de socialización y de adaptación. En sentido estricto, por pedagogía entendemos el saber riguroso sobre la enseñanza que se ha venido validando y sistematizando en el siglo XX como una disciplina científica en construcción, con su campo intelectual de objetos y metodología de investigación propios. (Flórez, 1997, p. 46).

Hay pedagogía cuando se reflexiona sobre la educación, cuando el saber educar implícito, se convierte en un saber sobre la educación sobre sus ¿cómo?, ¿por qué?, y ¿hacia dónde?

El desarrollo moderno de la pedagogía significa adicionalmente la sistematización de este saber, de sus métodos y procedimientos, y la delimitación de sus objetivos. Por tanto la pedagogía, como saber teórico-práctico, explícito sobre la educación está condicionada por la visión amplia o estrecha que se tenga de educación y, a su vez, por la noción que se tenga del hombre, como ser que crece en la sociedad.. (Soler y Corredor, 1997, p. 30).

La pedagogía como reflexión teórica acerca de la educación, es una construcción discursiva que organiza consciente e inconscientemente, las

prácticas educativas; por ello, es tarea pedagógica comprender cómo las subjetividades se producen y se regulan a través de formas sociales de naturaleza histórica y como esas formas transportan y encarnan intereses particulares.

Bajo el nombre de pedagogía se puede agrupar el saber o conjunto de saberes que le otorgan su especificidad al oficio del educador. Si se le devuelve al “arte” el sentido de conocimiento discursivo y universal que tenía en Grecia, la pedagogía es el arte de la enseñanza. Si se mantiene la noción moderna de arte, que privilegia precisamente la dimensión de la experiencia y la habilidad que se adquiere solamente con la práctica y en contacto directo con quienes ya dominan el arte, la pedagogía sería el intento de desarrollar un saber sobre ese arte.

Bajo el nombre de pedagogía, se ha intentado también recoger el conjunto de enunciados que, más que la educación, pretende orientar el quehacer educativo, confiriéndoles su sentido. En resumen, aunque tenga sus especialistas, la pedagogía es asunto de todos.

En un tercer sentido, la pedagogía sería una especie de conocimiento implícito que básicamente definiría cuales son las formas de “transmisión” legítimas y cuáles son ilegítimas, lo que para Mockus es la pedagogía reconstructiva. (Mockus, citado en Soler y Corredor, 1994, pp. 55-57).

Como se puede ver la pedagogía se concibe, desde diferentes autores cada uno plasma sus principios, fundamentos, metodologías etc. De ahí nacen los modelos pedagógicos, que son la representación de las relaciones que predominan en el fenómeno de enseñar.

“Un modelo pedagógico como representación de una teoría pedagógica, es un paradigma, que puede coexistir con otros paradigmas dentro del campo de la pedagogía. (Flórez, 1997, pp.15).

Un modelo pedagógico trata de encerrar aspectos como: ¿Qué tipo de hombre se quiere educar?, ¿Cómo es que un hombre crece y se desarrolla?, ¿Con qué experiencias?, ¿Cómo son las relaciones entre estudiantes y maestros? Y ¿con qué métodos o técnicas se puede lograr?, de ahí que un modelo pedagógico no es una estructura rígida ni excluyente, sino más bien un sistema abierto a la interacción permanente donde las condiciones socio históricas lo condicionan.

A propósito de modelos pedagógicos nos vamos a detener en el constructivismo pedagógico social donde está inscrito John Dewey y su movimiento pedagógico “Escuela Activa” que plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada alumno que logra modificar su estructura mental, y alcanza un mayor nivel de diversidad, de complejidad y de integración. Es decir, el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona. Por esto, el desarrollo del ser humano no se puede confundir con la mera acumulación de conocimientos, de datos y experiencias discretas y aisladas. Al contrario, el desarrollo del individuo en formación es el proceso esencial y global en función del cual se puede explicar y valorar cada aprendizaje particular.

Dado el enfoque de nuestra investigación y procurando al máximo clarificar conceptos y/o aportes que nos sean útiles en este propósito; se ha optado por tratar la pedagogía activa.

### **5.12.1. Pedagogía Activa**

Considera que “La escuela es un gran laboratorio de experimentación, un espacio abierto y un lugar del movimiento, con lo cual se busca producir un tipo de población más activa fuerte y abierta a las innovaciones y a los campos de la técnica”. (Gómez, 1989, pp. 107-108).

Ampliando un poco acerca de esta pedagogía, se argumenta como ésta es de reacción y creación teniendo en cuenta el conjunto del niño afectividad,

inteligencia y voluntad. La orientación es propuesta y no impuesta, los niños trabajan individual y grupalmente respetando su ritmo de aprendizaje que conlleva a una educación intelectual, social y moral para aprender haciendo, así se educa para que las personas se desempeñen mejor en el ambiente social, en el cual se desenvuelven; participan en defensa de los valores de la comunidad, para integrarse como individuos en un sistema social, en un mundo cambiante.

La diversificación de la producción técnica científica y cultural requiere que, los nuevos sistemas educativos implementen servicios que apoyen la educación integral, especializándola en destrezas, habilidades, aptitudes y actitudes que le faciliten el dominio de los campos de producción. La integración de los conocimientos debe ser un principio pedagógico para el aprendizaje integrado, globalizado o unificado de proyectos y experiencias analizadas desde varias perspectivas conceptuales. Lo anterior nos conlleva a procesos de enseñanza aprendizaje que promueven propuestas sociales de la realidad en la cual interactúan los sujetos.

Dewey “Introduce la noción de experiencia en relación con la educación y la democracia. Esta noción es muy amplia. Abarca lo que hacen y padecen los hombres, lo que pugnan por conseguir lo que aman, lo que creen y lo que soportan y sobre situaciones de la vida real. También incluye como obran los hombres y cómo se obra sobre ellos, las formas en que hacen y padecen, desean y gozan, ven, creen, imaginan”. (Baracaldo, 2004, p.57).

Para desarrollar su propuesta pedagógica , Dewey propone el aprendizaje por proyectos mediante los cuales el estudiante desarrolla tareas de libre ejecución convencidos de que, “los proyectos socializan al niño y conducen al trabajo en común, afirman que la escuela es una comunidad en miniatura que tiene en cuenta las condiciones de la experiencia de los educandos en el lugar donde se encuentran, de tal manera, que se integre la experiencia, se desarrollen

las capacidades individuales y se reconstruyan en nuevas experiencias sus patrones de experiencia. (Mejía y Salazar, 1986 p.25).

En la actualidad el proyecto se entiende como un plan de trabajo, un conjunto de tareas que tienen una adaptación individual y social, que son emprendidas de forma voluntaria por el alumnado. Los proyectos poseen una función globalizadora, se centran en la acción, el pensamiento y el sentimiento, se planifican según las exigencias de la vida social. Sus características más importantes son:

- Es una actividad intencional y motivadora.
- Debe poseer un alto valor educativo.
- Consiste en realizar una tarea práctica.
- Lo realizan los alumnos.
- Se desarrolla en un ambiente natural. (Aja, 2001, p.771).

Analizando lo relacionado con el aprendizaje por proyectos, se encuentra una metodología que favorece notablemente la labor educativa, dado el dinamismo, la flexibilidad, la integración, la motivación, además se trabaja sobre una realidad. Es por eso, que consideramos que los proyectos deben incluirse, debido a que su metodología encierra valores y actitudes en una forma de vida escolar, por lo tanto favorecen educar en y para la democracia.

### **5.12.2. El aula participativa**

“Es el espacio participativo para trascender en el problema de reducir la participación política en el que participan unos pocos estudiantes”. (Rodríguez, 1998, p.38).

Esta concepción encierra un aporte que moviliza el pensamiento, y por ende las actitudes y proyectos que se desarrollan dentro del aula. Ese lugar, que ofrece a todos y a cada uno de los estudiantes oportunidades para preguntar,

argumentar, proponer, discutir, llegar a acuerdos mediante el diálogo... de tal manera que vaya identificándose y aportando desde sus actitudes y aptitudes en pro de lo que persigue la escuela actualmente; por consiguiente, las vivencias inscritas dentro del aula, deben guardar identificación con:

- ✓ El maestro debe interesarse por los conocimientos y actitudes estudiantiles, aunque en ocasiones parezcan pocos relevantes.
- ✓ Estar prestos a elaborar proyectos (dentro de las diferentes áreas) que respondan a las necesidades e intereses de los alumnos y del contexto social y local donde se ubica la institución.
- ✓ Promover espacios donde sea posible expresar sus gustos, lo que sabe, lo que le interesa y así conocer y fortalecer las vocaciones.
- ✓ Fijar reuniones periódicas para evaluar y corregir, programas y pactar de manera colectiva los asuntos, problemas, expectativas o necesidades que afecten la vida del grupo.
- ✓ Tener siempre presente que la escuela, es la institución donde los niños pueden y aprender a comprender y participar de los asuntos hechos y acontecimientos que suceden en la vida diaria. En otras palabras, la democracia comienza en la escuela.

## **6. MARCO METODOLOGICO**

Este capítulo describe el diseño metodológico que se utiliza para el desarrollo de los objetivos que se proponen en esta investigación. Las temáticas que se plantean son las siguientes: Tipo de investigación, técnicas utilizadas para la recolección de datos.

## 6.1. Tipo de investigación.

El trabajo metodológico de esta investigación se enmarca dentro de la investigación cualitativa la cual según Strauss y Corbin, (citados por Sandín, 2003) se entiende como la investigación que produce resultados a los cuales no se llega por procedimientos estadísticos u otro tipo de cuantificación sino que se refiere a la explicación de ciertos fenómenos y la elaboración de ciertas regularidades donde los elementos de carácter intangible tienen un papel determinante. Esta metodología permite estudiar situaciones en un contexto que atiende la realidad de la población objeto de estudio, para este caso la práctica educativa con TIC en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Gimnasio Villa Lorena.

Los métodos de investigación constituyen el camino para llegar al conocimiento científico, son un conjunto de procedimientos que sirven de instrumento para alcanzar los fines de la investigación. Al respecto Coller (2000) plantea que la metodología más adecuada debe ser aquella que nos posibilite conocer mejor la realidad estudiada, con el propósito de abordar el problema de investigación y lograr los objetivos que se han planteado.

“La metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos; las propias palabras habladas o escritas y la conducta observable” (Taylor y Bogdan, 1987). Por lo anterior esta investigación se enmarca en el modelo de investigación estudio de caso. Estudio interpretativo de caso

El estudio interpretativo de casos asume que los actores van a desarrollar sus propias representaciones y que éstas son tan significativas como las del investigador.

El informe de investigación de un estudio de casos debe contener las siguientes partes:

1. Descripción detallada del problema estudiado.
2. Descripción detallada del contexto en el cual se realizó el estudio y de quienes intervienen o están comprometidos con ese contexto.
3. Descripción detallada de las transacciones y proceso que se originaron al definir los propósitos y características del problema estudiado.
4. Discusión y justificación de los aspectos que se estudiaron en profundidad.
5. Presentación de los resultados del estudio, con las interpretaciones dadas.
6. Presentación metodológica en la cual se expongan las características de los investigadores y los roles desempeñados por cada uno de ellos en el estudio de casos, los métodos y las técnicas empleadas y las dificultades que pudieron presentarse en el despliegue de las estrategias metodológicas, las formas y resultados de las acciones realizadas para asegurar la fidelidad y comprobabilidad de los hallazgos del estudio. (Lanfrancesco Villegas 2009, pág. 232,233).

## **6.2. Técnicas de recolección de la información.**

En el trabajo de investigación se acude a la encuesta que es contestada por los niños del grado tercero primaria del gimnasio Villa Lorena y el diario de observación, lo diligencian las docentes investigadoras.

### **6.2.1. La encuesta (ANEXO 1)**

Esta técnica permite obtener información de primera mano y explicar mejor el problema, para este trabajo se recoge información de la institución educativa y de manera especial de los estudiantes involucrados en la investigación. Esa información es insumo valioso para la intervención y desarrollo del sentido de pertenencia al que se apunta.

Este instrumento se aplica con la intención de recoger información relevante para el proceso y conocer el grado de uso que tienen las TIC para el aprendizaje de juegos autóctonos infantiles y canciones tradicionales entre los niños y niñas del grado tercero de primaria.

### **6.2.2. Diario de observación**

En el desarrollo de la observación se tienen en cuenta factores generales como la institución educativa en su ámbito locativo y de infraestructura, el personal docente, la dirección, coordinación y los niños del grado tercero. En el momento de realizar el festival de juegos autóctonos y canciones tradicionales dentro de la institución, la intención principal de realizar las observaciones, es prestar atención de manera directa a los comportamientos y actitudes por parte de los niños y las niñas de la institución, dentro de las diferentes clases y en especial el uso que en ellas se hace de las TIC. (Ver anexo 2).

La observación según Sampieri, R 1991) consiste en el registro sistemático válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas. Se elige registrar por escrito, de manera natural y ética aquellos aspectos relacionados con el tipo de relaciones que se suceden en las aulas entre los docentes y los estudiantes, cómo utilizan las tecnologías dentro de las clases, el tipo de acciones, preguntas, intereses y demás acontecimientos que se suscitan a partir del uso de la plataforma virtual y del blog.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente los investigadores desean conocer las reacciones de un grupo ante un determinado hecho en su ambiente natural, observando las acciones de los sujetos.

### **Descripción de la institución**

El Gimnasio Villa Lorena, se encuentra ubicado en la carrera 83 No 71 – 42 localidad 10ª barrio la Clarita de la ciudad de Bogotá, en la actualidad cuenta con tres sedes.

Se inició como institución educativa el 1 de septiembre de 1999, momento donde los fundadores empezaron a planear el proyecto y la presentación de la propuesta ante la Secretaria de Educación en el año 2002, obtiene la aprobación oficial # 2252 del 31 de julio del 2002.

Trabaja con los niveles de preescolar integrado por los grados; maternal, pre-jardín, jardín, transición y primaria completa. Para la institución es fundamental el análisis y felicidad individual de cada Alumno y la formación personalizada de los educandos en labor de equipo con las familias.

Es reconocida a nivel nacional por su prestigio académico, por la alta calidad y nivel de excelencia de todos sus procesos, por la formación humana con verdadero sentido cristiano de sus miembros padres de familia, profesoras, estudiantes, egresados, personal administrativo y de servicios y por educar mujeres y hombres íntegros, que se incorporan a la sociedad con un espíritu crítico y responsabilidad social.

Su objetivo es continuar utilizando todos los medios de comunicación para resaltar “el presente de los niños de Colombia por medio de sus habilidades artísticas, ya que el arte es la expresión más sincera e innata del hombre”. (Manual de Convivencia Capitulo II).

### ***Caracterización de la población: estudiantes docentes***

El trabajo se desarrolló en el grado tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena de la ciudad de Bogotá, los estudiantes seleccionados son niños y niñas escogidos por varias razones: la primera, es porque son seres humanos activos, eficaces, se encuentran en un rango de edad en la que experimentan estrategias de memorización, en gran parte de sus actividades como medio para comprender y adquirir conocimiento.

Adicionalmente, si hay algo que caracteriza a la actividad escolar en esta edad, es la adquisición de estrategias de estudio y escritura; ya saben leer y escribir, son capaces de comprender, expresar ideas y comunicarse mediante el lenguaje escrito. La segunda razón está ligada con el interés que demuestran por las herramientas tecnológicas y el auge y uso de las redes sociales y medios virtuales de comunicación. Como tercera razón se presenta la posibilidad de intervenir en toda la primaria y para la continuidad de procesos en los grados cuarto y quinto. Finalmente, el aporte del colegio al mencionar el apoyo de los padres de familia de este grupo en particular. La revitalización del núcleo familiar constituye la más alta meta educativa. “No existe verdadera educación cuando los padres no son los primeros agentes educadores” (Manual de convivencia Gimnasio Villa Lorena), el apoyo y acompañamiento de los padres es fundamental en el proceso de intervención.

El grupo de estudiantes con el que se realizó esta investigación está conformado por quince niños y niñas del grado tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena de la ciudad de Bogotá, de los 15 estudiantes siete son niñas y ocho son niños. Sus edades están comprendidas entre los 7 y 9 años de edad. Su nivel socio económico es medio que corresponde a los estratos 3 y 4, en su gran mayoría viven con los dos padres, solamente dos niños no conviven con los dos padres.

Los docentes del Gimnasio Villa Lorena que participaron en el proceso son profesionales. Todos manejan herramientas informáticas. La formación técnico docente, antropológica, pedagógica, psicológica y ética, hace de los profesores unas personas altamente competitivas en el medio de la educación; las docentes tienen una alta relación con el uso de las TIC. La institución cuenta con un portal institucional donde tiene una rápida comunicación entre alumnos, padres y directivos.

## **Contexto Institucional**

Esta investigación se lleva a cabo en la institución Educativa Gimnasio Villa Lorena de carácter privado, la cual ofrece la jornada única. En los talleres participan estudiantes en su mayoría entre los 7 y 9 años de edad.

En los talleres se trabaja la temática relacionada con el sentido de pertenencia, canciones y juegos tradicionales y TIC desde las cuales se pueden experimentar otro tipo de actividades educativas.

## ***Propuesta De Intervención***

La propuesta de Intervención incluyó un conjunto procedimientos y actividades a cargo de las docentes del Gimnasio Villa Lorena, dirigidas a promover el sentido de pertenencia en los niños del grado tercero, intervención que se apoyó en el uso de las TIC.

Este plan se desarrolló a través de objetivos y ejes estructurales, conto con su respectiva motivación, elaboración y evaluación, en donde los docentes desarrollaron una serie de talleres en algunas de las áreas del conocimiento, con el uso pedagógico de las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tanto que todo el sistema de información de la intervención es virtual. (Ver anexo 2).

El proceso de divulgación del ejercicio y comunicación con la comunidad académica se presenta a través de las herramientas informáticas al alcance: portal institucional (www.villalorena.comy) el blog: <http://gimnasiovillalorena.blogspot.com/>.

Los talleres fueron diseñados para el grado tercero de primaria del Gimnasio Villa Lorena, con un alto contenido de juegos y conversaciones relacionadas con las tradiciones familiares y la historia de los antepasados de cada estudiante.

## 7. ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

La categorización que se realiza, va de acuerdo a la relación entre la teoría y la práctica educativa que permite observar más de cerca como con la ayuda de las TIC se puede identificar cual es el **Sentido de pertenencia** de los estudiantes del grado tercero del Gimnasio Villa Lorena y así a través de las canciones y juegos culturales tradicionales del país, generar conocimiento nuevo. Utilizando la opinión de los estudiantes de este grupo se identifica que tanta apropiación del tema tienen.

La categorización de datos es el proceso en el que el investigador va integrando y comparando los datos recogidos con los objetivos de la investigación analizando si son o no pertinentes a sus intereses. Así como lo afirma Martínez, se trata de “Categorizar o clasificar las partes en relación con el todo, de describir categorías, de ir constantemente diseñando y rediseñando, integrando y reintegrando el todo y las partes a medida que se revisa el material y va emergiendo el significado de cada sector, evento, hecho o dato” (Martínez 1999 pág. 25).

Para establecer las categorías se tienen en cuenta los postulados de Barbero en cuanto al uso de las TIC, como subcategoría las TIC como facilitadoras de la construcción de valores a nivel social; las TIC como parte latente de las nuevas culturas. Jean Piaget en lo referente al Carácter Didáctico del Juego, como subcategoría el juego como espacio de interacción social y Flórez en cuanto a La Escuela Como Escenario Cultural, como subcategoría el fomento de valores y sentido de pertenencia. Además la recopilación de experiencias y conceptos que sobresalen dentro del ámbito del grado tercero del Gimnasio Villa Lorena. Esta elección de categorías se origina realizando un proceso deductivo teniendo como punto de partida las necesidades identificadas como la falta del sentido de pertenencia, dentro del ámbito escolar de este grupo.

Para la categoría de **uso de las TIC** Barbero, afirma que “Las Tecnologías no son sólo herramientas que se dejan usar de cualquier manera sino que ellas son la materialización de la racionalidad de una cultura”.

En cuanto a la Categoría de **Carácter Didáctico del Juego** se tomó como referencia a Piaget, quien considera que los juegos no son todos iguales, a través de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización.

El juego de ejercicio lo hace cada vez más preciso, con el juego simbólico y la palabra convertida en pensamiento, él se ayuda a comunicarse y expresarse. Con la imitación, integra la conciencia y el legado cultural de cada sociedad y por último con el juego colectivo de reglas y constructivo, se inserta en la vida colectiva de convivencia y el trabajo creativo. Cada esfuerzo del niño es un paso en el conocer y el dominio de sí mismo porque cada impulso se convierte en un paquete de conocimientos y fortalezas para ser mejor en la vida.

Por otra parte, para la categoría de **la escuela como escenario cultural** se tomó el planteamiento de Flórez sobre la misma: “la formación básica que educa integralmente en los valores y saberes propios de la comunidad y de la época, dentro de los ideales humanos de la tradición pedagógica universal, incorporando nuevas tecnologías como herramientas de procesamiento de información sobre el mundo natural y social, como instrumentos de su desarrollo cognoscitivo, como mecanismo de autorregulación y flexibilización de sus propias estrategias de conocimiento e incluso como prolongación de su capacidad previsor del futuro y de mundo virtuales.”

## CATEGORÍA CARÁCTER DIDÁCTICO DEL JUEGO

| Subcategoría                                       | Evidencia  | Análisis  |
|--|--|---|
| <b>El juego como espacio de interacción social</b> | <p><b>Respuestas blog estudiantes:</b></p> <p>“Mi juego preferido fue el yerméis, la coca, aprendí a enrollar el trompo cante mucho con mis compañeros y fue muy divertido porque reímos mucho y mis papitos me contaron muchas historias de su niñez”</p> <p>“Me gusto muchísimo estas actividades porque no sabía que existían tantos juegos en el país para practicar en el tiempo libre y jugar con mis amigos y amigas.</p> <p>Además aprendí a compartir y ayudar a otros que no sabían cómo a los niños de preescolar”.</p> <p>“La cucunuba es un juego tradicional colombiano; el cual podemos fabricar fácilmente en la casa. En el colegio nos</p> | <p>Con la imitación integra la conciencia y el legado cultural de cada sociedad y por último con el juego colectivo de reglas y constructivo, se inserta en la vida colectiva de convivencia y el trabajo creativo. Cada esfuerzo del niño es un paso en el conocer y el dominio de sí mismo porque cada impulso se convierte en un paquete de conocimientos y fortalezas para ser mejor en la vida.</p> <p>Se puede evidenciar que los niños disfrutaron con los juegos porque expresaron sentimientos, fortalecieron lazos de amistad y de esta forma se vio el sentido de pertenencia.</p> |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>divertimos mucho con nuestros compañeros, compartimos con los niños más pequeños de mi colegio, fueron unos momentos muy agradables.”</p>  |   |
| <p><b>El juego como alternativa didáctica dentro del aprendizaje</b></p> | <p><b>Respuesta estudiantes blog</b></p> <p>“Me gusta mucho el ajedrez porque me hace pensar, el parques porque me sirve mucho para practicar las sumas, el yermis me sirve para jugar en equipo y me aprendí la canción de Jorge Velosa “La cucharita se me perdió”.</p> | <p>El juego de ejercicio lo hace cada vez más preciso, con el juego simbólico y la palabra convertida en pensamiento, él se ayuda a comunicarse y expresarse. Se vio reflejado en la actitud de los niños y niñas que hace falta actividades donde puedan fortalecer los juegos de salón y las actividades al aire libre, para que se fortalezcan valores como la colaboración, el respeto a los demás y autoestima y el sentido de pertenencia por la familia, la institución educativa y el país.</p> |

|  | <b>CATEGORIA<br/>USO DE LAS TIC</b>   |   |
|--|---|---|
| <b>Subcategoría</b>  | <b>Evidencia</b>  | <b>Análisis</b>   |
| <b>Las TIC como facilitadoras de construcción de valores a nivel social.</b> | <p><b>Respuestas estudiantes blog</b></p> <p>“Hola Soy de grado tercero, el blog está súper bonito y es más bonito poder llevar a nuestros padres y hermanos a su infancia de nuevo con estos juegos rondas y canciones, mi hermana y yo cantamos la cucharita y es una canción muy colorida y divertida, gracias por crear este espacio para todos nosotros”</p> | <p>Se evidencio cómo los niños conocieron un poco más sobre su portal ya que la información sobre las actividades propuestas (Festival de Juegos y canciones tradicionales) fue enviada por este medio, observando que fue una buena herramienta para la comunicación y se convirtió en una oportunidad para compartir con los demás miembros de la comunidad educativa</p> |
| <b>Las TIC como parte latente de las nuevas culturas.</b>                    | <p><b>Respuestas padres blog</b></p> <p>“Es muy reconfortante el saber que el Gimnasio está procurando para que los niños acojan los juegos tradicionales y de esta forma compartan más con sus amigos, hagan ejercicio y fomenten más la amistad, y que esto traiga como consecuencia que se vayan alejando un poco de los video juegos.”</p>                    | <p>Aunque algunos son renuentes al uso de la tecnología es claro que está, es parte activa de sus vidas. Esto se pudo observar con la gran motivación que demostraron al realizar los talleres propuestos, con la participación activa de los de padres de familia para ingresar al portal y ayudar a sus hijos a escribir su sentir sobre los juegos y canciones.</p>      |

| CATEGORIA                          |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| LA ESCUELA COMO ESCENARIO CULTURAL |   |   |
| Subcategoría                       | Evidencia   | Análisis  |
| <b>Fomento de Valores</b>          | <p><b>Respuesta Blog profesores.</b></p> <p>“Se ha dicho que el colegio tiene la finalidad de promover el bienestar de los niños y niñas. El bienestar se define en términos de "valores básicos tales como la supervivencia, la salud, la felicidad, la amistad, la solidaridad, la comprensión, la conciencia, la realización, la libertad y el sentimiento de que la vida tiene un sentido y que el pertenecer a una comunidad o grupo es vital en los seres humanos”.</p> | <p>Se puede percibir como con este tipo de actividades fomenta no solo la participación activa de varios miembros de la comunidad sino además un valor muy importante que es el respeto hacia la opinión de los demás, y la gran capacidad de discernimiento de las docentes.</p> |
| <b>Sentido de Pertenencia</b>      | <p><b>Respuestas blog profesores</b></p> <p>“El sentido nace con la naturaleza del hombre mismo. Al tener conciencia de nuestro entorno y</p>   | <p>El sentido de pertenencia es algo que interesa a todos los miembros de la comunidad educativa, por eso no solo es algo con lo que se nace sino que además</p>  |

al entrar en relación con demás personas, caemos en la situación de necesidades que solo obtendremos al sentir que algo nos pertenece. Pero en sí que es esta palabra? Es la natural percepción del ser humano de que algún objeto o persona es de nuestra propiedad porque lo adquirimos mediante algún esfuerzo propio o ajeno o mediante un intercambio que supone una recompensa. El festival de canciones y juegos tradicionales sirvió para que los niños y niñas del Gimnasio Villa Lorena se sintieran parte de una comunidad educativa y parte de tradiciones culturales de su país.

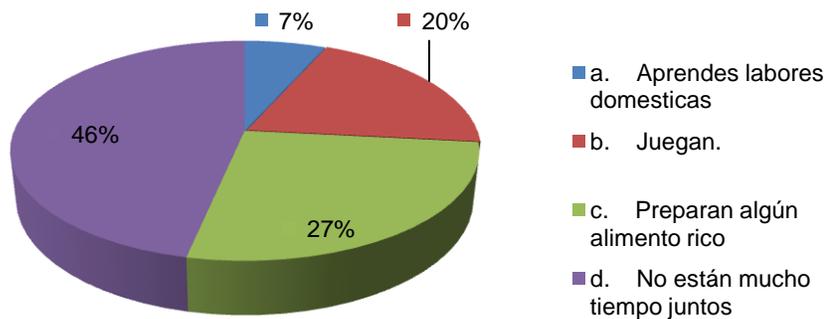
se hace por tanto el papel de los educadores es fundamental en el proceso de concientización de los estudiantes los cuales con la debida orientación y estimulación pueden desarrollar un verdadero compromiso social con su país y con su entorno en general.

## ENCUESTA

Marca con una X la respuesta que sea de tu agrado.

1. ¿Cuándo compartes con tus papás que hacen?

| Indicador                       | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|------------|------------|
| a. Aprendes labores domésticas  | 1          | 7%         |
| b. Juegan.                      | 3          | 20%        |
| c. Preparan algún alimento rico | 4          | 27%        |
| d. No están mucho tiempo juntos | 7          | 46%        |

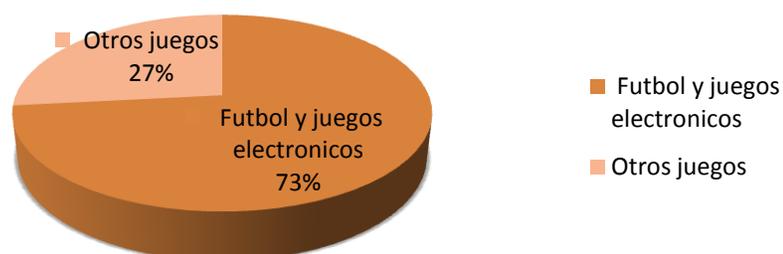


*Gráfica 1.*

Gráfico No. 1. Al observar los resultados se nota que el 46% de los niños encuestados la mayor parte de su tiempo libre comparten con sus hermanos mayores u otras personas, es decir no comparten mucho tiempo junto a sus padres, seguido de un 27% de los niños les gusta compartir con sus padres preparando los alimentos, el 20% de los niños muestran que sus padres juegan con ellos en su tiempo libre y el 7% los padres enseñan a sus hijos a realizar labores domésticas.

2. ¿Cuál es tu juego favorito?

| Indicador                    | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------|------------|------------|
| Futbol y juegos electrónicos | 11         | 73%        |
| Otros juegos                 | 4          | 27%        |

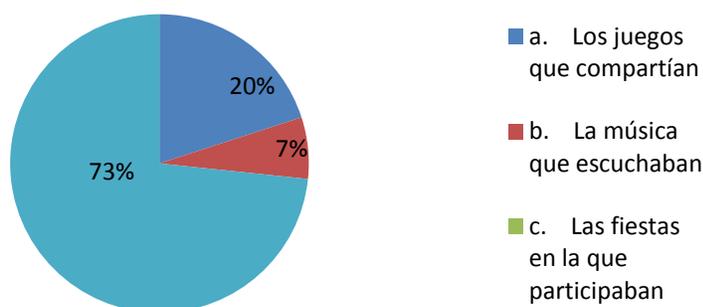


**Grafica 2.**

Gráfico No. 2. Como es un pregunta libre y por lo tanto, los niños respondieron con un 73% que prefieren el fútbol y juegos electrónicos, seguido por un 27% en donde los niños prefieren otros juegos como la lleva, las cogidas, los patines.

3. ¿Cuándo estas con tus padres ellos te cuentan sus experiencias del pasado cómo?

| Indicador                             | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------------|------------|------------|
| a. Los juegos que compartían          | 3          | 20%        |
| b. La música que escuchaban           | 1          | 7%         |
| c. Las fiestas en la que participaban |            |            |
| d. Todas las anteriores               |            |            |
| e. Ninguna de las anteriores          | 11         | 73 %       |

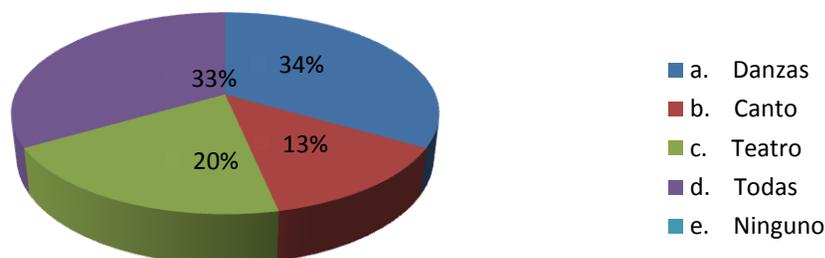


**Grafica 3.**

Gráfico No. 3. En esta respuesta el 73% de los niños encuestados tiene poca información sobre las actividades culturales tradicionales que disfrutaron sus padres cuando eran niños, el 20% de los niños tiene algún conocimiento de los juegos que practicaban sus padres y el 7% de los niños han escuchado algunas canciones con las que compartían sus padres en su niñez y juventud.

4. Te gusta participar en actividades culturales como:

| Indicador  | Frecuencia | Porcentaje |
|------------|------------|------------|
| a. Danzas  | 5          | 34%        |
| b. Canto   | 2          | 13%        |
| c. Teatro  | 3          | 20%        |
| d. Todas   | 5          | 33%        |
| e. Ninguno |            |            |

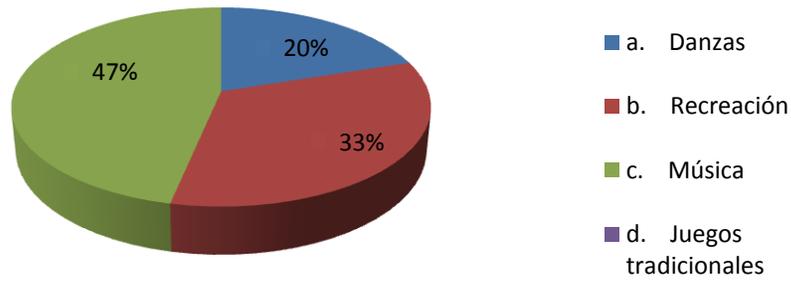


Grafica 4.

Gráfico No. 4. Los resultados arrojados muestran que los niños se interesan por aprender y realizar otras actividades como las culturales.

5. Si tuvieras tiempo libre te gustaría participar en que actividades?

| Indicador               | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------|------------|------------|
| a. Danzas               |            |            |
| b. Recreación           | 2          | 33%        |
| c. Música               | 4          | 47%        |
| d. Juegos tradicionales | 9          | 33%        |
| e. Todas                |            |            |
| f. Ninguna              |            |            |

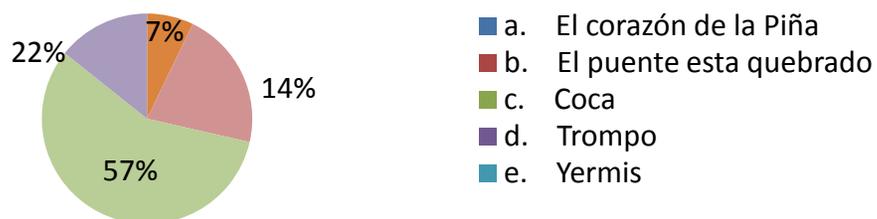


Gráfica 5

Gráfico No. 5. Este resultado permite ver con un 47% que los niños se interesan por la música, seguido de un 33% que está interesado en la recreación. Los niños no identifican como foco de interés los juegos tradicionales.

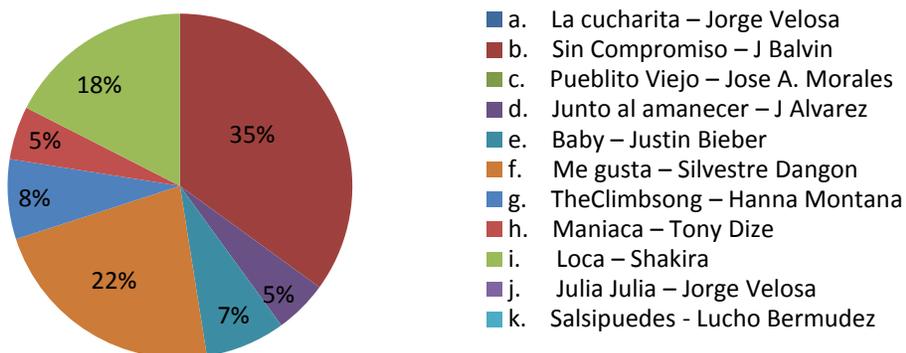
6. Marca con una X todos los juegos que conozcas:

| Indicador                  | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------|------------|------------|
| a. El corazón de la Piña   |            |            |
| b. El puente está quebrado |            |            |
| c. Coca                    |            |            |
| d. Trompo                  |            |            |
| e. Yermis                  |            |            |
| f. Lazo                    | 1          | 7%         |
| g. Cucunuba                |            |            |
| h. Parques                 | 3          | 22%        |
| i. Ajedrez                 | 8          | 57%        |
| j. Dominó                  | 2          | 14%        |
| k. Piquis                  |            |            |



Gráfica 6

Gráfico No. 6. El 57% de los niños y niñas contestaron que prefieren el ajedrez el 22% el parqués y el 14% dominó, Dentro de los juegos de mesa son los más tradicionales. Los juegos tradicionales de movimiento son desconocidos para los niños.



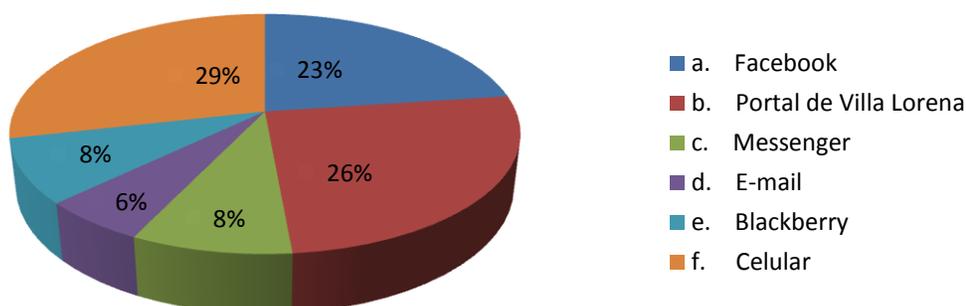
7. Marca con una X todos las canciones que conozcas:

| Indicador                           | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|------------|
| a. La cucharita – Jorge Veloza      |            |            |
| b. Sin Compromiso – J Balvin        | 14         | 35%        |
| c. Pueblito Viejo – José A. Morales |            |            |
| d. Junto al amanecer – J Álvarez    | 2          | 5%         |
| e. Baby – Justin Bieber             | 3          | 7%         |
| f. Me gusta – Silvestre Dangon      | 9          | 22%        |
| g. TheClimbsong – Hanna Montana     | 3          | 8%         |
| h. Maniaca – Tony Dize              | 2          | 5%         |
| i. Loca – Shakira                   | 7          | 18%        |
| j. Julia Julia – Jorge Veloza       |            |            |
| k. Salsipuedes - Lucho Bermúdez     |            |            |
| l. El Mochuelo – Binomio de Oro     |            |            |

Gráfico No. 7. En esta gráfica se puede observar que el 35% de los niños escuchan reguetón, el 22% escuchan vallenatos y el 18% escucha música pop: se puede apreciar con estos porcentajes que los niños reconocen intérpretes colombianos que producen música moderna, y no reconocen a intérpretes de la música tradicional.

8. Marca con una X qué herramientas informáticas utilizas

| Indicador                 | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------|------------|------------|
| a. Facebook               | 8          | 23%        |
| b. Portal de Villa Lorena | 9          | 26%        |
| c. Messenger              | 3          | 8%         |
| d. E-mail                 | 2          | 6%         |
| e. BlackBerry             | 3          | 8%         |
| f. Celular                | 10         | 29%        |



Gráfica 8.

Gráfico No. 8. En esta gráfica se revela que el 29 % de los niños maneja el celular, seguido de un 26% del uso del portal del colegio, el 23% hace uso del Facebook y el 8% Messenger en la medida en que las herramientas tecnológicas son nuevas los niños tienen menos acceso y manejo de ellas.

- ✓ Entre las respuestas que los niños dieron se observa que tienen muy poca relación e información sobre juegos y canciones culturales tradicionales de nuestro país.
  - ✓ Se observa que los niños se interesan por personajes actuales o que están de moda, más que por autores que hicieron parte fundamental de nuestro folclor colombiano.
  - ✓ En relación a la pregunta No 3 se observa que los padres se preocupan más por su trabajo y dotar a sus hijos con diferentes elementos electrónicos, que motivarlos a que conozcan y disfruten de sus experiencias del pasado.
  - ✓ La pregunta No 8 da a entender que los niños tienen más aceptación por las herramientas electrónicas porque su aprendizaje es rápido.
- Estos niños no reconocen nuestras tradiciones porque no están ligadas al sentido de pertenencia.

**DIARIO DE OBSERVACIÓN  
TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES**

**INSTITUCIÓN: GIMNASIO VILLA LORENA.**

**FECHA: 02 DE ABRIL DE 2012.**

**HORA: 9:30 a.m. a 11:00 a.m.**

**ACTIVIDAD: JUEGO DEL YERMIS, TROMPO, COCA, CUCUNUBA, LAZO.**

| ACTIVIDAD JUEGOS    | NUMERO DE JUGADORES Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD.  | OBSERVACIONES   |
|---------------------|--|---|
| 1. YERMIS           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• .Tapas de gaseosa</li> <li>• Palos de madera de 80 cm.</li> <li>• Pelota pequeña</li> </ul>   | <p><b>Estándar:</b> Explicación por parte de la profesora sobre las reglas de juego y clasificación de los equipos número de integrantes <b>10 NIÑOS 5 POR EQUIPO.</b></p>  |
| 2.TROMPO LAZO, COCA | <p><b>2. Estándar:</b> Explicación por parte de la profesora sobre cómo se juega. Aclaramos que los niños ya lo sabían porque en casa los padres dieron la metodología. Número de participantes individual, algunos con acompañantes y la actividad del lazo de a 4 niños.</p> | <p><b>2. desarrollo:</b> al iniciar la actividad se observó que los niños y niñas, se les complicaba enrollar el trompo y esto generó después de un tiempo algo de ansiedad, con la coca se les dificultaba algo, y en cabo de un tiempo 3 de ellos se fueron a otro juego que les llamara la atención, les gustó el lazo y se unieron al grupo. Esta actividad duró un tiempo de 35 min. Después se fueron a sus aulas de clase. Con el juego de la Cucunuba, se observó en esta actividad mucho entusiasmo, interesados, con una participación de 8 niños y niñas. Les producía angustia cuando las bolitas del juego no entran en el lugar que deseaban. Al finalizar las actividades manifestó el grupo del grado 3 de primaria, que los juegos que más les gustó fueron el yermis y la Cucunuba y el lazo. Después se fueron a sus aulas de clase.</p> |

## TALLER DE CANCIONES TRADICIONALES

INSTITUCIÓN: GIMNASIO VILLA LORENA.

FECHA: 02 DE ABRIL DE 2012.

HORA: 9:30 a.m. a 11:00 a.m.

ACTIVIDAD: JUEGO DEL YERMIS, TROMPO, COCA, CUCUNUBA, LAZO.

| ACTIVIDAD CANCIONES   | NUMERO DE JUGADORES Y DESCRIPCION DE ACTIVIDAD.   | OBSERVACIONES   |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>© La Cucharita Jorge Veloza.</li><li>© Julia Julia Jorge Veloza.</li><li>© Pueblito Viejo José A Morales.</li></ul> | <p>Se les explico a los niños cual era el propósito de la actividad.</p> <p>Se organizaron por grupos de cinco niños y escogieron las canciones favoritas</p> | <p>Al comenzar la actividad los niños ya se habían prendido las canciones ya que se había enviado una circular invitando a los padres para que motivaran a sus hijos.</p> <p>Algunos niños como nunca habían escuchado estas canciones su comentarios fueron los siguientes “uuuy profe esa canción me dio duro”</p> <p>“que chévere mis abuelos me ayudaron a aprendérmela y me contaron historias”</p> <p>Al momento de ensayar y cantarla los niños se divirtieron mucho se le vio una gran felicidad en sus rostros y no hubo ningún problema al momento de desarrollar la actividad.</p> |

### ***Diario de Observación***

- ✓ Se observa que los niños al iniciar la actividad tenían claro la metodología del juego y de las canciones mostrando interés por descubrir nuevas formas de jugar.
- ✓ Se genera ansiedad, libertad, participación e integración entre los niños y docentes. ( ver foto 1)
- ✓ Se Identifica que los niños se apropiaron de los juegos canciones, momentos libres para practicarlos y tararearlos.(ver foto 2)
- ✓ Se identifica un incremento en el valor por las tradiciones lo que redundará en el sentido de pertenencia. Quieren conocer más juegos y reafirman los aprendidos.
- ✓ A pesar de que al comienzo de las actividades se vieron algunos conflictos competitivos, porque la claridad de las reglas de los juegos no era evidente para los niños. No fue fácil para ellos entender el objetivo de los mismos pero finalmente lo pudieron entender, jugar y disfrutar.

### ***Socializaciones en el portal de la institución***

- ✓ Se logró que los niños conocieran un poco más sobre su portal porque la información fue enviada por este medio.
- ✓ Se observa que fue una buena herramienta para comunicarse y para que se motivaran a realizar los talleres propuestos.
- ✓ Se notó la participación activa de los de padres de familia para ingresar al portal y ayudar a sus hijos a escribir su sentir sobre los juegos y canciones.
- ✓ No todos los niños pudieron ingresar al blog de forma directa, sino que buscaron otras formas de ingresar como el portal de la institución educativa en donde también se vio gran participación y motivación.

### ***Socializaciones en el blog***

- ✓ Entre los niños se observa una gran aceptación por el festival de juegos y canciones tradicionales con los materiales didácticos que facilitaron el aprendizaje.

- ✓ Otro de los momentos esperados por los niños y que hizo parte importante en el desarrollo de esta investigación fue el contar sus experiencias en el blog que se utilizó como herramienta tecnológica.
- ✓ Se identifica que el uso de las TIC es notoriamente relevante en el mejoramiento del aprendizaje y vivencia del sentido de pertenencia en los niños, satisfaciendo sus necesidades de explorar nuevas cosas.
- ✓ Entre las actividades que los niños desarrollan, consideran que es importante el aprendizaje sobre los juegos y canciones culturales tradicionales de nuestro país
- ✓ El aporte al **sentido de pertenencia** se identifica en aprender a compartir, respetar las diferencias de sus amigos, el compromiso para ser parte del proyecto, el respeto, la cultura, la autonomía para desarrollar cada una de las actividades propuestas y la solidaridad como apoyo entre los miembros de la comunidad educativa.
- ✓ Los niños al finalizar estas actividades se mostraron interesados en aprender a diseñar su propio blog.
- ✓ Los padres de familia también se motivaron a contarnos sus experiencias vividas y que a raíz de estos comentarios los niños le dieron valor a las expresiones culturales tradicionales y los hizo sentir a gusto con hacer parte de esa cultura (sentido de pertenencia).
- ✓ Se observa que a los niños les gusta escuchar música moderna de cantantes colombianos que están de moda, pero identificaron otros estilos musicales que han hecho historia y se apropiaron de los mismos. Propiciando un buen espacio para reafirmar el sentido pertenencia por nuestras tradiciones culturales.
- ✓ Los niños, docentes y padres familia de otros cursos también manifestaron su gusto por las actividades haciéndose participes de ellas en el Blog. (Ver anexos4).

## 8. CONCLUSIONES GENERALES

- ✓ Se confirmó la importancia, el uso y el beneficio del manejo de la comunicación a través de herramientas tecnológicas como el portal web de la institución, y el blog direccionado para este propósito.
- ✓ Se pudo integrar una comunidad académica a través de las TIC, con un propósito específico y un proyecto que dio buenos resultados. Mostrando el logro de los objetivos propuestos.
- ✓ La mayoría de las apreciaciones de los padres agradece el espacio de rescate de tradiciones, manifestando unión e integración de las familias.
- ✓ Todas estas apreciaciones se hicieron evidentes en el blog, y en el portal web de la institución, lo que le da un importante peso al uso de las TIC en este proceso pedagógico y de aprendizaje, lo que queremos decir como investigadoras es que los estudiantes ven muy motivante la participación en el blog y en el portal de la institución porque se fortalece la comunicación y el sentido de pertenencia por la familia, institución educativa y el país.
- ✓ Los estudiantes del Gimnasio Villa Lorena del grado tercero le dieron gran valor a las expresiones culturales tradicionales en especial a los juegos, los motivó a apropiarse de ellos, a jugarlos, a comentarlos en familia y a sentirse a gusto y satisfechos siendo parte de ese legado cultural.
- ✓ Los niños manifestaron interés en entrar, buscar y utilizar las herramientas tecnológicas propuestas para el desarrollo de este proyecto.
- ✓ Actualmente, los estudiantes de todos los cursos (no solo el grado que estaba en intervención) se preocupan por organizar y mantener despejados los espacios físicos para desarrollar los juegos. Lo que nos evidencia de una manera simple pero sustanciosa el acercamiento al cuidado por el entorno para satisfacción de unas necesidades particulares.
- ✓ Algunos de los estudiantes manifiestan interés por conocer más juegos y canciones propias de su país. Se generó inquietud por las tradiciones.

## REFERENCIAS

Baracaldo, Q. M. (2004), *Las pedagogías contemporáneas: del ambiente a la acción*, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Barbero, J. (2002), *La Globalización en clave cultural: Una mirada latinoamericana*, Guadalajara, Iteso.

Bernal, G. E. y Mora, M. G. E. (comp.), (2000), *Lingüística y docencia del lenguaje: conexiones y nuevas preguntas*, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Brown, D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey, Prentice Hall Regents, 1994.

Burnett, R. *Aprendiendo a aprender en un mundo virtual*". En *Critical Approaches to Culture, Communication and Hypermedia*. 2002. Disponible en <http://www.ecuad.bc.ca/rburnett/spanishversion>.

Cáceres, A. E. (2001), *Intervenir la escuela*, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Caillois. R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 1997.

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (1997), *La escuela como escenario privilegiado para la comunicación*, Imprenta nacional.

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (1994), *Ley general de educación*.

Colombia (2004), *Constitución Política*, Bogotá, Legis.

*Conceptual y operativo para la práctica psicopedagógica*. Buenos Aires, 2006. Disponible en <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/03/juegoy-desarrollo-cognitivo-de-la.html>.

Cortés, G. (2002). Realidad y virtualidad, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.

COLLER, X. (2000). Estudio de casos, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, En RICOY LORENZO, María del Carmen. La prensa como recurso educativo. Complejidad y pertinencia de su uso en la educación de adultos. Revista Mexicana de Investigación Educativa disponible: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14002407>. ISSN N 1405-6666. consultado el 10 de Octubre de 2011.

“Comunidad virtual de gobernabilidad y liderazgo\_ democracia” (2006) disponible en: <http://www.gobernabilidad.cl/modulos.php?name=news&file=print&sid=924>, recuperado: 14 junio de 2006.

Cuervo, M, C. I. (2003), Hacia la construcción d un discurso dialógico en la escuela, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.

Charria, M .E.; Fandiño, G.; Mariño, G. (1996), Las disciplinas y la formación integral, Bogotá, Creamos alternativas.

\_\_\_ (1997), Fundamentos de la pedagogía para la escuela del siglo XXI, Imprenta nacional.

\_\_\_ (s. f.), La democracia en la escuela, Imprenta nacional.

\_\_\_ (s. f.), Las disciplinas y la formación integral, Imprenta nacional.

\_\_\_ (s. f.), Un contexto nuevo para una escuela nueva, Imprenta nacional.

\_\_\_ (s. f.), la relación escuela-comunidad en el horizonte de la participación democrática, Imprenta nacional.

\_\_\_ (1997), La participación democrática en la educación, servigraphic.

\_\_\_ (1998), Formación democrática y formación cívica en Colombia. Imprenta nacional.

Cujar, A (1998). Fundamentos teóricos de la educación, s. d.

Cruz Rosa Elena y Gonzalez Gutierrez Rafael obra completa volumen 1,2, y 5 p 43, 105,108,165) El maravilloso valor y sentido de mi vida. Santa Fe de Bogotá: trabajo publicado en Talleres Paulinas 2011.

Flórez O, R. (1998), Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI, Bogotá, imprenta nacional.

Garcés, J. y Rodríguez, O. (2005), Reflexiones pedagógicas para la comprensión y la aplicación de estándares y competencias, Bogotá, Editecnicas.

Gómez, L. y Otolora, V, L. (1988), Fundamentos pedagógicos, Tunja, editorial UPTC-Tunja.

González de U, A. (2000), En búsqueda de los claroscuros de la escuela, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

“Herramientas de las TIC que contribuyen a formar para la ciudadanía”, (2004)[en línea], disponible en: [www.eduteka.org/formacionciudadana.php](http://www.eduteka.org/formacionciudadana.php), recuperado: 7 de junio 2006.

Jonassen, D. Computadores como herramientas de la mente. 2002. Disponible en [http://www.eduteka.org/ediciones/tema\\_mayo02.htm](http://www.eduteka.org/ediciones/tema_mayo02.htm).

Kahan, J. “Using Games to Teach English to Young Learners”. En Teaching English to Children. Londres, Harper Collins, 1991.

Lanfrancesco Villegas Giovanni Marcelo, la investigación pedagógica una alternativa para el cambio educacional, Capítulo XVIII Los nuevos diseños metodológicos cualitativos de la investigación en ciencias sociales aplicados a la educación. 2009, pág. 228, 232,233

Mejía, M. y Salazar, R. (1986), Filosofía III, Bogotá.

Moreno, A, M. (2004), Medios de comunicación, producción de conocimiento y educación: hacia una pedagogía de la Comunicación, Bogotá, Editorial Pontificia universidad Javeriana.

Moreno, H. y Losada, O. (comp.), (2004), Pedagogía y otros conceptos afines, Bogotá, Sem.

Martínez, Miguel La investigación cualitativa etnográfica en Educación. México: Ed. Trillas.1997.

Manual de convivencia del Gimnasio Villa Lorena Capítulo II ED. 2005

Océano (s. f.), Diccionario de sinónimos y antónimos, Barcelona.

Parra, R. J. (2001), Innovación escolar y creatividad pedagógica, Bogotá. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Patiño, D.G. (2005), Citas y referencias bibliográficas, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Pineda, R. D. (2000), Pedagogías para la democracia, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Restrepo, B. (1984), "Lo pedagógico: su ámbito y su objetivo", en La Alegría de Enseñar.

Rodríguez, A. (1998), Formación Democrática y educación cívica en Colombia, Bogotá, Creamos Alternativa.

Romano, V ( 2006) " tecnologías de la información y comunicación (TIC)y democracia disponible en <http://www.rebelion.org/noticia.php?ide=15032> recuperado el 7 de junio 2006.

Sabarriego, M.; Bisquerra, r. El proceso de investigación (parte 1). Metodología de la investigación educativa. Madrid: La Muralla, 2004.

Sánchez, R. y Bayona, J. (1996), Hacia una cultura escolar democrática, s. d.

Sandín, Esteban M. P. (2003) "Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones", Madrid Mc Graw and Hill Interamericana de España.

Salazar, S. (1998), Leamos profe, s. d. Soler, R.V. y Corredor, M, T. (1997), Proyecto para la formación de docentes en pedagogía de la lengua materna, Tunja, Proyecto auspiciado por el MEN y la secretaria de educación de Boyacá.

Sentido de pertenencia LUZ DARY GELVEZ LANDAZABAL-  
<http://valores200904.blogspot.com/>

Soler, R. V. y Corredor, M, T. (1997), Proyecto para la formación de docentes en pedagogía de la lengua materna, Tunja, Proyecto auspiciado por el MEN y la secretaria de educación de Boyacá.

Taylor, S.; Bogdan, r. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós (1987).

“Tecnologías de información y comunicaciones para enseñar básica y media” (2003) [en línea], disponible en: <http://www.eduteka.org/ediciones/editoral17.http> recuperado: 15 de junio 2006.

Valiño, G. Juego y desarrollo cognitivo: de la teoría a la construcción de un esquema operativo para la práctica psicopedagógica. Buenos Aires, 2006. Disponible en <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/2006/03/juego-y-desarrollo-cognitivo-de-la.html>.

Valores: Cruz Rosa Elena y GonzalezGutierrez Rafael obra completa volumen 1,2, y 5 p 43, 105,108,165) El maravilloso valor y sentido de mi vida. Santa Fe de Bogotá: trabajo publicado en Talleres Paulinas 2011.

Vasilachis, Irene. Estrategias de Investigación cualitativa. Editorial Gedisa. España (2002).

Vera, E. y Olaya, A. Juegos virtuales complementarios para los programas Clapping Time y Sunrise. 2008. <http://greenwichlab.com>

Vigotsky, L. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires, Lantaró, 1964.

ZAMBRANO, Jesús. Multimedia, Traductor de funcionalidades Pedagógicas. Brasilia, 1998.

Zárate, J. A. (2001), Afectación, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Zuleta, E. (2006) “La participación democrática y su relación con la educación” [en línea], disponible en: <http://www.revistapolis.cl/2/zule.pdf>, recuperado: 18 junio de 2006.

## ANEXOS

### Anexo 1 (Encuesta.)

#### ENCUESTA

Marca con una X la respuesta que sea de tu agrado.

1. ¿Cuándo compartes con tus papas que hacen?
  - a. Aprendes labores domesticas
  - b. Juegan
  - c. Preparan algún alimento rico
  - d. No están mucho tiempo contigo
  - e.
2. ¿Cuál es tu juego favorito? \_\_\_\_\_
3. ¿Cuándo estas con tus padres ellos te cuentan sus experiencias del pasado cómo?
  - a. Los juegos que compartían
  - b. La música que escuchaban
  - c. Las fiestas en la que participaban
  - d. Todas las anteriores
  - e. Ninguna de las anteriores
4. Te gusta participar en actividades culturales como
  - a. Danzas
  - b. Canto
  - c. Teatro
  - d. Todas
  - e. Ninguno

5. Si tuvieras tiempo libre te gustaría participar en que actividades?
- Danzas
  - Recreación
  - Música
  - Juegos tradicionales
  - Todas
  - Ninguna
6. Marca con una X todos los juegos que conozcas
- El corazón de la Piña
  - El puente está quebrado
  - Coca
  - Trompo
  - Yermis
  - Lazo
  - Cucunuba
  - Parques
  - Ajedrez
  - Dominó
  - Piquis
7. Marca con una X todos las canciones que conozcas
- La cucharita – Jorge Veloza
  - Sin Compromiso – J Balvin
  - Pueblito Viejo – José A. Morales
  - Junto al amanecer – J Álvarez
  - Baby – Justin Bieber
  - Me gusta – Silvestre Dangon
  - TheClimbsong – Hanna Montana
  - Maniaca – Tony Dize
  - Loca – Shakira
  - Julia Julia – Jorge Veloza
  - Salsipuedes - Lucho Bermúdez
  - El Mochuelo – Binomio de Oro

8. Marca con una X que herramientas informáticas utilizas
- a. Facebook
  - b. Portal de Villa Lorena
  - c. Messenger
  - d. E-mail
  - e. BlackBerry
  - f. Celular

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| Fecha              | Actividad                           | Desarrollo  |
|--------------------|-------------------------------------|---|
| <b>28 de Marzo</b> | Festival de Canciones Tradicionales | Interpretación de las canciones<br>La Cucharita Jorge Veloza.<br>Julia Julia Jorge Veloza.<br>Pueblito Viejo José A Morales.<br><b>Canción del niño que se acuesta<br/>Señora Santa Ana.</b><br>Ante toda la comunidad educativa. |
| <b>02 de Abril</b> | Juegos Tradicionales                | Generar un día de encuentro de juegos tradicionales en el colegio o en familia, juegos tradicionales para incentivar el sentido de pertenencia.   |
| <b>09 de Abril</b> | Foro de discusión                   | Convocatoria para participar en un foro virtual con la comunidad educativa, padres de familia de los niños para compartir las experiencias relacionadas con los juegos y canciones tradicionales y culturales de nuestro país.    |

## ANEXO 2 (Propuesta De Intervención)

### TEMA: JUEGOS TRADICIONALES

**CURSO:** Tercero de Primaria.

**AREA:** Ética y valores, Ciencias Sociales, Educación Física.

**EDAD:** 7 a 9 Años

**NUMERO DE INTEGRANTES:** 15 Alumnos

#### OBJETIVOS:

- Concienciar y sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia del proyecto cultural para la formación integral de los niños.
- Rescatar los juegos y canciones tradicionales populares como factor motivacional y de integración del valor de sentido de pertenencia en la comunidad educativa Villa Lorena.
- Proyectar la propuesta al interior de los hogares de los niños, para crear el hábito de la recreación como factor de integración familiar con la utilización de las tics (portal educativo villa Lorena, blog).

|  | METODOLOGÍA  | RECURSOS  | TIEMPO     |
|--|--|---|------------|
| Evaluar las diferentes actividades para detectar fortalezas o debilidades y poder estimularlas y sus PASOS |  |   |            |
| MOTIVACIÓN   | Iniciare con una ronda para animar a los niños.<br>Ejemplo<br>Con todos mi amigos hacemos una ronda,<br>Que me da mucha risa porque es toda redonda.<br>Primero hay que soltarse, saltar en lugar.<br>Dar muchas vueltas y volverse a tomar. | Estudiantes<br>el maestro<br>Parque villa Lorena. | 15 minutos |

|             |  |                     |            |
|-------------|--|---------------------|------------|
| ADQUISICIÓN | <p>Les explicamos a los alumnos cual es el motivo de la actividad y cuáles son los objetivos que debemos alcanzar.</p> <p>JUEGOS TRADICIONALES: Los juegos tradicionales son la muestra de una región de lo autóctono, de un país de la construcción del hombre para ser identificado a nivel cultural.</p> <p>El corazón de la piña.</p> <p>Para jugar al corazón de la pina, se hace una fila de niñas que, cogidas de la mano, se van enroscando alrededor de la primera, que hace de corazón; todo el mundo canta:</p> <p>El corazón de la pina<br/>se va envolviendo,<br/>Y toda la gente se va cayendo.</p> <p>(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1961).</p> <p>El puente está quebrado:</p> <p>En las versiones recogidas en Popayán y Cundinamarca, cada niña se agarra bien de la cintura de la que le queda adelante y cada partido tira para su lado, el lado que se suelte primero, pierde, y las ganadoras comienzan a gritar: "se totió, se totió, se totió".</p> <p>a. El puente está quebrado.</p> <p>¿Con qué lo curaremos?<br/>Con cascaras de huevo.<br/>Burritos al potrero.</p> <p>Que pase el rey, que ha de pasar; que uno de sus hijos se ha de quedar.</p> <p>(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962, y Sardinata, Norte de Santander, 1961).</p> <p>El jazz.</p> <p>Varias niñas se sientan en el suelo, formando círculo. Cada una de las niñas tiene sus propias fichas y su pelota o una de las jugadoras presta sus fichas a las demás.</p> <p>Este juego de destreza consta de varios pases que se</p> | Docente.<br>alumnos | 10 minutos |
|-------------|--|---------------------|------------|

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | <p>hacen con una pelotica y doce fichas especiales de plástico o metal. Cada vez que se tira la pelota hacia arriba, se van cogiendo las fichas de una en una, luego de dos en dos, luego de tres en tres, etc., hasta que se recojan las doce fichas de un solo golpe.</p> <p>Cada pase tiene su nombre especial: bobito, rayita, pasamano o doble pasada, Palmada o coquito, remolino, casita o cueva, besito, campana, puente, etc.</p> <p>Antes de principiar cada pase, hay una introducción que es siempre la misma. Consiste en picar, es decir en tirar al aire con mucho tacto las fichas, recogerlas en el dorso de una mano, volverlas a impulsar y recogerlas nuevamente en la mano.</p> <p>El lazo.</p> <p>Con el lazo se salta individualmente, en parejas (batiendo una o ambas) o en grupo (con una batidora en cada extremo).</p> <p>Cuando se salta en grupo, la que se vaya equivocando va saliendo; la última es la ganadora. También se salta al reloj, es decir la primera que entre, salta una vez y sale. La segunda lo hace dos veces y sale; la tercera, tres, y sale, así sucesivamente hasta llegar a doce. Si alguien se equivoca, se vuelve a empezar.</p> <p>El trompo.</p> <p>Uno de los juegos más populares entre los muchachos es el trompo, que se hace bailar en el suelo, la palma de la mano o el dedo pulgar. Se ganan trompos cuando a un trompo que está bailando en el suelo se le tira otro con intención de pegarle. Si no lo alcanza, el jugador pierde su trompo, de lo contrario el otro trompo gana.</p> <p>(Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).</p> <p>Las bolas: Con las bolas los muchachos juegan al toco, la culebra, el foot-ball, el cara y sello, las casas, los castillos, la meca, el pipo y cuarta, los currunchos y pares o nones</p> |  |  |
|--|---|--|--|

|              |   |   |   |
|--------------|---|---|---|
|              | En el toco se ganan las bolas de los contendores impulsando la propia bola o garbinche con el índice y el pulgar; el jugador gana toda bola que llegue a tocar con su propia bola.  |   |   |
| ELABORACIÓN  | Nos reuniremos en el Parque Villa Lorena para disfrutar y practicar los juegos tradiciones (el puente está quebrado, lazo, el corazón de la piña, trompo, yermis, aro, etc.) Con los que los niños y niñas de la institución. | Cámara de video<br>Docentes<br>Niños y niñas<br>Lazo<br>Aros<br>Trompos<br>Juegos de mesa | <b>60 minutos</b>                       |
| FINALIZACIÓN | Conversar con los niños y niñas sobre las experiencia que tuvieron y sintieron con los juegos y canciones tradicionales para recoger información  | Blogger<br>Videos<br>Fotos<br>Diario de campo   | Se puede Utilizar el tiempo que deseen. |

## TEMA: CANCIONES TRADICIONALES

**CURSO:** Tercero de Primaria.

**AREA:** ética y valores, Ciencias Sociales.

**EDAD:** 7 a 9 Años

**NUMERO DE INTEGRANTES:** 15 Alumnos

**OBJETIVOS:** Interpretar las canciones de los autores Jorge Veloza y José A Morales; teniendo en cuenta que pertenecen a nuestro folclor colombiano; desarrollando el sentido de pertenencia e inculcando valores de originalidad.

- ☉ Reconocer la importancia de la familia como formadora de los valores y necesidades en la sociedad.
- ☉ Lograr que actúen practiquen los valores sociales, culturales y artísticos con el fin de adquirí una educación fundamentada en los valores.
- ☉ Incentivar a los estudiantes del grado tercero de la institución Villa Lorena y padres de familia a utilizar las tic como herramienta pedagógica, para continuar el proceso de reconocimiento de nuestros valores y afinidad con nuestra institución.

| PASOS      | METODOLOGÍA   | RECURSOS  | TIEMPO     |
|------------|---|---|------------|
| MOTIVACIÓN | <p>Iniciare con una dinámica con veo. Veo recordando algunos personajes animados conocidos por los niños.<br/>Ejemplo<br/>Veo, veo.<br/>¿Qué ves?</p> <p>Un superhéroe.<br/>¿Cómo es?<br/>Maravilloso.<br/>¿con que letra empieza con S<br/>Veo. Veo es superman.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Estudiantes</li> <li>❖ el maestro</li> <li>❖ Parque villa Lorena.</li> </ul> | 10 minutos |

|                            |  |   |   |
|----------------------------|--|---|---|
|                            | Les explicamos a los alumnos cual es el motivo de la actividad y cuáles son los objetivos que debemos alcanzar.  | ❖ Docente.<br>❖ alumnos                                   | 10 minutos                              |
| ADQUISICIÓN<br>ELABORACIÓN | Nos reuniremos en el salón de eventos del Gimnasio Villa Lorena para deleitarnos con las canciones que los niños han preparado.  | Grabadora<br>Cámara de video<br>Docentes<br>Niños y niñas | 40 minutos                              |
| FINALIZACIÓN               | Conversar con los niños y niñas sobre las canciones tradicionales para recoger información sobre lo que sintieron y si es posible saber si comprenden que es sentido de pertenencia. | Blogger<br>Videos fotos<br>Diario de campo                | Se puede Utilizar el tiempo que deseen. |

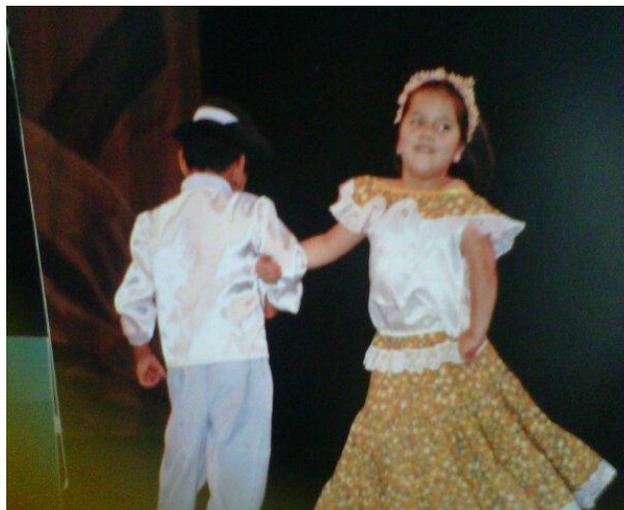
### ANEXOS 3 FOTOS

### FESTIVAL DE JUEGOS CULTURALES TRADICIONALES





## FESTIVAL DE CANCIONES CULTURALES TRADICIONALES



## ANEXO 5

### VIVENCIAS Y COMENTARIOS EN EL BLOG

<http://ginasiovillalorena.blogspot.com/>

1. PaolaApr 10, 2012 04:16 PM

Lo del yermis me gustó muchísimo nos divertimos demasiado con los niños de tercero. las canciones también me gustaron muchísimo a pesar que no pude ensayar bien OrlandoApr 10, 2012 05:19 PM

Me parece de vital importancia rescatar nuestras tradiciones infantiles por medio de los juegos y canciones que desafortunadamente han sido desplazadas por los adelantos tecnológicos que dejan de lado la interacción que nos brindan las tradiciones como las que ustedes han rescatado de manera acertada y que a la postre enriquece el desarrollo personal y afectivo de los niños desde temprana edad.

2. IbetteBucheliApr 10, 2012 05:40 PM

El sentido de pertenencia significa arraigo a algo que se considera importante, como las personas, cosas, grupos, su patria, sus raíces y la falta de esta afecta a los grandes conglomerados humanos, promoviendo insensibilidad, egoísmo, desconfianza, y un sentimiento progresivo de inseguridad y... desamparo.

Este proyecto me llevo a concluir que de estas cosas se forja el verdadero carácter y potencial del ser humano para expresarse y relacionarse con los demás en su entorno.

Miss Ibette Bucheli

Directora de grupo Grado Tercero

3. Fabiola GonzalezApr 10, 2012 06:04 PM

Hola, soy la mamá de Valeria Rocha. Recuerdo en mi niñez todos estos juegos, me encantaba saltar lazo, jugar golosa, rejo quemado, jugar yermis, soldadito libertador y muchos más. Eran juegos que nos enseñaban a trabajar en equipo y nos divertíamos por igual. Eran épocas muy bonitas en las que íbamos al parque o jugábamos frente a la casa, se hacía deporte, se tenía iniciativa y creatividad. Qué bueno rescatar este tipo de actividades, ya que infortunadamente los video juegos, el internet y otros juguetes electrónicos hacen que nuestros niños se aislen, no hacen deporte, causando hasta problemas de salud como la obesidad, ya que se sientan frente al tv o al computador a comer y no tienen una actividad física, también acorta la creatividad y la imaginación. Gracias por fomentar en nuestros niños juegos tan sanos como los de nuestra época!

Qué bueno una actividad de estas para los padres, no sólo para recordar viejas épocas sino también como una actividad de integración...

4. mafeApr 10, 2012 06:51 PM

Los juegos que practicamos fueron muy divertidos, me gustaron todos. Pero lo que más me gusto fue poder compartir y enseñarles a los niños de pre-escolar. Jugar con los niños de tercero yermis fue muy divertido ya que nunca lo habíamos hecho. Escuchar y conocer las canciones con las que nuestros padres y abuelos crecieron fue muy enriquecedor. maríafernandagonzalezvillamil grado 5.

5. angelicaandrezqinteroApr 10, 2012 07:33 PM

Se ve espectacular, además que tiene un muy bonito mensaje, ya que entre juegos y diversión se están fomentando valores como la amistad , la unión, la solidaridad, la honestidad, y ante todo el sentido de pertenencia por el segundo hogar , teniendo en cuenta las reglas para seguir en cada

actividad y el desarrollo de la misma para que nuestros hijos vuelvan a la niñez tan bonita que tuvimos nosotros con esos juegos tan bonitos y sanos; ya que hoy en día están desapareciendo, por la tecnología que se está absorbiendo todo esos sentimientos tan bonitos que acrecientan con un espacio lúdico y enriquecedor a la vez.

6. tazjuanApr 11, 2012 08:17 AM

Me sentí muy feliz fue muy chévere la canciones me gustaron, y el juego de la Cucunuba es muy divertido aprendí que no solo en los videos juegos encuentro diversión Camilo Andrés Alfonso Cabrera grado 4

7. tazjuanApr 11, 2012 08:20 AM

Julián Camilo Basto grado 3. Estuve muy contento con los juegos tradicionales, nosgustó mucho a mis compañeros y a mi poder compartir experiencias nuevas las canciones fueron divertidas y aprendí nuevas cosas

8. tazjuanApr 11, 2012 08:24 AM

Andrés Felipe Prisco Castro Grado 3. Me sentí increíble con los juegos tradicionales, me gusto jugar y compartir con otros grados, sobre todo poder integrarnos y jugar con los niños de preescolar. Gracias fue muy divertido

9. nubiaApr 12, 2012 12:21 PM

Violeta López estuve entusiasmada con las actividades que realizamos practique la canción la cucharita con mi prima que toca la bandola me gustó mucho y con mi familia escuche otras canciones de Jorge veloza como la gallina mellicera el marranito baile las canciones con mis primas y vimos videos de esta música les pregunte a mis papitos como se jugaba yermis y ellos me explicaron en el colegio jugué un poco porque fue muy cortico el

tiempo pero me gusto compartir con mis amigos estábamos muy contentos y espero que se vuelva a realizar y pueda disfrutarlo con más tiempo y poder conocer los otros juegos gracias por abrir las puertas de nuestra cultura y permitir que llegue a nuestro colegio

10. gvillalorena Apr 18, 2012 01:25 PM

Me gusto el trompo, el ajedrez pero en especial el yermis pienso que estos juegos los deberíamos practicar muy a menudo y compartir con nuestros amigos y que nos enseñen hacer una página virtual.  
Juaqndavidnarvaesgomeszz

11. tazjuan Apr 10, 2012 06:13 PM

Me parece que estos juegos realmente ayudan a nuestros hijos a compartir con la familia y los amigos. Además les muestran las tradiciones que se han venido perdiendo en nuestro país. Estos juegos les enseñan a tener habilidad, físico, concentración, a no perder el tiempo y a la vez disfrutar de su niñez.

Nancy Edith, mamita de Camilo Andrés Alfonso Cabrera del curso 4o.