

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA DISCIPLINA DE
HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

JAIR GÓMEZ DURÁN
BRIGIDA HERNÁNDEZ CABARCAS
ANA LAURENS GARCIA
RICARDO LAURENS GARCIA
SANDIEGO MENDOZA AGUIRRE
MIGDONIA NARVAEZ CANSINO
OSIRIS RODRIGUEZ MELGAREJO
YADIRA RODRIGUEZ MUÑOZ

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
LINEA DE INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS CURRICULARES,
PEDAGÓGICAS Y EVALUATIVAS.
GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN, PEDAGOGÍA Y CULTURA
EN EL CARIBE COLOMBIANO.

BARRANQUILLA
2007.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR
LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA DISCIPLINA
DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDOR ORTIZ.

JAIR GÓMEZ DURÁN
BRIGIDA HERNÁNDEZ CABARCAS
ANA LAURENS GARCIA
RICARDO LAURENS GARCIA
SANDIEGO MENDOZA AGUIRRE
MIGDONIA NARVAEZ CANSINO
OSIRIS RODRIGUEZ MELGAREJO
YADIRA RODRIGUEZ MUÑOZ

Trabajo de grado presentado como requisito para obtener el título de
Especialista en Pedagogía de las Ciencias.

Director del Trabajo de Grado.
VICTOR MANUEL PIÑEROS CAIPA.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
FACULTAD DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
BARRANQUILLA
2007.

RECEBIDO EN EL INSTITUTO DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
BARRANQUILLA

NOTA DE ACEPTACIÓN.

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

BARRANQUILLA, NOVIEMBRE DE 2007.

AGRADECIMIENTOS.

Los autores de este trabajo, presentan sinceros agradecimientos:

A Dios, por haber sido la luz que iluminó el camino y nos permitió los medios para aprovechar la oportunidad de crecer personal y profesionalmente, logrando la meta anhelada.

A los Directivos de la Universidad Simón Bolívar, por aunar sus esfuerzos en las orientaciones para cristalizar el diseño del presente trabajo.

Al Doctor Víctor Piñeros Caipa, por habernos asesorado y acompañado en este trabajo, encaminando y fortaleciendo siempre nuestro espíritu investigativo.

A los Doctores Reynaldo Mora Mora, Fenelon Lacombe y la Magister Martha Escobar Molinillo, por habernos proporcionado las herramientas investigativas, curriculares, pedagógicas y didácticas requeridas en el diligenciamiento de los diferentes aportes de esta investigación.

A la Comunidad Educativa de la Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz del distrito de Barranquilla por su colaboración y apoyo.

A todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron al logro de nuestras metas.

GRUPO ROBLEDISTAS

DEDICATORIA

*Confío este sencillo y gustoso trabajo a la persona de
JESUCRISTO MUO.*

*A quienes se han convertido en los forjadores del futuro de mi vida,
comenzando por mis padres, hermanos y profesores, y continuando
con mi esposa e hijos, en quienes he encontrado el amor, la
colaboración y comprensión.*

Jair Jesús Gómez Durán.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a DIOS, por su presencia en mi vida y por ayudarme a afrontar todos los sacrificios y dificultades.

A ti, ESPÍRITU SANTO, que no me dejaste claudicar y que nunca me haz abandonado.

A mis padres, hermanos, esposo y compañeros, que con amor y esfuerzo siempre estuvieron brindándome su apoyo, confianza y cariño, para que este triunfo se hiciera realidad.

Brígida Hernández Cabarcas

DEDICATORIA

Gracias a DIOS y a su ESPÍRITU SANTO, por haberme dado el entendimiento y la sabiduría necesarios para alcanzar este logro. A mis hijos, quienes me motivaron y apoyaron siempre, con amor y comprensión: Larry, Tivisay Y Meliza Muñoz Mendoza.

A mi esposo que todo el tiempo me ayudó incondicionalmente Alfredo Rafael Muñoz Orozco. Dedico este logro también a mis amigos, por su amistad y apoyo, especialmente a Jair Gómez, Brígida Hernández, Osiris Rodríguez Y Yadira Rodríguez. A mis profesores en general y a la Universidad Simón Bolívar, por capacitarnos y ayudarnos a realizar nuestras metas trazadas.

Sandiego Mendoza Aguirre.

DEDICATORIA

A mis hijos, Ana Maria Y Yosimar Guerra, por su apoyo y la comprensión de mi ausencia en el hogar, debido al cumplimiento de mi formación profesional.

A mis padres Robinson Y Maria De Rodriguez, quienes desde niña me inculcaron el amor por el estudio y el espíritu de superación.

Osiris Rodriguez Melgarejo

DEDICATORIA

Uno más de nuestros triunfos en nuestras vidas se lo dedicamos a:

Dios, por reavivar nuestro interés y continuar fortaleciéndonos en los momentos difíciles.

Nuestros hijos: Lilibiana Lorena, Aura Elisa y Ricardo José, por comprendernos y esperar con paciencia ser atendidos.

Grupo de investigación "los robliditas" por sus grandes aportes que hicieron posible incrementar aun más nuestros conocimientos a investigar en el aula.

Nuestros tutores por orientarnos oportunamente, fortaleciéndonos en nuestro quehacer pedagógico.

Ricardo y Migdonia Laurens

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"LOS ROBLIDITOS"
CALLE 100 N. 100-100-100-100

DEDICATORIA

A todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron para que se llevara a un feliz termino el presente trabajo.

A mis hijos Arnulfo Andrés y Yecenia Judith quienes me ayudaron moralmente a seguir adelante.

A mi hermano Ricardo Laurens por el apoyo que me brindo en la realizacion de este trabajo.

Ana Laurens

DEDICATORIA

Con plena satisfacción dedico este triunfo:

A DIOS por ser mi fortaleza y dador de sabiduría, seguridad y guía espiritual.

A mis hijos Alfonso e Isaac, quienes siempre han sido mi fuente de inspiración y motivación para la constancia de superación permanente y conquista profesional.

A mis padres, Nicolasa y Bartolome, por su apoyo incondicional, comprensión y colaboración en todo momento, proporcionándome los medios para el logro de esta meta.

Yadira de Jesús Rodríguez Muñoz

GLOSARIO

APRENDIZAJE: Cambio formativo que se produce en el acto didáctico, y que afecta aspectos globales del estudiante (cognitivos, afectivos y sociales). Es un proceso que pone en ejecución estrategias cognitivas y metacognitivas.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Tiene lugar cuando el sujeto que aprende, pone en relación los nuevos contenidos con el cuerpo de conocimientos que ya posee.

COMPRENSIÓN: Poder realizar una gama de actividades que requieren pensamiento, en cuanto a un tema o contenido, demostrando al estudiante la capacidad para explicarlo, demostrarlo, dar ejemplos, generalizarlo, establecer analogías y saber establecer el tema de manera ampliada.

CURRICULUM: Como referente de la práctica pedagógica, es la herramienta que potencializa el mejoramiento de la acción educativa en la institución. Mediador entre la teoría y la práctica, a través de actividades planificadas.

DISCIPLINA DE HISTORIA: Forma parte del área de Ciencias Sociales y supone el conocimiento, el análisis, la comprensión crítico-reflexiva y la explicación de los acontecimientos del pasado.

ENSEÑANZA: En sentido restringido, actividad del docente, orientada a la transmisión de conocimientos. En sentido amplio, el verdadero objeto de la didáctica, que como proceso comunicativo implica al estudiante y su aprendizaje, además del docente.

ESTRATEGIA: Conjunto planificado de acciones y técnicas que conducen a la consecución de objetivos pre-establecidos durante el proceso educativo.

JUEGO: Actividad que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio, atendándose a reglas libremente aceptadas, que se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría.

MOTIVACIÓN: Es el proceso que provoca cierto comportamiento, mantiene la actividad o la modifica. Conlleva a predisponer al estudiante hacia lo que se quiere enseñar, llevándolo a participar activamente en los trabajos escolares, y condicionándolos a que se empeñe en aprender, sea por ensayo y error, por imitación o por reflexión.

PROCESOS COGNITIVOS: Son actos mentales que actúan sobre el conocimiento previo y la información exógena para transformarlos.

R. A. E.

TÍTULO:

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA DISCIPLINA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

AUTORES:

Jair Gómez Durán

Brígida Hernández Cabarcas

Ana Laurens García

Ricardo Laurens García

Sandiego Mendoza Aguirre

Migdonia Narváez Cansino

Osiris Rodríguez Melgarejo

Yadira Rodríguez Muñoz

PUBLICACIÓN:

Barranquilla, Universidad Simón Bolívar, Facultad de Educación, programa de Postgrado, Especialización en Pedagogía de las Ciencias. 2007.

TIPO DE IMPRESIÓN:

Computador.

FUENTES

Constitución Política de Colombia; Ley General de Educación de 1994; Decreto 230 de 2002; NUNES DE ALMEIDA, Paulo: Educación Lúdica; PINA, Margarita – CABRERA, Flor y otros: Manual de la Educación; NERICE, Imideo: Hacia la didáctica general dinámica; DIAZ BARRIGA, Frida – HERNÁNDEZ, Gerardo: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo; VIGOSTKY, Lev: Pensamiento y Lenguaje; USUBEL, David y otros: Psicología Educativa; MORENO, Heladio: Hacia un currículo por competencias; SACRISTAN, Gimeno: El currículo, una reflexión sobre la práctica; ARNAL, Justo: Investigación Educativa.

PALABRAS CLAVES:

Juego, Estrategia, Enseñanza, Aprendizaje, Currículo, Motivación, Disciplina de Historia, Comprensión, Procesos Cognitivos, Aprendizaje Significativo.

DESCRIPCIÓN:

El presente trabajo de grado, es de tipo cualitativo, con método etnográfico, desarrollado en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz de Barranquilla; en el que se determina la implementación de los juegos en las clases de historia para motivar y despertar el interés en los aprendientes, y mejorar así, los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, la propuesta se dirige hacia los docentes para que consideren el juego como alternativa metodológica que optimiza la dinamización de los procesos pedagógicos en el aula e induce a los estudiantes a participar activa y placentemente, potenciando sus procesos cognitivos, fortaleciendo la socio-afectividad y la comunicación. La propuesta presenta una serie de juegos con la explicación de su respectivo curso de acción.

CONTENIDO:

El cuerpo del trabajo está conformado por: Introducción, cinco capítulos y anexos.

INTRODUCCIÓN: Comprende la descripción y formulación del Problema, la justificación y los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO PRIMERO: Expone los fundamentos teóricos conceptuales, los institucionales y legales, sobre los cuales se fundamenta el estudio investigativo.

CAPÍTULO DOS: Contiene el diseño metodológico aplicado, con los procedimientos y técnicas que implica el método etnográfico.

CAPÍTULO TRES: Incluye la interpretación y análisis de las técnicas e instrumentos aplicados a una muestra intencional de la comunidad educativa.

CAPÍTULO CUATRO: Comprende las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO CINCO: Presenta la propuesta, la cual se encamina a mejorar mediante la aplicación de juegos, los procesos de enseñanza y aprendizaje de la historia.

ANEXOS: Son las guías de entrevistas y cuadros de interpretación cualitativa.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	Pág. 25
1. MARCO REFERENCIAL	36
1.1 MARCO HISTÓRICO INSTITUCIONAL	36
1.2 ANTECEDENTES	40
1.3 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	44
1.3.1 JUEGOS PEDAGÓGICOS	44
1.3.2 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	53
1.3.3 POTENCIALIZACIÓN DE LAS CAPACIDADES COGNITIVAS	61
1.3.4 LA MOTIVACIÓN ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE	70
1.3.5 EL CURRÍCULO	77
1.4 FUNDAMENTOS LEGALES	83
2. DISEÑO METODOLÓGICO	86
2.1 LINEA DE INVESTIGACIÓN	86
2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	86
2.3 PARADIGMAS DE INVESTIGACIÓN	87
2.4 TIPO DE MÉTODO	88
2.5 PROCESO OPERATIVO DE LA HIPÓTESIS OBJETIVO	89

2.5.1 HIPOTESIS OBJETIVO	89
2.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	91
2.6.1 TÉCNICAS	91
2.6.1.1 OBSERVACIÓN	91
2.6.1.2 ENTREVISTA	91
2.6.1.3 REVISIÓN DOCUMENTAL	92
2.6.2 INSTRUMENTOS	92
2.6.2.1 DIARIO DE CAMPO	93
2.6.2.2 GUIA DE ENTREVISTA	93
2.6.2.3 GUIA DE REVISIÓN DOCUMENTAL	94
2.6.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	94
2.6.3.1 POBLACIÓN	94
2.6.3.2 MUESTRA	95
3. ANALISIS DE INTERPRETACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS	96
3.1 DIARIO DE CAMPO	96
3.1.1 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE 1	96
3.1.2 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE 2	99
3.1.3 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE 3	103
3.1.4 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE 4	107
3.2 ENTREVISTA	110

3.2.1 CUADRO DESCRIPTIVO DE ENREVISTA	
DIRIGIDA A LOS DOCENTES	112
3.3 ENCUESTA	114
3.3.1 CUADRO DESCRIPTIVO DE ENCUESTA	
DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA	116
3.4 INTERPRETACIÓN	117
3.4.1 CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACIÓN	
DE LAS OBSERVACIONES REALIZADAS	
A LOS ESTUDIANTES	117
3.4.2 CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACIÓN	
DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS	
A LOS DOCENTES	119
3.4.3 CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACIÓN	
DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES	
DE FAMILIA DE LOS ESTUDINATES DEL GRADO 9º	120
3.4.4 TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	
A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES TÉCNICAS	122
3.5 HALLAZGOS	124
4. PROPUESTA “JUGANDO APRENDEMOS HISTORIA”	127
4.1 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	128
4.2 JUSTIFICACIÓN	129
4.3 OBJETIVOS	131

4.3.1 OBJETIVO GENERAL	131
4.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	131
4.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS	132
4.5 CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA	136
4.5.1 PRINCIPIOS DE FUNDAMENTACIÓN	136
4.6 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	164
4.7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	166
4.7.1 CONCLUSIONES	166
4.7.2 RECOMENDACIONES	167
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	169
ANEXOS	172

INTRODUCCIÓN

En el nuevo milenio se observa un periodo de asombrosas innovaciones pedagógicas, científicas y tecnológicas en los procesos curriculares; cambios a los cuales han respondido los docentes, investigando, creciendo profesionalmente e implementando estrategias pedagógicas que optimizan la enseñanza y el aprendizaje de las diversas áreas del saber para el logro de aprendientes competentes, analíticos, críticos y reflexivos, capaces de responder a las diferentes situaciones que les presenta su contexto.

Es por eso, que el objeto de estudio de la presente investigación se encaminó a la implementación de los juegos como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina de historia en los estudiantes de 9º de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, con el fin de dinamizar las clases y así despertar el interés y motivación en los educandos.

Es de señalar, que la presente investigación se realizó con el aporte y colaboración de los diferentes estamentos de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, la cual está ubicada en el sur occidente de Barranquilla, en el barrio 7 de Abril; esta institución ofrece los niveles de Pre-escolar, Básica y Media, es académica con proyección comunitaria, para que el estudiante a través de su formación pedagógica despliegue su saber y valores sociales, morales y cívicos en su comunidad, la cual es de estrato bajo. La población la conforman 780 estudiantes (1º a 11º), 34 docentes y 3 directivos. La muestra la integraron 56 estudiantes de 9ºA, 3 docentes y 2 directivos.

En dicha institución, se evidenció que las clases de historia del grado 9º se daban de manera magistral, limitándose a la memorización de datos, fechas, de personajes, hechos y acontecimientos del pasado; por lo tanto, se desarrollaban muy poco en los estudiantes las destrezas de pensamiento.

Estas habilidades poco desarrolladas se expresaron en las dificultades que presentaban para la comprensión, el análisis, la síntesis y la generalización de concepto relacionados con la historia. Además, estos conceptos no se contextualizaban con la realidad del entorno.

Todo lo anteriormente expuesto, dio como resultado la observación de jóvenes apáticos, desmotivados y desinteresados para el estudio de la historia, lo que se reflejó en un desempeño académico deficiente y en los bajos resultados de las pruebas saber en el año 2005 en cuanto al manejo de competencias interpretativas, argumentativas y propósitivas. En los resultados de estas pruebas, se analizó que la mayoría de los educandos mostraron insuficiencias en la comprensión de textos con inferencias, al igual que en la comprensión crítica de los mismos.

Las anteriores consideraciones permitieron formular el siguiente interrogante: ¿Qué estrategias pedagógicas se puede implementar para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la disciplina de historia del grado 9º de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz? El desarrollo y respuesta a este interrogante la investigación dirigió la orientación a la creación de una propuesta pedagógica en coherencia con modelos activos, participando de acuerdo a los intereses y expectativas de la comunidad docente y discente.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se hace necesario potencializar las habilidades cognitivas en los aprendientes, proponiendo los juegos como una estrategia pedagógica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina de historia, utilizando para tal fin los contenidos de la historia

el Frente Nacional. De ahí que los docentes, desde el aula de clases, harán acopio de esta metodología alternativa para el desarrollo de las competencias interpretativa, argumentativa y propósitiva.

De esta manera, la investigación se justificó teniendo en cuenta que las actuales políticas educativas del país plantean la necesidad de que en las instituciones educativas, los docentes ofrezcan ambientes de aprendizaje, motivantes y propicios para desarrollar en los educandos las potencialidades cognitivas y las dimensiones socio-afectivas, comunicativas, psicomotoras y técnicas. De ahí, que sea importante considerar los juegos como una estrategia que involucre de manera activa y participativa a todos los aprendientes en el análisis crítico de los problemas planteados en épocas pasadas, contextualizándolos para extraer de ellos aquellos postulados que consideren significativos proyectos en bien de su comunidad.

Además, los jóvenes jugando practican normas de convivencia, y asumen posiciones críticas respecto al razonamiento analítico de los hechos históricos. La historia supone el conocimiento, el análisis, la comprensión reflexiva y la explicación de los acontecimientos del pasado, siendo para ello imprescindible, que las clases de historia se trabajen incorporando juegos como estrategias pedagógicas que conduzcan al acercamiento del

conocimiento científico del pasado, de tal manera que el estudiante comprenda las causas de los hechos, cómo y por qué sucedieron, igualmente las consecuencias que lo generaron y su trascendencias en relación con los momentos actuales.

El Ministerio de Educación Nacional (2002) concibe en los lineamientos curriculares de las diferentes áreas del saber, el principio de la lúdica como aquel que reconoce al juego como una expresión dinamizadora del desarrollo y de la vida del educando, mediante el cual éste construye conocimiento, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico, social e histórico, permitiéndole apropiarse de las normas, y situarse en la realidad histórica del país. Esto conlleva a que los jóvenes asuman compromisos y posiciones críticas para participar en debates académicos, tomando así decisiones responsables, utilizando los mecanismos de participación establecidos en la constitución.

Es así, como a través de los juegos pedagógicos los estudiantes de 9º están en capacidad de aprender saberes históricos que le permitan potencializar sus capacidades individuales y sociales. Para Vigotski¹ (1979), el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace

¹ Citado por Jiménez C (1996). la lúdica como experiencia cultural. La etnografía y hermenéutica del juego. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, pág. 15.

posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Igualmente pueden mantener su motivación e interés por el aprendizaje de la historia, lo que contribuye al fortalecimiento de su autoestima y al mejoramiento continuo de su desempeño académico. Por consiguiente, el juego se constituye en un escenario para acceder al conocimiento de contenidos contextualizados a la realidad social y para propiciar la participación crítica, reflexiva y creativa. Al respecto Piaget², (1961) argumenta que “Si el acto de la inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto que la imitación prolonga a esta última por si misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Desde luego que la aplicación de juegos, alimenta relaciones profundas entre docentes y estudiantes; entre los estudiantes mismos, llevándolos a aprender a saber la caracterización de los hechos del pasado, aprender a hacer retomando lo significativo para trabajarlo en su comunidad y a aprender a ser como persona analítica, responsable, que actúa reflexivamente. Por lo tanto, es la acción del juego la que ayuda a los jóvenes a organizar sus pensamientos, y es el medio que le permite al

² Piaget, Jean. (1994). La formación del símbolo en el niño. Fondo de la cultura económica. México, pág. 123.



maestro encontrar conclusiones favorables para hacer interpretaciones a los educandos.

Entonces, el maestro con la aplicación de los juegos podrá enseñar cualquier área de estudio, en el área de Sociales y en la disciplina de Historia. "El sujeto construye conocimiento, a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente, potenciando la lógica y la racionalidad"³

Es de destacar que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (motivación intrínseca) y del proceso de socialización externa, igualmente potencia la lógica y la racionalidad. Así el joven realizó un proceso de aprendizaje significativo donde la actividad del juego le produce goce o disfrute, por ende retiene la atención sin esfuerzo alguno y el cerebro produce múltiples asociaciones cognitivas de alto nivel.

Por consiguiente, el docente con la aplicación de los juegos en la disciplina de historia como estrategia pedagógica, proporciona espacios para la organización y expresión de pensamiento y par el desarrollo de las dimensiones cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y psicomotoras.

³ Piaget, Jean. (1994). La formación del símbolo en el niño. Fondo de la cultura económica México, pág. 126.

La importancia de la investigación radica en que los juegos como estrategia pedagógica desde las perspectivas antes mencionadas, pretendió convertirse en un proceso de apoyo, implementación y actualización a los procedimientos tradicionales en el aula de clase; de tal manera que se alcance a innovar y construir un renovado hacer pedagógico de apertura, flexibilidad y capacidad de respuesta, ante las exigencias pedagógicas curriculares y las necesidades de los usuarios del servicio educativo de la Institución educativa Jorge Robledo Ortiz.

De igual manera el trabajo investigativo condujo a un replanteamiento curricular ubicando en la malla del pan de estudio reajustes de metodologías alternativas, motivantes y participantes.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto se formuló como objetivo de investigación implementar los juegos como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la disciplina de historia en los estudiantes de 9º de la Institución educativa Jorge Robledo Ortiz.

Este objetivo se operacionalizo con actividades específicas que pretendían describir las actitudes que muestran los estudiantes en el

proceso de enseñanza de la historia, así como la de aplicar las técnicas de recolección de información a estudiantes, docentes y padres de familia para luego interpretar los resultados y así determinar un diagnóstico. A su vez se acordó determinar el grado de importancia que tienen los juegos para el proceso de aprendizaje de algunos contenidos de historia, con la finalidad de diseñar una propuesta estableciendo los juegos que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la disciplina de historia . Socializar la propuesta a implementar y evaluar su impacto se constituyó en el objetivo final del proyecto.

La investigación en su proceso de construcción para abordar el problema de estudio, se apoyó en los aspectos contemplados en capítulos. El capítulo uno hace referencia al marco teórico conceptual donde se realizó una revisión reflexiva de la teoría que apoyaron la aplicabilidad del juego pedagógico en las aulas de clase para el nivel de básica primaria; la concepción del juego como estrategia alternativa dentro del proyecto se establecieron las teorías de Piaget (1961), Vigotski (1971) y Ausubel (1979), desde el enfoque social cognitivo, la motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje Díaz Barriga (1998), el currículo como curso de acción significativo para maestros y educandos, encarnados en una secuencia de procedimientos hipotéticos por parte de Moreno (2004).

También se detallan en este marco referencial el contexto legal e institucional.

En el capítulo dos se desarrolló el proceso metodológico que guió la investigación, el cual se orientó desde la investigación cualitativa con el paradigma socio-crítico y el método etnográfico. Para la recolección de información se aplicaron las técnicas de observación, entrevista y encuesta.

Seguidamente, el capítulo tres establece la interpretación y sistematización de instrumentos y técnicas que arrojaron resultados en el desconocimiento sobre los juegos enmarcados en procedimientos tradicionales del docente.

El cuarto capítulo enmarca la propuesta **“Jugando Aprendemos la Historia”**, como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje del Frente Nacional en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Jorge Robledo Ortiz.

Por último, en el quinto capítulo se establecen las conclusiones y recomendaciones que se presentan a los estamentos educativos involucrados en este proceso investigativo.

Grupo

ROBLEDISTA

35

robledistas@yahoo.com

CAPITULO 1

MARCO REFERENCIAL.

La comprensión y construcción de los principios teóricos se configuran desde los aportes de los enfoques sobre los juegos pedagógicos, las estrategias metodológicas, la potencialización de las capacidades cognitivas, los efectos de la motivación escolar en el aprendizaje, y el currículo a fin de conformar un cuerpo conceptual que permita configurar y estructurar el campo epistemológico del interés central de la investigación, referida a la implementación de los juegos como estrategia pedagógica en la disciplina historia.

1.1 MARCO HISTÓRICO INSTITUCIONAL

La Institución Educativa Distrital “ Jorge Robledo Ortiz” antiguo C.E.B N° 179 nace para resolver la problemática social del barrio 7 de abril en un entorno poco desarrollado, con carencia de servicios públicos, necesidades básicas insatisfechas, poca infraestructura, bajas condiciones económicas, carencia de oportunidades para el ingreso al estudio y al

sector laboral, lo que nos permite comprender el porque de los muchos problemas que se presentan al interior de la comunidad como: muertes violentas, atracos, expendio y consumo de de drogas, pandillas, maltrato infantil, maltrato intrafamiliar, abuso sexual, embarazos a temprana edad; todo ello directa o indirectamente tocan a nuestro grupo de trabajo, a jóvenes y niños que crecen en las familias antes descritas.

En este panorama crudo de la realidad hay la exigencia de la puesta en marcha de acciones concretas basadas en una educación de calidad que propicie el dialogo, el amor, el respeto y la tolerancia de los miembros de esta comunidad. Es allí donde surge esta Institución que encarnando estos ideales esta dispuesta a educar y propiciar la formación en valores que modifiquen los patrones existentes en el sur-occidente de Barranquilla, específicamente en el barrio 7 de abril.

La invasión de los terrenos donde hoy se levanta el barrio 7 de abril conocido antes como Realengo y Turbay Ayala, se inicio en los predios aledaños al barrio Carrizal, los cuales conformaban una finca llamada "Costa rica " con una extensión de 64 hectáreas cuyo dueño era el señor Celis Villalba junto con siete hermanos. Hacia 1978 invadieron estas tierras, desde ese momento este fenómeno no ha parado. Es en 1979

cuando se inicia el primer trabajo comunitario con una visita del señor Edmon Kaiser.

El barrio 7 de abril limita: A el norte con los barrios Carrizal, las Américas, Santo domingo de Guzmán, y el cementerio de Santa Maria, al sur con la avenida circunvalar, al este con la Ciudadela 20 de julio, sector Conidec, Castro y Tcherassi, y al oeste el barrio Santa María.

Es allí donde se comenzó a construir el colegio, en un lote donado por Napoleón Cárdenas, dándole el nombre de Jorge Robledo Ortiz para rendir homenaje al poeta costumbrista paisa que murió en ese mismo tiempo.

El 11 de Agosto de 1990 se reunió el comité cívico paisa en una gran fiesta de la fraternidad, en la cual se recogieron fondos para esta obra.

En el 1991 el 14 de Abril se colocó la primera piedra de la institución que fue construida poco a poco con el aporte de la colonia paisa de Barranquilla.

El colegio nace con un carácter "comunitario" y la primera labor que se hace en él es la catequesis, de 1020 niños del sector y 102 catequistas al servicio de la pastoral social de los colegios Con familiar y San José.

En junio de 1993 y por los resultados de encuestas realizadas en el barrio, donde un 43% de la población no tenía ningún tipo de educación, ni asistían a centros educativos algunos, se optó por abrir cursos de nivelación en jardín, primero, segundo, tercero y cuarto de primaria con la colaboración Ad-hoc de profesores capacitados, también se conformaron comités de ornato y aseo, recreación y deporte del colegio integrado por los padres de familia; este proceso abarcó una comunidad aproximada de 240 niños.

En el año 1994 se estructuró la básica primaria hasta el grado noveno y en 1996 se graduó la primera promoción con énfasis en participación comunitaria.

A partir del año 1998 el Distrito de Barranquilla asume parcialmente la planta de personal de la institución cuya razón social era C.E.B 179. En el año 2002 cambió la razón social por Institución Educativa Distrital "Jorge Robledo Ortiz y mediante un comodato del Distrito de Barranquilla con el comité cívico paisa, el primero asume totalmente la planta de personal docente; durante este proceso la institución recibe reconocimiento del mejor PEI, y el segundo grupo o sea los paisas siguen colaborando logísticamente con la institución en los eventos curriculares especiales.

1. 2. ANTECEDENTES.

La renovación pedagógica es una necesidad que viene apareciendo en diferentes contextos de las instituciones educativas, razón por la cual, se referencia en las siguientes investigaciones orientadas hacia la comprensión y utilidad de los juegos en los procesos educativos.

El juego como método de enseñanza es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades de los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación; de esta forma los aprendientes lograban asimilar de manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Actualmente en la escuela se incorporan nuevas metodologías y en esta los juegos se convierten en un acontecimiento serio de trabajo que favorece y enriquece la construcción de conocimientos, motivo por el cual algunos docentes investigadores se han dedicado a incursionar sobre el tema.

Una reconocida investigación realizada por ROSA MERCEDES REYES NAVIAS (1983), titulada "El juego a la luz de los enfoques conductistas", identificó muchas de las teorías formuladas sobre el juego, señalando que aún es difícil responder con certeza las inquietudes sobre las incidencias de las experiencias lúdicas en el desarrollo de los procesos cognitivos del niño y del joven, lo mismo que su maduración efectiva en la apropiación del lenguaje, en la cimentación de valores o en las conducta sociales.

Dentro de la investigación de REYES NAVIAS debe tenerse en cuenta la afirmación realizada por A. MICHELET (investigadora soviética sobre el mismo tema) cuando expresa: "se admite que el juego influye en el desarrollo y aprendizaje del niño, pero sin ninguna prueba hasta el momento con tanta convicción de lo anterior puesto que el juego era la antítesis de la educación"⁴ Una actitud objetiva lleva necesariamente a la verificación de esta hipótesis; solo así puede validarse la importancia del juego y dilucidar los medios y las condiciones de su eficacia.

En la modernidad y en las nuevas tendencias pedagógicas, el énfasis está no en lo que se enseña, si no como se aprende y para ello hay que encontrar condiciones motivantes, para que los sujetos aprendan con

⁴ REYES NAVIAS, Rosa Mercedes. Citada por Margarita Osorio Villegas. Juegos y Materiales educativos en Alegría de Enseñar. Cali N° 36. (Julio- Septiembre 1998). Pág. 15.

entusiasmo y al mismo tiempo incrementen la confianza en si mismos y en sus potencialidades. Es por eso que a luz de las nuevas investigaciones como la expuesta en el IV Congreso de lúdica, "Aprender con Alegría" realizado en la ciudad de Cartagena en el año 1988 por RAMIREZ PATRICIA, OSORIO MARGARITA y otros, concluyeron que " Los juegos en el aula son gestores de experiencias y vivencias que contribuyen a desarrollar la creatividad, el sentido crítico, una disposición participativa e investigativa y por ende un cambio de actitud en maestros y aprendientes, buscando un vuelco en las relaciones que entre ellos se establecen dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que es indispensable ayudar a fomentar cambios en la formación y en el currículo⁵

Otro trabajo con relación a la importancia del juego en el desarrollo del educando, es la expuesta por el profesor del Colegio de los Andes de Popayán, ZUÑIGA CARLOS IGNACIOS, quien considera que: "En nuestro contexto socio-cultural, el juego en el adulto es considerado una actividad contraria al trabajo, que solo brinda la oportunidad de escapar de las tensiones producidas por éste. Los niños no separan el juego del trabajo, para ellos el juego es la actividad que lo abarca todo: su trabajo, su entretenimiento, su disfrute... el juego por su propia naturaleza es una

⁵ OSORIO VILLEGAS, Margarita. Educación, pedagogía y recreación en actualidad educativa. Santa fe de Bogotá. 1995. Pág. 66.

actividad educativa y debería ser agradable. Cuando no hay diversión en el juego, en la mayoría de los casos, tampoco hay aprendizaje⁶.

Un argumento mas que proporciona expectativas interesantes al tomar el juego como una estrategia pedagógica en el desarrollo del aprendiente, es la expuesta por el psicólogo de la Universidad Javeriana y autor del modulo del M.E.N. sobre lecto-escritura, diseñado para el grado cero, Negret P.Juan Carlos⁷, donde clasifican los juegos como juegos libres o sociales (juegos de mesa, de salón, en los patios...) que desarrollan un tipo de interacción social muy estructurada, la cual se transmite de generación en generación, como todas las interacciones sociales que cumplen una función educadora básica para todos los individuos.

A diferencia de los juegos que se puede realizar en la escuela al margen de toda didáctica, el autor hace referencia a los “juegos didácticos” cuando estos se utilizan o se diseñan con el propósito específico de contribuir al aprendizaje de los educandos y permite la reconstrucción de sus

⁶ ZUÑIGA, Carlos. Aprender a jugar. Cali N° 24. 1993. Pág. 30.6. NEGRET, Juan. Interacciones pedagógicas y estrategias didácticas en la construcción del conocimiento en el educador. Cali N° 26. 1994. Pág. 28.

⁷ NEGRET, Juan. Interacciones pedagógicas y estrategias didácticas en la construcción del conocimiento. Cali N° 26. 1994. Pág. 28.

conocimientos, propiciando el desarrollo de competencias mediante un proceso competitivo e intelectual con carácter social.

1.3 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

1.3.1 LOS JUEGOS PEDAGÓGICOS.

Actualmente los centros de educación tienen ante sí la tarea de organizar una enseñanza que permita el aprendizaje, y por ende el tránsito natural de la actividad cognoscitiva a la actividad práctica; de ahí, que mediante el juego pedagógico se contribuirá a la formación y al desarrollo de las capacidades para la toma de decisiones individuales y colectivas, de las habilidades y hábitos propios para el manejo de funciones y de relaciones sociales, contextualizando los conocimientos teóricos adquiridos.

El juego es un fenómeno biológico, histórico y social. La esfera de la actividad lúdica abarca tanto el mundo material como el mundo ideal; lo real y lo abstracto, lo conocido y lo inexplorado, lo simple y lo complejo, el presente y el futuro. Por ejemplo, el niño que juega con arena construye castillos y fortalezas, el actor interpreta el papel del cosmonauta y el estudiante ejecuta a través del juego pedagógico las técnicas que lo

conlleven a una actividad de aprendizaje⁸. Lo que indica un símil entre el proceso docente y el proceso de jugar, orientando la manera de valorar el papel del juego como un método productivo de enseñanza que contribuye a la dinamización del aprendizaje.

El juego es una actividad que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio, atendiéndose a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen sus objetivos en sí mismas y se acompañan de un sentimiento de tensión, alegría, mirándose de un modo diferente con relación a otras actividades de nuestra vida diaria.

El juego para el niño y el joven es un medio de distracción y pasatiempo que además de brindarle un placer también le proporcionará conocimiento y experiencias. En ambos sujetos puede ser utilizado eficazmente para su formación integral, porque a través de esta estrategia se activan sus dimensiones cognitivas, socio – afectivas, comunicativas, psicomotoras y valorativas.

⁸ LOZADA, Álvaro. MONTAÑA, Álvaro y otros métodos, técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Magisterio.1994 Pág. 16 y 17.

La parte cognitiva se caracteriza por la organización de estructuras mentales que tienen que ver con la adquisición de conocimientos, conceptos, preconcepciones e ideas que influyen en las acciones posteriores del sujeto sobre el medio, con base en un proceso de asimilación y acomodación simultánea. Según Piaget⁹ (1979), el sujeto construye conocimiento, a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente, potenciando la lógica y la racionalidad. Desde lo afectivo y comunicativo, Freud¹⁰ considera que el juego está en el ser humano para reducir las tensiones y conducir a la libertad de pensamiento y sentimiento con disfrute, requeridos para la auto realización y valoración positiva en la autoestima del joven.

La escuela es la segunda institución social en la cual se desempeña el niño y el joven como ser individual, y social, entendiéndose como social la relación constante que tiene con sus congéneres y con todo lo que le rodea. El educando en ese tipo de relaciones realiza actos que pueden ser conscientes, responsables y voluntarios, los cuales pueden ser positivos y constituyen los actos morales, que de acuerdo al grado de manifestación y actitud en los eventos lúdicos metodológicos y mediante el

⁹ MARTINEZ DE DUERÍ. Eida. Pedagogía de las Ciencias Sociales. Módulo 1. Universidad Javeriana P.

¹⁰ LINEAMIENTOS CURRICULARES DEL PROYECTO PEDAGÓGICO VIDA DIGNA. Tomo I. Barranquilla. 2006. Pág. 44.

proceso de auto evaluación los aprendientes estarán en capacidad de valorar su desempeño.

Los objetivos que persiguen la educación actual, les exigen a los educadores una reforma en sus métodos pedagógicos que conlleven al escolar al deleite y al placer por aprender, innovar y construir. De esta manera el docente puede ayudar al educando para que a través de los juegos alcance muchos logros estipulados en el plan de estudio del área de Ciencias Sociales, en la asignatura de Historia.

Según la clase de juego, este va a desarrollar en el educando un área específica, por lo tanto el juego se puede clasificar en las siguientes modalidades:

- ❖ Juegos de lenguaje, expresión oral, escrita e interpretación.
- ❖ Juegos de interiorización de conocimientos.
- ❖ Juegos intelectuales de cálculo, lógica y creatividad.

Los juegos de lenguaje, expresión oral, escrita e interpretación enriquecen y estimulan el lenguaje de los educandos, liberándolos de la prevención y el miedo de expresarse, llevándolos a una participación más activa y comprometida en el proceso de aprendizaje de la Ciencias Sociales.

Los juegos de interiorización favorecen la incorporación y asimilación de determinados contenidos; tales juegos no están clasificados por edades o niveles. El profesor puede adoptarlos y adecuarlos al correspondiente nivel, teniendo en cuenta el grado en que se encuentra el educando. Se puede emplear desde el primer año de primaria hasta el noveno grado.

Los juegos intelectuales de cálculo, lógica y creatividad, estimulan las habilidades cognoscitivas del estudiante, llevándolo a establecer relaciones amplias y creativas. Permite que este supere el sentir común y se adecúe críticamente al medio en que vive.

El tema del juego ha interesado fundamentalmente a la psicología como fenómeno que sin estar ligado a ningún grado de civilización se encuentra en la raíz de toda cultura.

La mayoría de los tratadistas que se han ocupado del juego, asumen el análisis a partir de las tendencias creativas de los educandos, porque es en ellos donde jugar adquiere su función más pura y reveladora.

La teoría del "placer funcional" según Bernard Jessie, plantea que "el juego" es una actividad en la que existe placer funcional independiente de

los resultados que se obtengan al jugar¹¹. Entendiendo por “placer funcional” como un tipo de satisfacción que siente el aprendiente por su desempeño en cualquier papel de su actividad social; comprendiéndose esto como el regocijo por la destreza que adquiere el joven para convivir e interactuar en los espacios colectivos o comunitarios. Es por eso que los estudiantes necesitan oportunidades para llevar a cabo relaciones sociales sólidas en que se puedan experimentar la respuesta de los demás y volverse conscientes de sus propios sentimientos. El juego es un pretexto importante para que las personas se interrelacionen mejor y busquen su propia conducta social dentro de cierta seguridad.

Ovidio Decroly¹², destacó la actividad espontánea de los aprendientes, en las necesidades vitales como la alimentación, higiene y la protección, dándole gran importancia al juego, ya que su pedagogía le asigna un gran valor a la herencia y al medio ambiente; como consecuencia de esta valoración, plantea entre sus propuestas pedagógicas “los Juegos Didácticos” como un método coherentemente organizado.

¹¹ BERNARD, Jessie. El Juego. Gran Enciclopedia del Mundo.

¹² CALVO, Gloria. Grandes teóricos de la Pedagogía Activa. Educación y Cultura. N° 14. Pág. 27.

María Montessori¹³, otorga un papel primordial a la educación de los sentidos, para cada uno de los cuales hay un material específico y una actividad motriz. La destreza del movimiento va pareja con la observación y se busca adquirir tanto el dominio del cuerpo como el mental. Por lo tanto considera el juego como “principio fundamental de la educación”.

Al afirmar Chateau que “el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto¹⁴, se refiere a que así como el adulto se siente valorado por su obras y por medio de ellas adquiere seguridad en si mismo y muestra su valor ante los demás, el adolescente mejora su propia imagen a través de sus aciertos en el juego, buscando el triunfo en ellos para consolidar sus sentimientos de autovaloración y de estimación de los demás. De esta manera satisface las necesidades propias de su edad, de autoafirmarse y de descubrir su potencial”.

Makarenko, expresa al respecto: “un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa. El juego proporciona al niño alegría, creatividad, triunfo, placer, acción con calidad¹⁵. Y concluye manifestando que la principal diferencia entre el juego y el trabajo radica en que “el trabajo

¹³ CALVO, Gloria. *Grandes teóricos de la Pedagogía Activa*. Educación y Cultura. N° 14. Pág. 30.

¹⁴ PATIÑO, Nasli. *Tesis: Juegos Pedagógicos*. C. I. A. P. P

traduce la participación del hombre en la producción social, en creación de valores materiales, culturales y sociales, mientras que el juego no persigue estos fines, pero se vincula indirectamente con ellos al habituar al niño a esfuerzos físicos y psíquicos requeridos para el trabajo”. En otras palabras el juego prepara al niño para la vida, brinda experiencias y oportunidades de desarrollo mental y físico, prepara al ciudadano del futuro. Por ello el juego es importante.

Vygotski (1986), respecto a los juegos expresa, que a través de estos el estudiante aprende a actuar en un término cognoscitivo, más que en un mundo externamente visual... ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. La acción es una situación imaginaria, que enseña a guiar su conducta, no solo a través de su percepción inmediata del objeto, si no también por el significado de dicha situación¹⁵. Es este uno de los elementos que desde el punto de vista cognitivo hace importante al juego como herramienta didáctica.

Federico Froebel¹⁶, discípulo de Pestalozzi, establece que la pedagogía debe considerar al aprendiente como un potencial activo, por lo tanto, por

¹⁵ VARGAS DE AVELLANA, Marta. Conocimiento, juegos y materiales educativos en la alegría de enseñar. Calif. 1998. Pág. 28

¹⁶ Revista Alegría de Enseñar. N° 36. Pág. 47

medio de estímulos debe despertar sus facultades propias para su creación productiva. Con este pedagogo, se fortalecieron los métodos lúdicos en la educación. Este gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación para los niños y jóvenes.

Dentro de los planteamientos Froebelianos: "la educación mas eficiente es aquella que proporciona actividades de auto-expresión y participación social"¹⁷.

Partiendo de que la verdadera educación es aquella que provoca en el joven mejor comportamiento para poder satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales; necesidades de saber, de explorar, de observar, de trabajar, de jugar, en suma de vivir. Es por ello que la educación debe partir de las necesidades e intereses del educando para lograr su formación integral y auto realización.

Para John Dewey "El juego crea el ambiente natural del joven, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus

¹⁷ FROEBEL, Federico. La educación del hombre citado por Núñez de Almeida. Brasil. Pág. 17.

intereses”¹⁸ o sea que se deben establecer en el aula de clases y en la Institución escenarios motivantes e interesantes que faciliten el aprendizaje de saberes contextualizados y con sentido para su aplicabilidad en pro de la comunidad, lo que es posible lograr con la implementación de algunos juegos pedagógicos para facilitar el estudio y comprensión de la asignatura de Historia.

En síntesis la aplicabilidad de los juegos pedagógicos en el proceso educativo de la asignatura de Historia, persigue como objetivo la estimulación de las potencialidades cognitiva, afectivas, verbales y psicomotora, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa de los aprendiente, convirtiendo los docentes el acto de educar en una acción consciente, intencional y transformadora del individuo para la sociedad.

1.3.2. ESTRATEGIA METODOLOGICA.

Las estrategias pedagógicas actuales se basan en principios psicopedagógicos que aportan los criterios que justifican la acción

¹⁸ DEWEY. Joan. Experiencia y educación. 1938. Barcelona. 1996. Pág. 131.

didáctica en el aula de clases y guían la actividad del profesorado y de los estudiantes para alcanzar los objetivos previstos.

Planificar la intervención educativa en el aula significa ajustar las estrategias a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los educandos, orientando las prácticas de enseñar hacia el aprendizaje de procedimientos, manejo de competencias y solución de problemas generados en el contexto¹⁹.

La metodología de la enseñanza debe tener en cuenta las siguientes dimensiones:

- ❖ **DIMENSIÓN INNOVADORA:** Favorece la originalidad y capacidad innovadora del profesor en el diseño de objetivos y proyección del aprendizaje, cuya metodología se encamina a impulsar la actividad interrogativa en los estudiantes hacia la realidad, facilitándoles como herramientas algunos juegos pedagógicos que los guíen hacia el pensamiento reflexivo y crítico sobre los acontecimientos puntuales de los hechos históricos que han marcado trascendencia en las situaciones actuales del estado social y político del país.

¹⁹ PINA. Margarita- CABRERA RODRIGUEZ, Flor y otros. Manual de la educación. Editorial OCEANO S. A. Barcelona 1996. Pág. 131.

- ❖ **DIMENSIÓN FLEXIBLE:** Permite la entrada de nueva información para actualizar los contenidos del plan de estudio, de acuerdo con los acontecimientos culturales, sociales, políticos, científicos y educativos del contexto.
- ❖ **DIMENSIÓN SOCIO – POLITICA:** Se refiere al estudio socio – político de los periodos históricos para que los estudiantes realizando un estudio comparativo con la realidad circundante del país y de mundo, identifiquen los aspectos positivos o negativos que han incidido en la situación actual de la nación y lo socialicen con la estrategia de los juegos pedagógicos.
- ❖ **DIMENSIÓN PROSPECTIVA:** Parte del hecho de que el estudiante ponga en práctica lo que aprende en un momento determinado. Por tanto debe manejar con seguridad los saberes y emplear la información y preparación que posee, de tal manera que responda a los cambios, retos y avances de la sociedad contemporánea.
- ❖ **DIMENSIÓN ORIENTADORA:** Proporciona orientación al trabajo del estudiante para que aproveche al máximo sus posibilidades de desarrollo personal, mediante los aprendizajes que se le ofrecen.

En la práctica pedagógica, la experiencia lleva a los docentes a adecuar la metodología de acuerdo a su propio contexto (aprendiente, clima del aula, procedencia, conocimientos previos), por lo que se requiere innovar estrategias para el eficaz desarrollo de las clases, implementando para ello la aplicación de juegos pedagógicos que los conduzcan a una motivación e interés por analizar y aprender los contenidos históricos. Para planificar y organizar la clase, de tal manera que conduzca a conseguir los logros pre-establecidos, se hace uso del método.

Según Elvia González²⁰ el método se constituye en los pasos que desarrolla el sujeto en su interacción con el objeto, a lo largo de un proceso consciente de aprendizaje. Es la organización interna del proceso docente educativo. En éste se manifiesta la lógica del proceso y expresa las acciones, las actividades y las operaciones que ejecutan por una parte, los estudiantes que aprenden los hechos históricos y por otra parte, las técnicas y estrategias que aplica el profesor para enseñarlos, procurando que éstos logren el aprendizaje.

²⁰ GONZALEZ, Elvia. Didáctica. U de Antioquia. Medellín. 1999. Pág. 55 a 61.

El método es uno de los elementos necesarios de la estructura del trabajo educativo, es de acuerdo a Imideo Nérice el orden, sistema y procedimiento que se sigue para enseñar o aprender algo. Implica la necesidad de marcarse un camino para lograr el efecto conveniente²¹.

Los anteriores métodos constituirían la metodología que la acción docente aplicaría en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje. Algunos autores coinciden en que para hablar del método y su clasificación hay que referirse a unos modelos de aprendizaje adecuados al proceso psicológico y formativo del sujeto y será la práctica educativa la que determinará a través de la experimentación, las técnicas didácticas más idóneas.

Existen muchas clasificaciones de métodos. A continuación se mencionan algunos:

La primera clasificación se refiere al grado de participación de los sujetos que intervienen en el desarrollo del proceso docente educativo. Estos métodos pueden ser: expositivo, de elaboración conjunta y de trabajo independiente. La tarea docente se convierte en una mediación para que toda actividad realizada en la asignatura de Historia resulte significativa y

²¹ NERICE, Imideo. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Ka pelusa. 1985. Pág. 363.

estimule el potencial de desarrollo de cada uno de los estudiantes, sustentando los trabajos individuales y grupales con juego de roles.

Una segunda clasificación se hace sobre la base del grado de dominio que tendrán los estudiantes sobre el contenido, en correspondencia con los niveles de asimilación estudiados en el objetivo. Estos métodos pueden ser: reproductivo, productivo y creativo. Por lo que el educador de Historia propiciara en los educandos del grado 9º la apropiación de conocimientos respecto a los programas y hechos característicos de cada uno de los periodos, históricos proporcionándoles espacios para que desarrollen la actividad productiva y el pensamiento creativo con la aplicabilidad y uso de algunos juegos pedagógicos trabajados en el aula de clases.

Una tercera clasificación corresponde a la lógica del desarrollo del proceso educativo. Así tendremos los métodos: introducción del nuevo contenido, desarrollo del contenido, dominio del contenido, sistematización del contenido y evaluación del aprendizaje; aspectos estos que se desarrollaran con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia en el curso de 9º.

Una cuarta clasificación hace alusión a los métodos que estimulan la actividad productiva. Estos métodos pueden ser: exposición problémica,

búsqueda parcial heurística-investigativa, juegos didácticos, entre otros. Desde esta perspectiva el docente según Cooper (1.999)²² a fin de lograr la construcción del conocimiento de sus estudiantes, su crecimiento como persona y su ubicación crítica contractual del tema en estudio en relación con el entorno, orientara a estos aprendientes para que descubran, justifiquen y expliquen el por qué y el cómo se han producido los acontecimientos y las acciones políticas, expresas en dicha temática, lo que es posible lograr mediante el juego didáctico, para contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del educando.

La técnica indica la forma como deben hacerse las cosas, por lo que el método señala el camino y la técnica da las pautas para recorrerlo. A su vez la estrategia son los procedimientos que pueden incluir varias operaciones o actividades específicas y persigue un propósito determinado con una valoración correcta de las alternativas de comportamiento posible y establecen reglas de dirección racional para el aprendizaje y la solución de problemas²³.

²² DIAZ BARRIGA, Frida. HERNANDEZ, Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. 1998. Pág. 72.

²³ NERICE, Imideo. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Ka pelusa. 1985. Pág. 363.

Según J. Ferrater²⁴ si el método se define como un camino para llegar a un fin, la técnica incluye una serie de reglas mediante las cuales se consigue algo; por lo que la técnica forma parte del método.

Los educadores al aplicar un método pueden emplear técnicas diferentes, consiguiendo con todas ellas el fin propuesto. Es fundamental que las técnicas sean flexibles, para que se adapten a cada circunstancia específica. En este sentido, las estrategias metodológicas hacen mención a técnicas concretas y a una determinada manera de organizar las actividades durante el proceso educativo.

Las estrategias que pueden emplear el profesorado se agrupan en torno a los siguientes aspectos:

- Las estrategias metodológicas respecto a la organización de los contenidos.
- Las estrategias metodológicas respecto a la exposición de los contenidos.
- Las estrategias metodológicas respecto a las actividades del aprendiente.

Esa clasificación intenta aproximarse a un planteamiento contextual de la enseñanza, en el que se tiene en cuenta las conexiones entre el contenido,

²⁴ Ibíd. Pág. 4.

las actividades características de los estudiantes y la intervención del profesorado.

En conclusión, el método marca el camino que se traza para alcanzar un objetivo. La técnica es la operativización de los métodos y la estrategia es la concreción práctica a través de acciones más detalladas, con base en la elección de alternativas que son de tipo analítico. Ejemplo: Método productivo. Técnica: estudio en grupo. Estrategia: juego pedagógico "La lotería", donde cada cartón representara un presidente del Frente Nacional con los aspectos característicos de sus respectivos programas y las fichas contendrán dichos aspectos. Hará lotería el estudiante que ubique las fichas en los respectivos programas. Este juego se aplicara como proceso evaluativo una vez que los estudiantes a partir de otros juegos pedagógicos hayan introyectado, analizado y contextualizado la temática del Frente Nacional.

1.3.3 POTENCIALIZACION DE LAS CAPACIDADES COGNITIVAS.

La formación intelectual implica el desarrollo de las capacidades cognitivas de los aprendientes. Este desarrollo incluye dos grandes aspectos, básicos

a la hora de planificar, actuar y evaluar: uno de contenidos culturales y otro de aspectos formales²⁵.

Los contenidos culturales, en un sentido muy amplio, son los artísticos, históricos filosóficos y científicos, esenciales y distintivos de la comunidad humana.

Por otro lado, la forma en que se adquiere los contenidos culturales es muy importante, ya que del procedimiento depende la introyección de los mismos. La adquisición de saberes se debe llevar a cabo mediante el aprendizaje significativo, para buscar la comprensión, el significado de lo que se aprende, captando lo esencial y situando lo aprendido en esquemas, en redes cognitivas, para lo cual se debe tener como fundamento la reflexión, el recto sentido de las cosas, la capacidad crítica y la visión global.

Los aspectos formales implican, en resumen, la elaboración de estructuras operativas preparadas para hacer mejor asequible la intervención pedagógica. Así como las teorías son el sistema nervioso de la ciencia, los aspectos formales lo son de la formación intelectual y cuando se utilizan

²⁵ PINA, Margarita. CABRERA, Flor. ESPIN, Julia y otros. Manual de la Educación. Editorial OCEANO S. A. Barcelona. 1996. Pág. 70.

con precisión, permiten durante el proceso de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de la capacidad de analizar, sintetizar, profundizar en la reflexión y en la visión crítica, integrar aprendizajes, evaluar, relacionar, comparar, ordenar y clasificar, proyectar, lanzar hipótesis etc. Lo que motiva que el docente proporcione a los aprendientes como medios, los pedagógicos adecuados para que estas capacidades se desarrollen, las cuales son fundamentales para la formación de una persona integral, con posibilidades de adaptación y transformación ante situaciones distintas.

Otros aspectos ligados a la potencialización de las capacidades intelectuales y que componen un todo de la persona como ser integral, son la formación en valores humanos y democráticos, lo socio afectivo, lo estético, lo de equilibrio mental y físico, que se derivan en gran medida de la cualidad del ser social de las personas y que se conjugan en los ambientes que se propicien en el aula de clases con la implementación de los juegos pedagógicos para el estudio de la historia del Frente Nacional.

Para un buen desarrollo de las capacidades cognitivas, es importante un eficaz proceso pedagógico, es por eso que hoy día muchos docentes se preocupan por buscar e implementar en su acción educativa estrategias que potencialicen las habilidades y destrezas de pensamiento de los

educandos, a fin de que sean competentes y respondan con efectividad ante las diferentes situaciones que le demanda el contexto socio cultural.

Es por ello que desde la teoría constructivista de Piaget, se toman los postulados sobre su metodología de acción y aprendizaje, adaptadas a las condiciones reales de la escuela. Según Piaget el aprendizaje se da cuando surgen situaciones de desequilibrio o conflicto entre la asimilación y la acomodación, es decir entre los conceptos, categorías y conocimientos que el estudiante asimila y los que ya posee para tratar de acomodar, produciéndose así el proceso de equilibración. Las situaciones problemáticas que activan los desequilibrios mentales deben ser contextualizadas y acorde a los estadios de desarrollo cognitivo del niño y/o del joven, es por eso que para Piaget el sujeto produce conocimiento a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente.

De ahí que la metodología Piagetana²⁶ que se debe tener en cuenta en la asignatura de Historia para estimular los procesos de desequilibrio en los aprendientes de 9º, es la siguiente: Acudir al conflicto cognitivo a través de interrogantes, explorando críticamente con juegos de roles y juegos pedagógicos las generalizaciones que posee el estudiante acerca del

²⁶ LAVINOMICZ, Addison. Pensamiento, aprendizaje y enseñanza. Introducción a Piaget. Iberoamericana USA. Pág. 72.

contenido temático del Frente Nacional. Se da una interacción social entre compañeros, direccionando el profesor el trabajo de las tutorías, donde un joven proporcionara orientación a su equipo de trabajo. Aquí se da una dinámica de trabajo dual tanto individual como colectiva, pero siempre asesorado y orientado por el docente como facilitador, con un método por descubrimiento o redescubrimiento y/o por problemas que lleven a una formación autónoma y responsable, con ambiente de aprendizaje democrático.

Por todo esto Piaget, considera el juego como una actividad importante para el crecimiento intelectual porque desarrolla la lógica y la racionalidad y contribuye además con la integración y progreso de la vida social del estudiante.

De otra manera, continuando con la teoría de Vygotski, la escuela debe potencializar en el aprendiente su desarrollo cognitivo, llevándolo a una Zona de Desarrollo Próximo, en la que la cognición debe ser estimulada por la enseñanza para lograr un aprendizaje productivo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema bajo la guía de profesor²⁷. Para ello, se puede llegar mediante el lenguaje a diversos

²⁷ VYGOSTKI, Lev. Pensamiento y Lenguaje. Editorial la Pléyade. Buenos Aires. 1986. Pág. 81.

contextos escolares, permitiendo en esa interacción social un aprendizaje avanzado con relación a su desarrollo mental. De acuerdo a Vygotski la interacción social es el vínculo para la transmisión del conocimiento socio-histórico y cultural, en el que el docente enseña al joven, de ahí, que el maestro de Historia orientara en los estudiante la identificación de las características del Frente Nacional, aplicando juegos pedagógicos como estrategias metodológicas para despertar en ellos el interés y la motivación para que interactuando desarrollen los procesos cognitivos de comprensión, conceptualización, análisis , síntesis y generalización.

Para que los juegos pedagógicos creen en el joven una Zona de Desarrollo Próximo, es necesario la presencia de reglas de comportamiento, de un escenario y de una definición social de la situación; de manera que el estudiante asuma por su propio esfuerzo el control de sus propósitos en relación con el grupo, haciendo uso del lenguaje simbólico, oral y escrito para expresar la temática del Frente Nacional. En este proceso también se ofrece la retroalimentación con la puesta en común, la auto evaluación y la aclaración de dificultades con preguntas orientadas para pensar y actuar.

En cuanto al aporte de Ausubel, se toma su postulado sobre el aprendizaje significativo, que se produce en un contexto educativo, en donde la situación de interiorización o asimilación se da a partir de la instrucción

impartida por el docente, el cual hará énfasis en la estructura lógica del contenido que enseña, atendiendo las necesidades e intereses del aprendiente para aproximar los significados lógicos y así lograr el aprendizaje significativo²⁸, lo que se evidencia cuando el estudiante sin hacer uso de la memorización, demuestra la comprensión de la temática, aplicando dicho aprendizaje a situaciones específicas que reflejan habilidades y destrezas en el manejo del conocimiento aprendido, solucionando problemas, diferenciando ideas relacionadas, realizando tareas jerarquizadas, donde la ejecución de una exige la comprensión de la precedente. Por lo tanto, en la disciplina de Historia de 9º, el profesor con la utilización de algunos juegos pedagógicos propiciara experiencias de acceso a estructuras superiores de pensamiento y acciones, formando aprendientes críticos de los acontecimientos del Frente Nacional.

David Ausubel concibe al aprendiente como un procesador de la información afirmando que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo no susceptible de reducirse a simples asociaciones memorísticas. Según Ausubel, la forma como el

²⁸ AUSUBEL, David y otros. Psicología Educativa. Editorial Trillas, 6ª impresión. México. 1993. Pág. 92.

conocimiento se incorpora en la estructura cognitiva del aprendiz²⁹ para que se de un aprendizaje significativo, es la siguiente:

- ❖ La información nueva se relaciona con la existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria ni al pie de la letra, es decir cuando establece un vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos.
- ❖ El estudiante debe tener una disposición o actitud favorable para extraer el significado potencial del material o contenido de estudio.
- ❖ Se requiere unas condiciones referidas a un material con significado lógico y a un estudiante con significación psicológica. Para despertar el interés en los estudiantes del grado 9º y concretar un buen proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia de Frente Nacional, se les debe motivar durante todo el proceso pedagógico con la implementación de algunos juegos pedagógicos planeados por el profesor y otros diseñados por los educandos como estrategia metodológica para explicar las tesis

²⁹ DIAZ BARRIGA, Frida y otro. Estrategia Docente para un aprendizaje significativo. 1998. Pág. 73

presentadas por los presidentes de la República que dirigieron en los períodos, implícitos en dicha temática.

El aprendizaje significativo se diferencia del aprendizaje repetitivo fundamentalmente en que, como dice J. Piaget, el primero consiste en provocar un estímulo en los aprendientes para que modifiquen su conocimiento construyéndolo ellos mismos, mientras que el segundo se limita a la mera acumulación de conocimientos.

La construcción de aprendizajes significativos implica la participación del estudiante en todos sus niveles de formación intelectual, por lo que deja de ser un receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio aprendizaje. Para que el estudiante pueda participar en un aprendizaje autónomo y potencializar sus capacidades cognitivas, el profesorado debe orientar sus esfuerzos a impulsar la investigación, la reflexión y la búsqueda e indagación.

La investigación y la consulta permanente son imprescindibles para el desarrollo de las capacidades cognitivas, ya que a través de ellas se pueden hallar nuevas formas de pensar y actuar. A su vez los profesores les corresponden implementar las estrategias didácticas que potencialicen

las destrezas y habilidades cognitivas de los estudiantes, siendo los juegos pedagógicos una de las indicadas, puesto que conducen a la participación reflexiva y crítica de los jóvenes de 9º sobre los acontecimientos del Frente Nacional, llevando las tesis significativas al contexto de su comunidad educativa y local con propuestas y acciones de mejoramiento continuo de las mismas.

1.3.4. LA MOTIVACIÓN ESCOLAR Y SUS EFECTOS EN EL APRENDIZAJE.

La motivación es el proceso que provoca cierto comportamiento, mantiene la actividad o la modifica³⁰. Motivar es predisponer al estudiante hacia lo que se quiere enseñar; es llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares; es conducirlo a que se empeñe en aprender, sea por ensayo y error, por imitación o por reflexión.

Los propósitos de la motivación consisten en despertar el interés, estimular el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas. La motivación es factor decisivo en el proceso de aprendizaje, de ahí la

³⁰ ANDREWES, T.G. Métodos de la Psicología. París. Volumen 2.

necesidad de motivar las actividades escolares a fin de que haya esfuerzo voluntario por parte de quien aprende. Es por eso que el papel del docente se centrará en inducir motivos en sus estudiantes en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal que los educandos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

La motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo afectivo³¹ presente en todo acto de aprendizaje y en todo procedimiento pedagógico, ya sea de manera explícita o implícita. El manejo de la motivación en el aula de clases supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores: a) las características y demandas de la tarea o actividad escolar, b) las metas o propósitos que se establecen para tal actividad y c) el fin que se busca con su realización.

Por lo anterior, son tres los propósitos perseguidos mediante el manejo de la motivación escolar:

³¹ DIAZ BARRIGA, Frida y otro. Estrategia Docente para un Aprendizaje Significativo. MC GRAW HILL 2000. Pág.34

- a) Despertar el interés en el estudiante y dirigir su atención.
- b) Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo.
- c) Dirigir estos intereses y esfuerzos hacia el logro de fines apropiados y la realización de propósitos definidos.

Hay que tener en cuenta que la motivación condiciona la forma de pensar del educando y con ello el tipo de aprendizaje resultante. Por eso es que Alonso Tapia³² afirma que querer aprender y saber pensar “son las condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita”.

El papel de la motivación en el logro del aprendizaje significativo se relaciona con la necesidad de inducir en el estudiante el interés y esfuerzo necesario y es labor del profesor ofrecer la dirección y guía pertinente en cada situación.

La motivación en el aula de clases, para la enseñanza y aprendizaje de la historia, depende de:

³² DIAZ BARRIGA, Frida y otro. *Estrategia Docente para un Aprendizaje Significativo*. MC GRAW HILL. 2000. Pág. 11.

- ❖ El estudiante con una perspectiva asumida ante el contenido del Frente Nacional y con unas expectativas de los logros por alcanzar con relación a dicha temática, expresado mediante el dominio de los juegos pedagógicos diseñados para tal fin.
- ❖ El profesor con la organización de la clase, con una actuación y actividades previstas, aplicará los juegos pedagógicos como estrategia metodológica para modelar los comportamientos de los actores educativos hacia el interés y el esfuerzo voluntario por participar y aprender.
- ❖ El contexto y el clima de la clase son fundamentales para motivar un aprendizaje significativo, centrando más la atención en el interés por aprender y experimentar la introyección de la temática del Frente Nacional, más que en estar pendiente de las recompensas externas.
- ❖ La aplicación de principios por parte del profesorado para diseñar la enseñanza y conducir el proceso de aprendizaje.

Es de vital importancia para el docente conocer las metas que persiguen sus estudiantes cuando están en clase. Tradicionalmente la motivación se ha dividido en dos clases: motivación intrínseca y motivación extrínseca. La motivación intrínseca se centra en la satisfacción personal que representa el enfrentar con éxito la tarea y la motivación extrínseca, por su parte depende más bien de lo que digan o hagan los demás respecto a la actuación del estudiante como consecuencia de su aprendizaje. Por lo que es necesario que el docente intervenga en ambas, estableciendo por supuesto un punto de equilibrio.

Puede afirmarse que dentro de los motivos principales que animan a los jóvenes a estudiar están: el conseguir aprender, alcanzar el éxito, evitar el fracaso, ser valorado y obtener recompensas. Aspectos estos requeridos para avanzar hacia el continuo mejoramiento académico en cualquier área y asignatura, en este caso la de historia con el tema del Frente Nacional.

El manejo deliberado de la motivación en el aula, hace alusión a las estrategias de apoyo, las cuales permiten al aprendiz mantener un estado propicio para el aprendizaje. Las estrategias de apoyo pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención y organizar las actividades y tiempo de estudio. Las estrategias de apoyo ejercen un impacto indirecto sobre la

información que se va aprender y su papel es mejorar el nivel de funcionamiento cognitivo del estudiante, habilitando una disposición afectiva favorable.

Es de considerar las estrategias motivacionales, que los profesores de historia a nivel de secundaria deben aplicar para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, estas son:

- ❖ Trabajar con simulaciones históricas (dramatizaciones, roles) en la que los estudiantes representan personajes históricos.
- ❖ Realizar juegos con los estudiantes, como una manera de revisar, estudiar y aprender material contenido en el currículo y en las pruebas.
- ❖ Realizar la historia con eventos actuales o con la vida de los estudiantes.
- ❖ Solicitar a los estudiantes que lean novedades históricas.
- ❖ Formular preguntas que provoquen la reflexión.

- ❖ Invitar conferencistas o personas de la comunidad capacitadas en los temas históricos.

- ❖ Proyectar videos y películas históricas.

- ❖ Organizar actividades de aprendizaje cooperativo.

- ❖ Proporcionar experiencias de participación activa en el aula de clases y en actividades de campo.

Para que esas estrategias sean efectivas, el profesor debe hacer interesante el material para que los aprendientes se mantengan motivados durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a los juegos pedagógicos, el profesor además de presentarlos, debe despertar en los estudiantes la creatividad y motivación para que diseñen otros tantos, que representen y expliquen de manera lúdica todos los acontecimientos y aportes significativos del Frente Nacional.

1.3 5. EL CURRÍCULO.

En el manejo conceptual para la construcción del currículo se deben tener en cuenta factores tales como: el poder, la autoridad, la disciplina, la toma de decisiones y la comunicación.

Los cambios económicos y sociales, las innovaciones y principios educativos en la organización del currículo y en general, los avances de la cultura, la ciencia y la tecnología son determinantes para la construcción del currículo.

Para Flórez O³³ (1992), el currículo es la manera práctica de aplicar una teoría pedagógica al aula, a la enseñanza real. El currículo es el mediador entre la teoría y la realidad de la enseñanza, es el plan de acción que desarrolla el profesor con sus estudiantes en el aula, es una pauta ordenadora del proceso de enseñanza.

El currículo no es un plan de estudio, ni un esquema distributivo de disciplinas y contenidos según grados, intensidades, niveles y prerrequisitos para normalizar la enseñanza de los profesores. El currículo

³³ MORENO. Heladio. Hacia un currículo por competencias. Servicios Magisterio Ltda... 2004. Pág. 20.

es más bien un curso de acción simbólico y significativo para maestros y educandos, encarnado en palabras, imágenes, sonidos juegos; es un proceso educativo, una secuencia de procedimientos hipotéticos que solo pueden comprobarse y comprenderse en una clase.

Este tipo de currículo deberá mostrar sus características de currículo flexible, abierto, pertinente, creador y presentarse como la mejor alternativa para trabajar con estudiantes que ya han iniciado su desarrollo lógico-formal, como una vivencia para entender su propia experiencia y fundamentar su comprensión de los fenómenos naturales y sociales en la acción y la cultura. Para los adolescentes, el currículo más adecuado es el que se centra en los procesos de la ciencia y la cultura como experiencias óptimas de racionalidad que afiancen sus propio esquemas de pensamiento abstracto y de comunicación racional, ética y estética, aspectos estos requeridos en la aplicación de los juegos pedagógicos, como alternativa metodológica en la asignatura de Historia.

En el trabajo curricular se pueden distinguir dos acciones que son complementarias: el diseño curricular y la administración del currículo.

En el diseño curricular se toman las determinaciones referentes al para qué y quién del aprendizaje. En la administración curricular se ejecutan las

tareas determinadas para poner en práctica el diseño, adecuándolo según las condiciones sociales y culturales del grupo de estudiantes y maestros de una comunidad específica.

Las tareas no se limitan a la parte exclusiva del trabajo con los educandos. En un sentido amplio, la administración curricular cubre incluso la organización, coordinación ejecución y control de los grupos de trabajo encargados del diseño curricular.

La administración curricular cubre varios niveles: la administración del proceso, el diseño y la evaluación curricular.

Cuando se empieza a enfrentar la realidad de los aprendizajes, entendidos como potenciales innatos de las personas, surgen las teorías pedagógicas constructivistas que proponen una visión integradora de lo educativo, apoyados en aprendizajes por producción personal y colectiva, sustentadas en el potencial de pensar, que permite en cada persona reflexionar desde su propia acción y generar un nuevo conocimiento. Desde esta perspectiva aparecen entonces, los currículos prácticos, es decir, aquellos en donde el aprendizaje se desarrolla desde experiencias vivenciales, ambientes valorativos y prácticos en los que los educandos se apropian de competencias múltiples en el pensar, sentir, hacer, en lo

estético, lo creativo y lo lúdico entre otros. En este enfoque el currículo se expresa como un proyecto de formación que guarda cierto sentido con la comunidad del entorno, la cultura y los valores; es producto de la investigación que hacen los maestros y esta muy cerca de las necesidades humanas de los usuarios directos, en este caso los estudiantes.

De acuerdo con lo antes expuesto el currículo se convierte en un mediador entre el conocimiento y la acción docente que se desarrolla en la escuela. Gimeno (1998)³⁴ plantea el currículo desde el supuesto de que el aprendizaje en la escuela está organizado en función de un proyecto cultural que implica una selección de estrategias y contenidos. Los currículos centrados en proyectos resaltan las experiencias encausadas por los estudiantes relacionándolas con el mundo real, en particular con la vida de la comunidad. A través de estas experiencias los estudiantes desarrollan su intelecto así como las actitudes y habilidades necesarias para participar en una sociedad democrática y mejorarla.

El plan curricular debe reflejar la forma de entender la realidad educativa y la acción pedagógica, desde la filosofía de la Institución hasta la más sencilla práctica educativa. Dicho plan debe responder a ¿Por qué

³⁴ SACRISTAN, Gimeno. El currículo. Una reflexión sobre la práctica. Madrid. Morata. 1989. Pág. 42.



enseñar?, ¿Para qué enseñar?, ¿Qué enseñar?, ¿Cómo enseñar?, ¿A través de que enseñar?, ¿Quién debe enseñar?, ¿A quién se debe enseñar?, ¿Qué se ha enseñado?

El currículo se puede centrar en los contenidos y desarrollo de competencias, en los estudiantes y en los proyectos pedagógicos. Es por eso que desde la asignatura de Historia para el estudio del Frente Nacional con ayuda de juegos pedagógicos se propenderá para que el estudiante se cuestione sobre los hechos, personajes y acciones pertinentes sobre los diferentes momentos de la historia de la temática, para que esboce sus explicaciones, se introduzca en la investigación histórica y presente propuestas sociales, partiendo de las causas y consecuencias de los episodios del Frente Nacional. De ahí, que la práctica real del profesor se integra a unos esquemas teóricos y prácticos de una disciplina del conocimiento, pero se concreta en las tareas académicas que se cumplen mediante la acción pedagógica.

Existen varias clases de currículo según Gimeno Sacristán:

- ❖ El currículo prescrito: corresponde a las políticas y guías de contenidos elaborados por el MEN para los niveles de PRE- escolar, Básica y Media.

- ❖ El currículo presentado a los docentes: son los libros de textos, modelos y guías didácticas, provenientes de las editoriales y de las organizaciones pedagógicas investigativas.
- ❖ El currículo moldeado por los docentes: es la programación diseñada por los educadores en la que se establecen los logros, contenidos, procedimientos metodológicos y evaluativos.
- ❖ El currículo en acción: es la praxis pedagógica del profesorado, concretada en los procesos de enseñanza y tareas académicas diarias.
- ❖ El currículo en acción: son los efectos complejos explícitos y ocultos en estudiantes, docentes y el medio exterior.
- ❖ El currículo evaluado: son las acciones evaluativas internas y externas para determinar calidad educativa.

Partiendo de lo anterior, el Proyecto Educativo Institucional es una expresión formal de currículo muy cercano a las concepciones de Gimeno, en tanto los centros educativos lo asumen como una propuesta de

formación sustentada en el potencial de las personas, las necesidades culturales de la sociedad y los requerimientos de calidad de vida de la comunidad.

El currículo se constituye en el reflejo de principios y valores que caracterizan a una institución educativa, determina una gama de aspectos en la formación de la escuela, que repercute en los agentes que conforman. En sí, el currículo constituye un fiel reflejo de la formación que la escuela pretende impartir, teniendo en cuenta los cambios y reformas que la sociedad y en especial los educandos experimentan.

1.4 FUNDAMENTOS LEGALES.

La Constitución Política de 1.991 en su artículo 44 declara entre los derechos del niño, el derecho a la recreación, por lo que desde el punto de vista pedagógico se ubica el juego como un elemento metodológico que motiva el interés para el aprendizaje de cualquier área. Igualmente en el artículo 45, se establece garantizar a través del Estado y la sociedad la formación integral del adolescente para su progreso y participación activa por lo que la escuela propiciara espacios con la aplicación de los juegos

pedagógicos en el aula de clases para fortalecer lo cognitivo, lo socio-afectivo, lo comunicativo, lo técnico y de proyección comunitaria.

La Ley 115 de 1.994, determina los principios, forma organizacional, medios y estrategias para estructurar y poner en marcha el servicio de educación formal en las instituciones educativas.

El Decreto 1860 de 1.994, en su artículo 33 y de acuerdo al artículo 77 de la Ley 115, las instituciones gozan de autonomía para estructurar el currículo en cuanto a contenidos, métodos de enseñanza, organización de actividades formativas, culturales y deportivas. En el artículo 34 se establece que las áreas se pueden cursar por asignatura, tal como se hace con Historia en el Área de Ciencias Sociales.

El Decreto 230 del 2.002, en el artículo 3, inciso e) hace referencia que la metodología y el material didáctico que soporta la acción pedagógica, debe contemplarse en las áreas y asignaturas que integran el plan de estudio de la institución, de ahí que los juegos pedagógicos como una de las metodologías de la asignatura de Historia se debe contemplar en dicho plan.

Grupo
ROBLERISTA

85

roblodistas@yahoo.com

CAPITULO 2

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 LINEA DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se enmarca en la línea de investigación Prácticas Curriculares, Pedagógicas y Evaluativas, debido a que el objeto de estudio se encamina a establecer los juegos como una alternativa pedagógica para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Asignatura de Historia del grado 9º de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El estudio acerca de los juegos como estrategia metodológica se apoya en los fundamentos de la investigación cualitativa, puesto que el interés de dicho trabajo se orienta a generar espacios de reflexión sobre las prácticas

pedagógicas en la metodología de la asignatura de historia, para suscitar conocimiento y compromiso de mejoramiento en la enseñanza y el aprendizaje, pues con Corey (1994)³⁵ se asume como un proceso que se lleva a término en situaciones escolares y es diseñado para ayudar a la gente a comprender si está actuando correcta o incorrectamente.

2.3 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN.

La investigación se ubica en el paradigma socio-crítico debido a que desde la metodología para la enseñanza y el aprendizaje de la historia se pretende que el docente genere procesos de cambio en la aplicación de estrategias asumiendo a partir de la interpretación de la realidad en el aula de clases, una actitud reflexiva, crítica e innovadora.

Este paradigma asume como objetivo de análisis los fenómenos sociales de la escuela y del aula de clases, para dar respuesta a los problemas suscitados por estos. Los principios que caracteriza este paradigma son los siguientes:

³⁵ COREY. S. Citado por ARNAL, Justo. Investigación Educativa. Fundamentos y Metodología. Barcelona. 1994. Pág. 248.

- ❖ Asume e interpreta la realidad como praxis.

- ❖ Integra la teoría y la práctica a partir del conocimiento, la acción y los valores.

- ❖ Involucra a los educadores en un proceso de auto reflexión y búsqueda de soluciones a los problemas educativos.

2.4 TIPO DE MÉTODO.

El método a trabajar en esta investigación es el etnográfico, el cual permite realizar estudios sobre las situaciones problemáticas que enfrentan los docentes y educandos diariamente en el ámbito escolar en la asignatura de historia del 9º. Este método es una herramienta para la recolección de los datos que van a registrar las razones del por qué existe un deficiente desempeño académico de los estudiantes de 9º en la asignatura de historia. Posteriormente se interpretarán los resultados, para luego haciendo acopio de las teorías, enfoques y planteamientos pedagógicos, presentar una propuesta de mejoramiento de la situación problemática en cuestión.

2.5 PROCESO OPERATIVO DE LA HIPOTESIS OBJETIVO.

2.5.1 HIPÓTESIS OBJETIVO

Los juegos son una estrategia pedagógica apropiada para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia, grado 9º, en la Institución Educativa Distrital Jorge Ortiz.

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	TIPO DE INFORMACION	TIPO DE PREGUNTA	TIPO DE INSTRUMENTOS
JUEGOS PEDAGÓGICOS	Estrategia.	Determinación de estrategias pedagógicas que faciliten la enseñanza de la asignatura de Historia.	¿Qué estrategias implementa el docente en el aula de clases para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de los temas de la asignatura de Historia del grado noveno?	-Entrevista. -Observación participante. -Revisión documental (Plan de Área de Sociales).
	Clases de juegos.	Identificación de los juegos pedagógicos apropiados para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia.	¿Qué de juegos pedagógicos debe aplicar el docente en el grado noveno para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los temas de la asignatura de Historia?	-Observación participante. -Revisión documental.

METODOLOGIA	Tipo de metodología.	Identificación de la metodología que se aplica en las clases de la asignatura de Historia.	¿Qué metodología se aplica en las clases del grado noveno para el estudio y aprendizaje de los temas de la asignatura de Historia?	-Entrevista. -Observación participante. -Revisión documental (Plan de estudios).
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	Motivación.	Actitud de los estudiantes.	¿Qué tipo de actitud reflejan los educandos del grado noveno durante el proceso pedagógico de las clases de Historia?	-Entrevista. -Observación participante.
	Desempeño académico.	Manejo de competencias.	¿Cómo los estudiantes del grado noveno en las clases de Historia manifiestan el grado de dominio de las competencias interpretativa, argumentativa y prepositiva?	-Entrevista. -Observación participante. -Revisión documental.
		Rendimiento académico.	¿Cómo es el rendimiento académico de los estudiantes del grado noveno en la asignatura de Historia?	-Entrevista. -Revisión de documento.

ESTADO DE GUATEMALA
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 INSTITUTO VICE-RECTORAL DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

2.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

2.6.1 Técnicas.

Se refiere a los procedimientos y a la metodología para hacer acopio de la información, teniendo en cuenta los datos proporcionados por la población muestra, de acuerdo a la indagación que se cumple según las categorías estructuradas en la hipótesis objetivo. La investigación aplicará las siguientes técnicas:

2.6.1.1 Observación.

Corresponde al proceso de focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos elementos de la realidad que se estudia para analizar la manera como interactúan entre sí, con el fin de reconstruir inductivamente la dinámica de la clase en la asignatura de historia.

2.6.1.2 Entrevista.

Es un proceso de dialogo directo persona a persona, sustentada desde una pregunta orientadora, destinada a profundizar, evidenciar o reflexionar

acerca de la metodología de la asignatura de Historia. La entrevista estará dirigida a docentes y estudiantes del grado 9º.

2.6.1.3 Revisión documental.

Este medio para recoger información estará orientado a reunir evidencias, datos, conceptos etc., que están contenidos en los informes de las PRUEBAS SABER, en las fichas de seguimiento académico de los estudiantes del grado 9º, diligenciados por el docente de Historia y por la Coordinadora Académica. También se revisará la metodología establecida en el plan de estudios y los textos de bibliografía especializada sobre el tema. Esta información será un soporte logístico, que apoyará la explicación de las categorías de análisis, la interpretación de los datos tomados de entrevistas y la forma de configurar las conclusiones y recomendaciones.

2.6.2 INSTRUMENTOS.

Los instrumentos que se aplicarían serán los siguientes:

2.6.2.1 Diario de campo

Corresponde a un registro descriptivo y analítico en el que se anotarán los hechos, situaciones, momentos, actuaciones de personas, ambientes y demás circunstancias que percibe el investigador al centrar su atención en el desarrollo metodológico de las clases de Historia.

Los componentes básicos del diario de campo son lugar y fecha, descripción de la situación observada, frecuencia de la situación observada y análisis del investigador.

2.6.2.2 Guía de entrevista

Es un documento diseñado para orientar el trabajo práctico del investigador en el proceso de recoger información. La estructura de la guía es la siguiente:

- ❖ Datos de identificación de la unidad investigadora.
- ❖ Objetivo de la entrevista.
- ❖ Listado de preguntas orientadoras según las categorías de la hipótesis objetivo a averiguar.

- ❖ Desarrollo de las preguntas, focalizando el tema con propuestas claras.
- ❖ Cierre de la entrevista con agradecimientos.

Se puede utilizar como instrumento de apoyo, libretas de apuntes y grabadoras.

2.6.2.3 Guía de revisión documental

Corresponde a una hoja de resumen y descripción de evidencias tomadas del estudio de documentos. La estructura básica de la guía es: nombre del documento, fecha de revisión, lugar del cuál se tomó, descripción del documento y breve resumen del contenido.

2.6.3 POBLACION Y MUESTRA

2.6.3.1 Población

La población esta conformada por 780 estudiantes distribuidos en el grado de 1er a 11 °, 34 docentes y 3 directivos docentes.

2.6.3.2 Muestra

La integran 56 estudiantes del grado 9°A y 3 docentes y 2 directivos docentes.

CAPITULO 3

ANALISIS DE INTERPRETACION DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS

Los instrumentos que se aplicaron para recoger información pertinente a la investigación fueron:

La observación aplicada a los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDADO ORTIZ, la entrevista a los docentes del área de ciencias sociales y la encuesta a los padres de familia.

3.1. DIARIO DE CAMPO

3.1.1. observación participante 1

LUGAR: Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDADO ORTIZ.

FECHA: 4 de Octubre de 2007.

SITUACION: actitudes del docente y de los estudiantes en el proceso

Enseñanza-Aprendizaje de la disciplina.

INSTRUMENTO: Observación.

OBSERVADORA: MIGDONIA NARVAES

CATEGORIAS	DESCRIPCION
MOTIVACION	<p>Siendo las tres y diez de la tarde los estudiantes del grado noveno a, inician la cuarta hora de clase que corresponde a la disciplina de historia, la docente llega y saluda al llegar al salón.</p> <p>Se observa en los estudiantes alegría por el empate de la selección Colombia con Bolivia, la cual fue expresado por ellos después de contestarle el saludo a la profesora, quien entro en una conversación propia con los estudiantes referente a la jugada referente en el partido, los felicito por demuestran ese gran espíritu patriótico y les dijo: "eso estaba muy bien que apoyaran lo nuestro" acto seguido la profesora entra a desarrollar su tema tomando como referencia la lucha, el coraje, el deseo de triunfo en</p>

	<p>nuestros jugadores por cumplir una meta que es el de clasificar para entrar en el próximo mundial de fútbol. Así como nuestros jugadores lucharan por ese ideal (continúa comentando la profesora), en la historia de nuestro país se han destacados muchos personajes con unas grandes e importantes ideas encaminadas al progreso del país.</p>
<p>DESARROLLO DE ACTIVIDADES</p>	<p>El objeto del triunfo del día de hoy es JORGE ELIESER GAITAN.</p> <p>La profesora escribe el nombre del ilustre personaje en el tablero y pregunta ¿Quién fue Jorge Eliécer Gaitán? Algunos estudiantes se miran entre ellos, otros señalan al compañero Carlos para que conteste.</p> <p>Hasta que después de un rato de silencio alza la mano una de las niñas y dice: "Que un día hablando con su abuelito, éste le comentaba que Jorge Eliécer Gaitán fue un hombre humilde, inteligente que vivió en Bogotá y lo mataron.</p> <p>La profesora le manifestó a la estudiante que eso estaba muy bien y prosiguió ampliando la biografía</p>

	<p>de Jorge Eliécer Gaitán.</p> <p>Pude observar que los estudiantes estaban atentos a la explicación de la profesora.</p> <p>Continúa la docente explicando que el nueve de Abril el 1948 fue asesinado, generando esto violencia en todo el país y que éste incidente fue registrado en la historia de Colombia como el BOGOTAZO. (En ese momento suena el timbre que anuncia que la hora de clase ha terminado) La docente recoge sus objetos y se despide diciendo: "por hoy hemos terminado, nos vemos en la próxima clase.</p>
--	---

3.1.2. Observación participante 2

FECHA: 8 de Octubre del 2.007

SITUACIÓN: Actitudes de los estudiantes frente al juego

INSTRUMENTO: Observación

OBSERVADOR: RICARDO LAUREN

CATEGORIA	DESCRIPCIÓN
INICIO DE CLASE	<p>Siendo las doce y treinta del día Lunes la profesora ingresa al salón del grado noveno B. Saluda con una sonrisa en sus labios, noto que la respuesta de los estudiantes no es la misma, la profesora nota lo mismo y pregunta ¿Jóvenes qué les pasa? ¿Por qué están así? Ellos responden: seño lo que pasa es que hace mucho calor recuerde que nosotros nos desplazamos a pie desde nuestras casas, acto seguido la docente los invita a desarrollar las actividades académicas debajo de los árboles que se encuentran alrededor de la cancha donde hacen sus actividades deportivas. Esta invitación los llenó de alegría quienes se levantaron del puesto con gran rapidez y dialogando entre ellos, la seño los detuvo diciendo: un momento jóvenes, nos vamos para allá pero ustedes deben tener un buen comportamiento y así evitamos llamados de atención del coordinador. Se trasladan a la cancha y se organizan.</p>
	La profesora aborda el tema, solicitando la tarea de

MOTIVACIÓN E
INTERES DE LOS
ESTUDIANTES
POR EL JUEGO

la clase anterior que fue consultar el significado de las palabras guerra, potencia, rivalidad, recursos renovables y no renovables, inventos, tecnología. Y dice bueno muchachos vamos a dividir el curso en dos grupos, uno representa a ESTADOS UNIDOS después de la primera y segunda guerra mundial y el otro grupo a RUSIA (tema desarrollado en la clase anterior). Cada grupo explicará como fue la intervención a nivel mundial de esos países desde el punto de vista socioeconómico y político y su repercusión hoy en día; escuche decir al profesor que esto era un juego y que éste se llamaba "juego de roles" .

Los estudiante corren y se agrupan de acuerdo a sus interese.

El grupo A que representa a los Estados Unidos traza el croquis de América, el él resalta con color fuerte a América del Norte.

El grupo B observa y dice: hay que hacer el mapa Rusia.

En el grupo al estudiante número uno dice:

saquemos las características de EU.

Y todos sacan sus apuntes. Y proceden hacer su trabajo.

Noto que están interesados y motivados en su trabajo.

Un estudiante del grupo B se acerca y observa lo que estaban haciendo el grupo A, se retira y le dice a sus compañeros: estamos atrasados; la docente se acerca al grupo y le sugiere que saquen sus apuntes.

Noto que el grupo A avanzan con mayor rapidez porque dominaban el tema a diferencia del grupo B

Terminado el tiempo establecido los grupos se ubican uno al frente del otro, los estudiantes del grupo B están nerviosos. Cada cual presenta su trabajo.

Por ultimo la profesora concluye la clase diciendo: hay que consular más los temas a desarrollar.

3.1.3. Observación participante 3

FECHA: 18 de Octubre de 2007.

SITUACIÓN: Influencia del juego pedagógica en el desarrollo integral del estudiante en los procesos enseñanza aprendizaje de la disciplina de historia.

INSTRUMENTO: Observación.

OBSERVADOR: SANDIEGO MENDOZA

UNIDAD DE ANALISIS	DESCRIPCION
<p>MOTIVACIÓN E INTERÈS QUE DEMUESTRAN LOS ESTUDIANTES POR EL JUEGO</p>	<p>Son las tres de la tarde, los estudiantes del grado 9ºA se muestran cansados y fatigados porque en las horas anteriores se encontraban en clase de educación física. Entra la profesora y los saluda, ellos responden en coro: "Buenas tardes profe" con cierto desgano, la profesora les dice: "jóvenes debemos tener una actitud de agrado"; "listo profe" contesta un</p>

estudiante, “tiene razón, ¿qué tenemos que hacer?”.

La profesora se dirige al grupo: “hoy vamos a desarrollar la clase a través del juego “Al tingo, tingo, tango”, el cual consiste en repetir estas palabras y en el mismo instante se va pasando un pañuelo, a quien le corresponda la palabra TANGO y tenga el pañuelo, dirá algo respecto del tema del Frente Nacional (que había sido dado a los estudiantes para que consultaran con anterioridad todo lo referente a él). Fue así que comenzaron el juego y el estudiante número 1 dice que este fue un acuerdo entre políticos de aquella época. El número 2, que el frente nacional era el producto de la violencia, así sucesivamente varios estudiantes

emitieron sus conceptos, que fueron escritos en el tablero por la profesora, quien ampliaba las respuestas.

Noto cierto entusiasmo por parte de los estudiantes en el desarrollo de la clase; se encuentran motivados e interesados.

La profesora termina diciendo que ese acuerdo se mantuvo hasta el año 1974, fecha en la que se cumplieron los 16 años del pacto político.

Culmina la intervención de la profesora y observo que algunos estudiantes expresan con cierta alegría que la clase estuvo chévere y proceden a ubicarse nuevamente en sus puestos; la profesora le solicita que se reúnan en grupos de tres para realizar el taller que

	<p>contiene algunos aspectos referentes al tema desarrollado. El taller está basado en los aportes y los programas de gobierno de cada uno de los presidentes que hicieron parte del Frente Nacional. Terminado el taller, los estudiantes se pusieron a jugar nuevamente el juego Tingo Tingo Tango, pasando al tablero en donde la profesora les había escrito la palabra Frente Nacional, de allí tomaban una letra para escribir una palabra relacionada con el tema.</p> <p>Los estudiantes se mostraron muy animados, hasta llegar a decirle a la profesora: "ojala que la mayoría de las clases se dieran de esta forma, porque así entendemos mejor". Termina la hora y la profesora se despide.</p>
--	--

3.1.4. Observación participante 4

FECHA: 23 de Octubre de 2007

SITUACIÓN: Motivación e interés de los estudiantes por el tema a desarrollar.

INSTRUMENTO: Observación.

OBSERVADOR: SANDIEGO MENDOZA

UNIDAD DE ANALISIS	DESCRIPCION
DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES Y EL DOCENTE EN EL DESARROLLO DE LA CLASE.	La maestra llega al salón, saluda a los estudiantes, algunos se levantan y otros se quedan sentados. La profesora les pregunta cómo les fue el fin de semana, uno le responde que se quedó viendo t.v. Pedro le dice que fue a playa y Carlos dice que pasó aburrido en su casa. Pues bien, continúa la profesora, "vamos a hacer un repaso de la clase pasada" y les pregunta: ¿qué es

	<p>enfrentamiento?, la alumna Edilma responde que es cuando dos o más personas se confrontan llegando muchas veces a hacerse daño. “Muy bien” responde la profesora y realiza la siguiente pregunta: ¿qué es revolución? Y Jonathan responde que es cuando los grupos no llegan a un acuerdo, dándose por consiguiente un enfrentamiento. La profesora le pregunta al estudiante Carlos: ¿es cierto lo que dijo tu compañero John? Y este se queda como en el aire pues estaba hablando con su amiga Yuranis mientras que John respondía. La profesora le hace la observación que deben estar atentos, o de lo contrario la próxima vez le bajará la nota; luego escribe el siguiente título en el tablero: Violencia en Colombia</p>
--	---

	<p>y pregunta quién puede argumentarle algo a cerca de la violencia que se vive en Colombia. Todos se miran, algunos alzan los hombros y otros hablan al mismo tiempo en murmullos. Alcanzo a oír que dicen que matan, roban, que no pueden salir en las noches porque los atracan y entre otras expresiones de este tipo. La profesora dice: “por favor, no todos juntos. Levante la mano quien quiera participar”, entonces se callan, nadie quiere hablar. Entonces la profesora asigna al estudiante Estiben para que le diga algo al respecto y el responde que no sabe, luego llama a otra estudiante y la niña responde: “hoy día hay mucha violencia, en la televisión presentan todos los días</p>
--	---

	<p>noticias de asesinatos y secuestros”. “muy bien” dice la maestra, “ahora saquen sus cuadernos para que consignen el tema”, les deja el compromiso para la clase siguiente, suena el timbre y salen a recreo.</p>
--	---

3.2. ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la disciplina de historia.

POBLACIÓN: Docentes del área de ciencias sociales de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz.

DESARROLLO:

1. ¿Qué conceptos tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con qué frecuencia?
3. ¿Cree que el juego solo cumple el objetivo de recrear al joven?
4. ¿Considera el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Considera que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas y entre otros aspectos?
6. ¿Le gustaría desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

3.2.1. CUADRO DESCRIPTIVO DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

PREGUNTA	PROF. 1	PROF. 2	PROF. 3	PROF. 4	PROF. 5	PROF. 6
¿Qué conceptos tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?	Partiendo que el juego es el medio de la recreación, donde el joven explora su creatividad, esta se convierte como una estrategia para que el joven asimile los conocimientos y su aprendizaje sea mayor.	Es un mecanismo para el aprendizaje y desarrollo integral de los educandos.	El juego es una estrategia pedagógica ya que está involucrado dentro del aprendizaje e interés del educando.	Es una estrategia que incide en el proceso de aprendizaje despertando mayor interés por aprender y desarrollar saberes previos e incrementar nuevos conocimientos.	El juego como estrategia es muy importante porque motiva al estudiante a querer aprender de una manera divertida y didáctica.	Es una herramienta dinamizadora de los procesos de aprendizaje y parte recreativa del joven.
¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con qué frecuencia?	No realiza juegos.	Si, depende de los temas que se desarrollan y si permiten utilizarlos.	Si, dependiendo de la temática y el grado.	Si, en la etapa de motivación y evaluación de los ejes temáticos.	Si, realizo dinámicas de vez en cuando con los estudiantes.	Si, me gustaría realizar mis clases para motivar a los estudiantes.
¿Cree que el juego solo cumple el	Con la respuesta anterior se responde que el juego no es	No, porque aparte de recrearlo, el	No, además que recrear también le	Además de recrearlos, los guía y predispone al	No, porque el juego hace parte de una	No, porque el juego a parte de recrear,

objetivo de recrear al joven?	para recrear al joven sino como medio de enseñanza y despejarlo de la rutina.	joven aprende una serie de procesos para su vida que le permite interactuar.	permite que el proceso de aprendizaje sea más fácil.	desarrollo de competencias y habilidades del pensamiento.	estrategia pedagógica en los procesos de enseñanza.	ayuda y fortalece los procesos de enseñanza de los educandos.
¿Considera el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?	Si contribuye a un mejor ambiente del aprendizaje siempre y cuando el docente sepa aplicarlo como tal.	Si lo considero como un mediador e integrador del aprendizaje	Si, porque le da una mejor disposición al educando para adquirir los conceptos y proponer ideas.	En el mayor desarrollo de las actividades programáticas propicia un ambiente de confianza llegando a expresar su satisfacción y placer por aprender.	Si, porque el juego hace parte de la vida del joven, ya que contribuye a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Claro que si, ya que el estudiante aprende de forma significativa, recreativa, activa y motivante para el estudiante.
¿Considera que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas y entre otros aspectos?	Si ayuda a su formación integral porque se aplica lo cognitivo, lo cognoscitivo y las destrezas motrices que se adaptan al desarrollo físico del joven.	Si, porque el juego permite que el educando descubra y exprese su sentir, manifieste su querer saber y hacer.	Si, porque a través de él, el niño desarrolla todas las habilidades y destrezas.	Lógico, porque el juego de acuerdo a la disciplina de aprendizaje que el estudiante desarrolle así ayuda al incremento de estas habilidades.	Si, porque a través de los juegos los estudiantes desarrollan sus habilidades, motricidad y desarrollo socioafectivo y cognitivo.	Si, todos estos aspectos ayudan al desarrollo del proceso de enseñanza.

¿Le gustaría desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?	Si, de acuerdo al tema que se va a desarrollar y se si está enmarcado a los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Si, pero teniendo en cuenta los temas que lo permitan.	Si, porque crea una mejor disposición a los estudiantes y por ende se vuelve más agradable y ayuda a captar con facilidad la temática.	Si, porque así se hace más dinámico el proceso de aprendizaje.	Los voy a aplicar de ahora en adelante en mi quehacer pedagógico	Si, sería de gran ayuda, y sé que los resultados serían óptimos.
---	--	--	--	--	--	--

3.3. ENCUESTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente sobre la importancia de juego para el desarrollo integral de los educandos en los procesos enseñanza-aprendizaje de la disciplinas de historia.

POBLACIÓN: Padres de familia de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

INSTRUCCIONES: Marque con una X Si () No ()

DESARROLLO:

1. ¿Conoces que clase de juegos practica tu hijo (a)?

SI () NO ()

Menciónalos: _____

2. ¿Considera usted impórtate que el docente promueva dinámicas basadas en el juego?

SI () NO ()

Escriba sus razones:

3. ¿Cree usted que el juego solo cumple el objetivo de recrear a su niño (a)?

SI () NO ()

Escriba sus razones:

4. ¿Considera usted que la practica del juego desarrolla habilidades en su hijo (a)?

SI () NO ()

Si su respuesta es afirmativa menciónela:

5. ¿Considera usted importante que se desarrollan las clases de las disciplinas de historia a través del juego?

SI () NO ()

¿Por qué?

3.3.1. CUADRO DESCRIPTIVO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

PREGUNTAS	PADRE 1	PADRE 2	PADRE 3	PADRE 4	PADRE 5
¿Conoces que clase de juegos practica tu hijo (a)? Mencionalos	Si La lleva, el escondite y el tingo tango.	Si El escondite, fútbol y béisbol.	Si Fútbol, tenis, béisbol.	Si La lleva y el escondite.	Si El gato y el ratón.
¿Considera usted impórtate que el docente promueva dinámicas basadas en el juego? Escriba sus razones.	Si Porque el niño desarrolla destrezas e inteligencias.	Si Porque el niño mostraría más empeño en esa área.	Si Porque ayuda a que los alumnos se recreen y es bueno para su salud.	Si Desarrolla sus habilidades.	Si Ayuda a estimular a el niño.
¿Cree usted que el juego solo cumple el objetivo de recrear a su niño (a)? Escriba sus razones.	No Porque el juego lo ayuda a aprender más.	No Porque muchos juegos sirven para que los niños desarrollen habilidades.	No Además que los ayuda a recrear también los ayuda a aprender y bueno para su salud.	No Porque el niño es más alegre.	No Porque el niño comprende la importancia de ser compañerista
¿Considera usted que la practica del juego desarrolla habilidades en su hijo (a)? Si su respuesta es afirmativa menciónela.	Si Habilidades motrices y desarrollo del cerebro.	Si Habilidades mentales, más comprensión.	Si Porque los juegos le dan habilidades en correr.		Si Porque el niño adquiere destrezas.
¿Considera usted importante que se desarrollan las	Si Porque esto	Si Porque así no	Si Porque son	Si Porque las	Si Porque estas

clases de las disciplinas de historia a través del juego? ¿Por qué?	le ayudaría a mejorar la comprensión de esta clase.	les parecería una clase tan formal y así les ayudaría a aprender todo por unos medios más dinámicos.	menos extensas	clases son más alegres.	clases son muy largas.
---	---	--	----------------	-------------------------	------------------------

3.4. INTERPRETACION

Las interpretaciones de la información encontrada en la aplicación de los instrumentos diseñados se estandarizaron en cuadros descriptivos comparativos y posteriormente se realizó una triangulación de los mismos para determinar los hallazgos de la investigación.

3.4.1. CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACION DE LAS OBSERVACIONES REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

UNIDAD DE ANALISIS	INTERPRETACION DE LAS OBSERVACIONES
MANIFESTACIONES ACTITUDINALES FRENTE AL JUEGO	Al analizar los resultados de las observaciones, que se llevaron a cabo se pudo observar que los estudiantes muestran agrado, gran interés y disposición para desarrollar las actividades académicas, mejorando

	<p>notablemente el ritmo de aprendizaje cuando las clases se llevan a cabo mediante juegos lúdico, ya que a través de estos los escolares se muestran si inhibiciones al expresar sus sentir, comparten con mayor facilidad, reafirman su yo frente los demás, se le facilita la asimilación y comprensión de los conceptos, se les enriquece el sentido de la responsabilidad.</p>
<p>IMPORTANCIA E INFLUENCIA DEL JUEGO CON UNA ACTIVIDAD DINAMIZADORA DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE</p>	<p>Los resultados pueden contrastarse con la teoría plantada por FEDERICO FROBEL, cuando expreso: "la educación mas eficiente es aquella que proporciona a los niños auto expresión y participación social". Y que mejor forma de llevar a los jóvenes a las actividades a la auto-expresión y a la socialización si no es por medio de los juegos ya que esto le brinda la oportunidad de actuar en situaciones imaginarias donde el escolar tiene que ampliar todos sus sentidos y lógicas que le exige el juego. Entonces se puede decir que esta actividad integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción practica, activante y concreta donde sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, sicomotoras y sociales donde convierte en el acto de formar un compromiso por parte del docente.</p>

3.4.2. CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACION DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

UNIDAD DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS
<p>IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESCOLARES</p>	<p>Los profesores consideran que el juego influye de una forma positiva para crear un mejor ambiente para el aprendizaje de los escolares ya que las clases se hacen más amenas y la percepción es aún más al mostrar mayor interés y motivación para asimilar y desarrollar las diferentes áreas del saber.</p>
<p>INFLUENCIA DEL JUEGO COMO MEDIADOR PARA UN MEJOR AMBIENTE</p>	<p>Por medio del juego, el estudiante muchas veces visiona al docente como un compañero más y las relaciones alumno – docente se hacen más estrechas, esto ayuda tanto a los educadores como a los alumnos a desarrollar las actividades académicas de manera exitosa.</p> <p>Las razones anteriormente expuestas por los profesores sobre la influencia que tiene el juego como actividad dinamizadora que contribuye a un mejor ambiente para el proceso de aprendizaje, tiene nexos con la teoría planteada por el pensador norteamericano John Dewey cuando expresó: “El juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”.</p>

<p>MANIFESTACIONES ACTITUDINALES FRENTE AL JUEGO</p>	<p>Cuando el estudiante se enfrenta a largas y tediosas lecciones que el docente le impone, no logra crear, ni mucho menos interiorizar los conceptos, en algunos casos memorizar pero si las clases se dan a través del juego se les puede lograr despertar mayor interés y entusiasmo para desarrollar las actividades académicas.</p> <p>La mayoría de los profesores mostraron una actitud negativa hacia los juegos en cuanto a aplicar aquellos de tipo lúdico con sus estudiantes; ellos argumentan que no promueven los juegos pedagógicos en el aula de clase porque desconocen qué clase de juegos pueden aplicar para que estos contribuyan al desarrollo integral de sus estudiantes.</p>
---	---

3.4.3. CUADRO DESCRIPTIVO DE INTERPRETACION DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL JORGE ROBLEDO ORTIZ.

UNIDAD DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA
<p>MANIFESTACIONES ACTITUDINALES FRENTE AL JUEGO</p>	<p>Los primeros educadores del niño antes de iniciar la escolaridad son sus padres en el seno del hogar, ellos los han formado en valores, patrones culturales y hasta en contenidos académicos.</p> <p>Por lo tanto hay que valorar las respuestas de las madres encuestadas cuando ellas expresaron complacencia en que los profesores de sus hijos promuevan actividades lúdicas basadas en el juego ya que ellos reconocen la gran importancia que tiene el</p>

<p>IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESCOLARES</p> <p>INFLUENCIA DEL JUEGO COMO UNA ACTIVIDAD DINAMIZADORA PARA AUN MEJOR AMBIENTE DEL APRENDIZAJE</p>	<p>juego para sus hijos. Esto le permite mayor habilidad en sus movimientos corporales, desarrolló en el crecimiento físico, placer, alegría, es un derecho que no se les puede cortar además cree que sus hijos tomaría mayor interés por las clases, ya que saldrían de la rutina de las clases normales.</p> <p>Atendiendo lo expuesto hay que reconocer que los juegos lúdicos son una herramienta indispensable para logara una buena educación. Un argumento que proporciona solidez a la hipótesis de la importancia que tiene el juego para el desarrolló integral de los escolares es la expresada por makarenko cuando planteo al respecto que "un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa. El juego proporciona al niño alegría de la creatividad, del triunfo, del placer, de la calidad, lo habitúa a esfuerzos físicos y psíquicos, factores requeridos para el trabajo". En otras palabras el juego prepara al niño para la vida, brinda experiencia y oportunidades de desarrollo mental y físico, prepara al ciudadano del futuro.</p> <p>Es impórtate enfatizar que de acuerdo a la constitución política de 1991 en el artículo 44 declara en los derechos del niño entre otras cosas que: "el niño tiene derecho a la recreación" y en la ley general de educación 115, en el artículo 5 numeral 12 en conformidad con el artículo 77 de la constitución estipula la recreación como un fin de la educación.</p>
---	---

3.4.4. TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES TÉCNICAS.

CATEGORÍA Y/O SITUACIÓN	OBSERVACIONES	ENCUESTAS	ENTREVISTAS
ACTITUDES FRENTE AL JUEGO	Los escolares manifestaron agrado e interés por los juegos, se mostraron atentos con avidez para participar en cada uno de los juegos propuestos.	Los padres de familia manifestaron complacencia en que los profesores de sus hijos promuevan actividades lúdicas basadas en los juegos	La mayoría de los profesores mostraron una actitud negativa en promover el juego a sus estudiantes. Algunos de los profesores manifestaron que por la cantidad de educando que conforman el grupo se le dificulta utilizar los juegos. Otros educadores expresaron que desconocen la clase de juego que pueden aplicar.
IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES	Por medio de los juegos realizados, los estudiantes mostraron mayor libertad para expresarse, compartieron y dejaron las	Los padres de familia reconocieron que los juegos son importantes para sus hijos por que les da habilidades y los ayuda en el crecimiento, les facilita el aprendizaje, es recreativo y no se les	Los profesores identificaron el juego como una alternativa en cuanto a la pedagogía del aprendizaje, por que de acuerdo al juego ellos pueden ir

	<p>inhibiciones a un lado y se integraron con mayor facilidad, hubo una mejor relación entre los educandos y educadores.</p>	<p>puede cortar el derecho a jugar.</p>	<p>desarrollando ciertas habilidades mentales y físicas, aprenden a respetar las normas y a valorar a los demás.</p>
<p>INFLUENCIA DEL JUEGO COMO UNA ACTIVIDAD DINAMIZADORA PARA UN MEJOR AMBIENTE DE APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA DE HISTORIA</p>	<p>Al culminar un juego se nota un ambiente de alegría, de relajamiento, de compañerismo, los estudiantes muestran buenas disposiciones para realizar las actividades académicas, por lo tanto mejora su ritmo de aprendizaje y aun más cuando se realizan juegos relacionados con el tema.</p>	<p>Los padres de familia se expresaron positivamente sobre la influencia del juego como un mediador para un mejor ambiente de aprendizaje, además creen que en sus hijos se despertaría mayor interés, por que saldría de la rutina que ofrece las clases tradicionales.</p>	<p>Los docentes consideraron que los juegos si pueden influir, por que de esta manera las clases se hacen mas amenas y la percepción es aun mas al mostrar mayor interés y motivación para asimilar los diferentes contenidos de la disciplina de historia, por lo tanto; les gustaría que fueran orientados en la aplicación de juegos pedagógicos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en sus educandos ya que esto representaría una nueva forma donde los escolares aprenderán con gocé y placer</p>

3.5. HALLAZGOS

Se puede evidenciar respecto a las actitudes frente al juego que los estudiantes manifestaron agrado e interés por los juegos, se mostraron atentos con avidez para participar en cada uno de los juegos propuestos que se refuerza con la complacencia de los padres de familia en que sus hijos promuevan actividades lúdicas basadas en los juegos. Esta actitud positiva por parte de los estudiantes y padres de familia, contrasta con la actitud negativa de los docentes al argumentar la no promoción del juego a sus estudiantes en las clases. Argumentan razones varias para este hecho, dentro de las están la cantidad de estudiantes que conforman el grupo dificulta utilizar los juegos y otros educadores expresaron que desconocen la clase de juego que pueden aplicar.

Al analizar sobre importancia del juego para el desarrollo integral de los estudiantes se evidenció por medio de los juegos realizados que los estudiantes mostraron mayor libertad para expresarse, compartieron y dejaron las inhibiciones a un lado y se integraron con mayor facilidad, hubo una mejor relación entre los educandos y educadores. Por su parte los padres de familia reconocieron que los juegos son importantes para sus hijos por que les da habilidades y los ayuda en el crecimiento, les facilita el aprendizaje, es recreativo y no se les puede cortar el derecho a jugar. Los

profesores identificaron el juego como una alternativa en cuanto a la pedagogía del aprendizaje, por que de acuerdo al juego ellos pueden ir desarrollando ciertas habilidades mentales y físicas, aprenden a respetar las normas y a valorar a los demás.

Por otra parte al determinar los hallazgos en cuanto a la influencia del juego como una actividad dinamizadora para un mejor ambiente de aprendizaje en la disciplina de historia, los estudiantes al culminar un juego se notaron en un ambiente de alegría, de relajamiento, de compañerismo, los estudiantes muestran buenas disposiciones para realizar las actividades académicas, por lo tanto mejora su ritmo de aprendizaje y aun más cuando se realizan juegos relacionados con el tema..Los padres de familia se expresaron positivamente sobre la influencia del juego como un mediador para un mejor ambiente de aprendizaje, además creen que en sus hijos se despertaría mayor interés, por que saldría de la rutina que ofrece las clases tradicionales. Los docentes consideraron que los juegos si pueden influir, por que de esta manera las clases se hacen mas amenas y las percepción es aun mas al mostrar mayor interés y motivación para asimilar los diferentes contenidos de la disciplina de historia, por lo tanto; les gustaría que fueran orientados en la aplicación de juegos pedagógicos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en sus educandos

ya que esto representaría una nueva forma donde los escolares
aprenderán con goce y placer

CAPITULO 4.

PROPUESTA

JUGANDO

APRENDIENDO HISTORIA

4.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA:

Jugando con los estudiantes del grado 9º se mejora la enseñanza y el aprendizaje de la Historia del Frente Nacional en la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDOR ORTIZ.

La meta fundamental de la propuesta radica en formar Docentes para indicarles la aplicación de juegos pedagógicos a fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje la disciplina de Historia, por cierto tarea nada fácil ya que el profesor es poco dado a los cambios en cuanto a su quehacer se refiere.

No tiene caso entonces sobre los problemas de la escuela, tales como deserción, pérdida del año escolar entre otros problemas, sino se presentan problema de cambio real y convincente.

Por consiguiente tanto los juegos a proponer como otros que se irán diseñando será una estrategia pedagógica alternativa que contribuirán al desarrollo cognitivo, socio afectivo y psicomotriz. De hay que los juegos sean una herramienta pedagógica que le permitirán a los docentes adquirir una gama de posibilidades para facilitarle a los estudiantes la aprehensión

de conceptos y hechos históricos como el del Frente Nacional en forma fructífera y placentera.

4.2. JUSTIFICACIÓN:

Actualmente en el ámbito educativo existen novedosas propuestas de investigaciones sobre estudios similares que apuntan a dar posibles soluciones problemáticas que surgen en el aula de clase, sin embargo en la disciplina de historia son escasas las propuestas.

Es aquí donde radica la importancia de la propuesta expuesta en la investigación, como es la de aplicar el juego pedagógico como una alternativa para la enseñanza de la historia, y es que esta ciencia del saber es considerada por los estudiantes como una de las disciplinas más cansonas y tediosas, porque muchas veces el docente se limita a dar todo un discurso, fundamentalmente en el conocimiento de datos, personajes, fechas, hechos y acontecimientos del pasado, sin articular esto con la realidad presente, sin desarrollar procesos mentales que podrían lograrse en los estudiantes si se aprovechara el potencial formativo de la disciplina de historia.

La escuela adquirirá sentido para los escolares a medida que esta establezca una adecuada relación entre el trabajo, el conocimiento y el juego. Consolidar estos elementos en el modelo pedagógico tradicional es bastante difícil. El juego para la escuela sigue siendo un elemento exterior y ocioso mientras los docentes no articulen los saberes cotidianos y prácticos interiorizados, como hábitos a un nuevo modelo pedagógico, en los juegos lúdicos adquirieran otro sentido más cercano a la experiencia y a la producción del conocimiento.

Actualmente la ley general de la educación plantea nuevas posibilidades de desarrollo conceptual en torno a la lúdica en las prácticas educativas colombianas. El decreto complementario 1860 de Agosto 3 de 1994, abre nuevos horizontes a la posibilidad de articular la lúdica a la educación. En el capítulo 7, sobre calendario académico en el artículo 57 plantea:

“Además del tiempo prescrito por las actividades pedagógicas se deberá establecer en el Proyecto Educativo Institucional uno dedicado a actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenidos educativos orientados por pautas curriculares según el

interés del estudiante. Este tiempo no podrá ser inferior a 10 horas semanales”³⁶.

4.3. OBJETIVOS:

4.3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Historia del Frente Nacional en el grado 9º mediante la aplicación de juegos en la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

4.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sensibilizar al docente a través de charlas formativas sobre la importancia de la aplicación de los juegos pedagógicos como una alternativa para la enseñanza de la disciplina de historia.
- Diseñar y presentar los juegos requeridos para el análisis y la comprensión crítica y reflexiva sobre la temática del Frente Nacional.

³⁶ Decreto 1860 de agosto 3 de 1994. Reglamentación pedagógica y organizativa general (Ley 115). P. 63

- Aplicar los juegos pedagógicos para desarrollar en los educandos los procesos cognitivos, socio afectivos y psicomotriz mediante el estudio del Frente nacional.

4.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS:

En la actualidad el estudiante solo cree en el docente que le abre espacio de participación, que sabe transformar su clase en placer y conocimiento, por lo que se hace necesario que el educador busque muchas alternativas para mejorar la enseñanza de la disciplina de historia. Aquí se toma encuentra lo planteado por JOHN DEWEY. *“El juego crea el ambiente natural del niño y las reflexiones remotas y abstractas, no corresponden a su interés”* en repetidas apasionadas al mundo fantástico del joven se le opone el miedo del maestro, un mundo institucional y el discurso formal de la escuela tradicional, el cual se quiere que asuma como propio, situación que viene a entorpecer el ambiente ideal necesario para un buen desarrollo temático de las clases como es la del Frente nacional.

Se requiere entonces que el docente busque nuevas alternativas que rompan con el paradigma de las escuelas tradicionalistas e inicie a utilizar

el juego como una alternativa para la enseñanza de la disciplina de historia y por ende mejorar los procesos de aprendizaje a sus estudiantes y es que la técnica del juego puede mejorar notablemente los espacios escolares llenos de tedio y aburrimiento.

Se hace necesario repensar la formación del docente con el animo de llevarlo a reflexionar cada vez mas sobre su quehacer pedagógico desde la disciplina de historia que trate de hacer cada día mas competente, buscando no solamente el conocimiento teórico sino que articule este con las practicas y así busque mejorar la cotidianidad en el aula de clase y de esta manera orientar a su estudiantes hacia una educación eficiente.

Para FEDERICO FROEBEL *“La educación mas eficiente es aquella que proporciona los niños actitudes, auto expresión y participación social”* y una de las mejores maneras de formar al niño según lo planteado por FROEBEL es a través del juego porque a medida de que el niño o el joven juega actúa en el juego piensa y a la vez se apropia, produce nuevos significados para su vida. Lo anterior significa que el juego es un acto de pensamiento que hace posible la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad.

Teniendo en cuenta que la educación actual busca formar individuos con capacidad crítica, analítico y reflexivo que lo ayude a planear alternativas de solución a situaciones problemáticas que se le presenten a su vida cotidiana y de esta manera pueda proyectarse desde su entorno hacia la colectividad, el maestro puede a través del juego orienta la formación de sus estudiantes de acuerdo con la sugerencia educativa del momento histórico.

Es por ello que desde la teoría constructivista de PIAGET se toman sus postulados sobre sus metodologías de acción y aprendizaje adoptadas a las condiciones reales de la escuela.

Según PIAGET (1961), el aprendizaje se da cuando surgen situaciones de desequilibrio entre la asimilación y las acomodaciones, es decir entre los conceptos, las categorías y conocimientos que el estudiante asimila y los que ya posee para tratar de acomodar, produciéndose así el proceso de equilibración. Las situaciones problémicas que activan los desequilibrios mentales deben ser contextualizados y acorde a los estudio de desarrollo del niño y/o del joven, es por eso que para PIAGET el sujeto produce conocimiento a tareas de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente.

De hay que la metodología PIAGETANA que se debe tener en cuenta en la signatura de historia para estimular a los procesos de desequilibrio en los aprehendientes de 9º es acudir al conflicto cognitivo a través de interrogantes, explorando críticamente con juegos pedagógicos la generalización que posee el estudiante acerca del contenido temático del Frente Nacional, de acuerdo con esto, el juego se considera como una actividad importante para el crecimiento intelectual porque desarrolla la lógica y la racionalidad, además contribuye en la integración y progreso de la vida social del estudiante.

Otro planteamiento que refuerza la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes es lo planteado por VIGOTSKY³⁷ cuando expresa *"Fue la interacción social el vinculo para la transmisión del conocimiento histórico y socio cultural"* de ahí, que los juegos pedagógicos crean n el joven una zona de desarrollo próximo donde ellos analicen una serie de reglas de comportamiento de un escenario y de una definición social de la situación; de manera que el estudiante asuma por su propio esfuerzo el control de su propósito en relación con el grupo, haciendo uso del lenguaje simbólico oral y escrito.

³⁷ VIGOTSKY, Lev. Pensamiento y lenguaje. Editorial La Pléyades. Buenos Aires. 1986. Pág. 81

De acuerdo con esta propuesta se hace necesario reajustar en el diseño curricular de la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ el plan de estudio; de tal manera que se incluye en el área de Ciencias Sociales, en la asignatura de Historias los juegos como una estrategia pedagógica para optimizar el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ende la práctica real del profesor debe integrarse a estas propuestas.

4.5 CONSTRUCCION DE LA PROPUESTA:

4.5.1. PRINCIPIOS DE FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA *JUGANDO APRENDEMOS HISTORIA.*

Es de resaltar que desde el punto de vista pedagógico la propuesta se basa en los planteamientos de Piaget, potenciando la lógica y la racionalidad al igual que María Montessori otorga un papel primordial a la educación de los sentidos, para cada una de las cuales hay un material adecuado u una actividad motriz. Las destrezas van unidas a la observación para adquirir dominio en las actividades mentales. Ausbel hace énfasis que a través del juego el estudiante siente satisfacción y placer que le genera conflictos cognitivos que puede aprovechar el

docente para orientar el debido curso de la clase y aquí se destaca a Hans Aebli con las doce formas para enseñar en la estrategia de mostrar que en los juegos el estudiante interpreta y analiza las fuentes históricas, organizan su trabajo para la defensa de este y, el aprovechamiento de los conceptos epistemológicos de Gaston Bachelard donde el estudiante aprovecha el juego y los preconceptos para aprender.

Según la teoría de Vigotski, la escuela debe potenciar en el aprendiente su desarrollo cognitivo, llevándolo a un ambiente de ejercitación donde se estimule la enseñanza para lograr un aprendizaje productivo y significativo, determinante para resolver cualquier problema planteado.

En el aspecto sociocultural, el entorno es fundamental ya que el medio en el que el estudiante robledista se desenvuelve es carente de lo elemental como son los servicios públicos que son de vital importancia para la sana convivencia para todo ser humano; la poca infraestructura, las bajas condiciones económicas se deben a que la gran mayoría de la gente carece de un trabajo estable, vive del rebusque, reciclaje. También carecen de oportunidades para el ingreso al estudio universitario y al sector laboral, originando por tal motivo el por qué de los problemas que se presentan al interior de la comunidad como atracos, expendio y consumo de drogas, pandillas, maltrato infantil e intrafamiliar, abuso sexual,

embarazos a temprana edad, muertes violentas, todos estos aspectos son los que envuelven a nuestros niños y jóvenes, además de la carencia y falta de afecto.

Este es el entorno y la realidad viviente de nuestros educandos, de ahí nuestro deseo de ofrecerles una educación basada en el diálogo, el amor, el respeto y la tolerancia entre los moradores del barrio 7 de Abril.

En la Institución Jorge Robledo Ortiz cuyo ideal es educar y propiciar la formación en valores que modifiquen los patrones que traen inmersos desde que nacen, para hacer de estos, hombres y mujeres de bien en pro de ellos mismos y de la comunidad en general.

Con el fin de contrarrestar este entorno en el cual estamos inmersos hemos desarrollado técnicas como la observación, las entrevistas y las encuestas que permitieron determinar los siguientes ejes problemáticos.

- Apego por parte del docente a los lineamientos tradicionales de la pedagogía.
- Desconocimiento sobre la técnica y aplicación de los juegos pedagógicos en el aula de clases.

Para alcanzar los objetivos planteados se diseñaran unas estrategias que pretenden dar solución a estos ejes significativos:

PRIMERA ESTRATEGIA: Formación del docente para un cambio de actitud y renovación en el quehacer pedagógico. Con esta estrategia se busca:

- Sensibilizar al docente sobre la importancia de la aplicación de los juegos pedagógicos en el desarrollo de las clases de la disciplina de historia.
- Fomentar procesos que favorezcan las relaciones entre estudiantes y maestros basados en los juegos pedagógicos.
- Diseñar las técnicas y juegos pedagógicos que se deban aplicar para la enseñanza de la temática del Frente Nacional.

SEGUNDA ESTRATEGIA: fortalecimiento del aprendizaje de la disciplina de historia a través de los juegos pedagógicos.

A través de estas estrategias se pretende:

- Aplicar los juegos pedagógicos para mejorar los procesos de aprendizaje en la disciplina de historia.

- Llevar el seguimiento del proceso pedagógico basado en aplicación de los juegos lúdicos para mejorar los procesos de aprendizaje en la disciplina.

Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta se diseñan las estrategias mencionadas para pretender dar solución a los problemas significativos expuestos anteriormente. Las estrategias están registradas en los cuadros número 1 y 2.

Las actividades contempladas en el plan de acción se llevaran a cabo en diferentes momentos y espacios, con la participación activa y creadora de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, dándoles así la oportunidad de actuar y expresar sus conocimientos y habilidades de acuerdo con sus capacidades y posibilidades.

Se plantearon dos estrategias, la primera denominada: Formación del docente para un cambio de actitud y renovación en el quehacer pedagógico, y la segunda titulada: Fortalecimiento del aprendizaje de la disciplina de historia a través de los juegos pedagógicos.

La primera actividad es un sociodrama que realizarán los estudiantes, el cual llevará como título: "Mi Maestro". En esta actividad los maestros verán reflejadas sus actitudes y comportamientos tradicionales, donde le cortan al estudiante la libre expresión, la participación, la motivación e interés por la clase. De igual manera se dramatizará el tedio y fastidio que sienten los estudiantes por la metodología impuesta por parte del maestro, reflejada en el actuar de los educandos de una manera cómica y grotesca.

Otras actividades que se desarrollarán dentro de la misma estrategia son:

✓ **La Feria del Juego:** esta se realizará en tres jornadas, aquí se llevarán a cabo diferentes juegos traídos por los mismos docentes y estudiantes.

En esta jornada los docentes se despojarán del autoritarismo que caracteriza al maestro tradicional, lo cual en respectivas ocasiones, impide que el estudiante se le acerque con confianza.

El objetivo fundamental de esta actividad es fomentar procesos que favorezcan las relaciones entre estudiantes y docentes basados en los juegos pedagógicos. Para alcanzar este objetivo se hace necesario crear

espacios de participación que conlleven a la integración entre estudiantes y profesores a través de los juegos que se ejecutarán en el entorno del colegio y de las aulas de clase, bajo la responsabilidad de la comunidad educativa.

- ✓ **Técnicas y juegos pedagógicos:** Es otra actividad realizada con los docentes a través de charla formativa. Esta se desarrollará en tres sesiones con duración de 2 horas cada una distribuidas así:
 - Preparación y formación del docente, esta primera sesión se inicia con una corta exposición relacionada con las ventajas que tiene para el docente y el estudiante el aplicar juegos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina de historia.

Los docentes investigadores se apoyarán en los planteamientos que hacen referencia al juego, como son:

“El juego crea el ambiente natural del niño en tanto que las relaciones abstractas y remotas no corresponden a sus intereses”. (DEWEY)

“La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, autoexposición y participación social” (FROEBEL).

Seguidamente se trabajará en lo relacionado con la organización y planeación de los juegos pedagógicos antes de aplicar los juegos lúdicos, el profesor debe trazarse un plan donde tome en cuenta la caracterización de los estudiantes y el ambiente que los rodea. Para una mejor orientación, se les mostrará el siguiente cuadro:

CUADRO No. 1

Escuela: _____
Dirección: _____
Grado: _____
Participantes
Niños: _____
Niñas: _____
Ambiente, salón de clases: _____

Problemas que harían difícil la aplicación de los juegos: _____

<hr/> <hr/> <p>¿Cómo podrían enfrentarse tales problemas? _____</p> <hr/> <p>¿Qué factores podrían favorecer la utilización de este proceso? _____</p> <hr/>

Dentro de la misma actividad se hablará de la formulación de los objetivos.

El docente debe tener claro el propósito que persigue cuando aplica un juego lúdico, y este objetivo debe estar estrechamente relacionado con la programación curricular de la disciplina de historia. Entonces el docente debe hacer un inventario de juegos que puedan ser insertados en el plan escolar, con el fin de ayudar al estudiante a construir conocimientos referentes a la disciplina de historia.

Se terminará la exposición puntualizando: antes que el docente se lance a aplicar el juego como una alternativa para el desarrollo de la enseñanza de la disciplina de historia, se hace indispensable conocer la naturaleza de lo lúdico, las formas apropiadas para su implementación teniendo en cuenta la adaptación en la escuela, la organización, la planeación, la ejecución y el análisis cualitativo.

- En la segunda sesión, se comenzará con una dinámica donde los docentes desconocerán las reglas del juego y la manera como participaran. Con el fin de desequilibrar y confundir a los profesores, de aquí se partirá explicándoles que antes de iniciar cualquier juego, es necesario que los estudiantes conozcan las reglas del mismo y hagan buen uso de ellas. Se puntualizará que en algunos casos son los propios estudiantes quienes establecen las reglas. El maestro debe estimular y vivenciar las reglas sin crear ningún clima de hostilidad. Se continuará exponiendo las pautas que hay que tener en cuenta para la ejecución de los juegos pedagógicos, para que el día en que se vaya a ejecutar el juego el docente manifieste seguridad, entusiasmo, ánimo, o sea ser un guía en el transcurso del juego y deberá elaborar un formato que le permita sentirse más seguro y que no vaya a desconcentrar a los estudiantes por falta de organización. Se les sugerirá el cuadro que aparece a continuación:

CUADRO No. 2

Escuela: _____
Curso: _____
Objetivo: _____
Nombre del juego: _____
Posición de los alumnos: _____
Tiempo: _____
Preparación y reglas: _____ _____
Funcionamiento: _____ _____
Evaluación del juego: _____ _____
Evaluación del objetivo: _____ _____
Precauciones: _____ _____
Materiales: _____ _____

Se culminará la sesión con las siguientes palabras: “El buen éxito de toda actividad lúdica basada en los juegos pedagógicos, depende exclusivamente de la buena preparación y liderazgo del profesor”³⁸.

- La última sesión tiene como tema central los parámetros que debe tener en cuenta el docente para evaluar los resultados de la aplicación de los juegos pedagógicos. El docente puede registrar el nivel de aprendizaje y las actitudes de los estudiantes tales como el espíritu de colaboración, la relación socio afectiva, la capacidad de observación, la atención, el interés, entre otros.

Estos datos podrán ser registrados en una ficha como la siguiente:

CUADRO No. 3

Escuela:		Curso:							
Actividades									
Nombre y número de alumnos.	Afecto	Interés	Organizado	Sociable	Creativo	colaborador	Capacidad de observación	Expresivo	Otros

³⁸ NUNES, Paulo de Almeida. Educación Lúdica. Pág. 60.

Por último se diseñará un juego que pueda ser aplicado en la enseñanza de la disciplina de historia.

Las sesiones de charlas formativas con los docentes tendrán como objetivo diseñar las técnicas y juegos pedagógicos que se puedan aplicar en la enseñanza de la disciplina de historia.

La otra estrategia que consolida la propuesta es el Fortalecimiento de la Disciplina de Historia a través de los Juegos Pedagógicos. El concepto de juego asociado con el de fantasía, permitirá desarrollar una nueva concepción pedagógica para fortalecer el aprendizaje de la disciplina de historia en los estudiantes. Las relaciones profundas entre juego, fantasía y saber científico activan la capacidad creadora de los educandos. Esta estrategia se fundamentará en los planteamientos de Federico Froebel esbozados en capítulos anteriores. La estrategia tendrá como objetivo jugar en el espacio de la disciplina de historia.

A continuación se detallan los juegos pedagógicos creados para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del Frente Nacional en los estudiantes del grado 9º de la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz:

➤ Juego “LA ENTREVISTA”

Propósito

Desarrollar habilidades comunicativas, entre ellas: interpretativa, argumentativa y creativa.

Recursos

Estos se elaboraran por los propios estudiantes quienes aplicaran su creatividad a través del cartón, fabricando cámaras, micrófonos, grabadoras, caricaturas de los diferentes presidentes del frente nacional.

Desarrollo

El profesor les pedirá de ante mano que consulten el tema del frente nacional, los alumnos formularan varias preguntas respecto al tema y se organizaran por roles, uno asumirá de periodista o emisor, otro de receptores, y otros de comerciales para darle dinamismo o interés al juego.

Evaluación

El profesor observara y registrara el desempeño de cada uno de los roles, teniendo en cuenta la ficha de control donde evaluará los siguientes aspectos.

Ficha de control				
Estudiante	Organización	Representación	Dominio del tema	Fluidez verbal

➤ **Juego “LA PAYASADA ANIMADA”**

Propósito

Desarrollar habilidades interpretativas, psico-motriz, socio-afectiva y valorativas.

Recursos

Cada grupo se hará responsable de la adquisición de los materiales necesarios para la representación del juego, consiguiendo los vestuarios, las pinturas y demás accesorios.

Desarrollo

El profesor recordará a los estudiantes el compromiso adquirido en la clase anterior sobre el tema "frente nacional", los dividirá en equipos para que cada uno represente a través de gestos y expresiones corporales las principales causas y consecuencias del frente nacional.

Evaluación

Después que el profesor observara la actuación de los equipos, registrará sus desempeños; además de permitirles a los estudiantes que realicen su auto-evaluación y co-evaluación.

Registro de control				
Equipo	Dominio del tema	Motivación	Comprensión	Desempeño

➤ Juego “HAGAMOS DRAMATIZACIONES”

Propósito

Desarrollar en los estudiantes interés, creatividad, expresiones corporales y valores.

Recursos

Vestuarios adaptados a la época, armas de juguetes y elaboración de mapas para representar los departamentos donde sucedieron los hechos más relevantes en la época del frente nacional.

Desarrollo

Los estudiantes en su equipo de trabajo, prepararan y harán el montaje de la representación teatral del frente nacional, cada equipo se identificará con los presidentes liberales y conservadores respectivamente; destacando las obras realizadas por cada presidente en su periodo.

Evaluación

Después que el profesor observe el trabajo de cada equipo, los registrara en la ficha teniendo en cuenta sus actitudes, trabajo en equipo, liderazgo y tolerancia. Cada equipo hará su auto evaluación y coevaluación

Registro de control				
Equipo	Organización	Representación	Asociación de palabras	Desempeño

➤ **Juegos “LOS CRUZADITOS”**

Propósito

Desarrollar habilidades mentales que les permitan recordar los conocimientos previos sobre el tema del frente nacional.

Recursos

Los estudiantes utilizaran papelógrafo y marcadores.

Desarrollo

En el papelógrafo aparecerá escrito el nombre del tema frente nacional, el profesor pedirá a los estudiantes que observen y con cada letra deberán escribir una palabra relacionada al tema; cada estudiante en la mediada que formen la palabra pasaran a escribirla.

F	R	E	N	T	E		N	A	C	I	O	N	A	L
R	E	N			E					P		L	I	
A	S	C			S					O		B	B	
C	I	U			T					S		E	E	
C	S	E			R					I		R	R	
I	T	N			A					C		T	A	
O	E	T			T					I		O	I	
N	N	R			E					O				
	C	O			G					N				
	I				I									
	A				A									

Evaluación

El profesor observará el desempeño de cada participante además de sus habilidades cognitivas y los nuevos conocimientos adquiridos

Registro de control			
Estudiantes	Desempeño	Exploradores	Nuevos conocimientos

➤ **Juego “EL RELOJ DESPERTADOR”**

Propósito

Desarrollar en los estudiantes la atención, la memoria y ejercitar la aprehensión de los temas desarrollados.

Recursos

Pelota

Desarrollo

Los estudiantes se organizarán en círculo, el docente se ubicará dentro del círculo y le tirará la pelota a uno de los estudiantes, este deberá mencionar cinco (5) palabras relacionadas con el tema frente nacional. La pelota deberá seguir circulando y el jugador que quede nuevamente con la pelota, dirá palabras diferentes a las anteriores y así sucesivamente.

Evaluación

El docente tendrá la oportunidad de evaluar el desempeño de los estudiantes en sus aciertos y desaciertos, es decir, la apropiación del tema del frente nacional. En la ficha se tendrá en cuenta los siguientes aspectos.

Registro de control			
Estudiantes	Desempeño	Aciertos	Desaciertos

➤ **Juego “SIN QUEMARSE LOS DEDOS”**

Propósito

Desarrollar en los estudiantes la memoria, la atención, el interés y la habilidad mental para fortalecer los conocimientos en la historia del frente nacional.

Recursos

Fósforos

Desarrollo

Los estudiantes deberán estar organizados en línea recta, llegaran a un acuerdo sobre el tema a tratar (lugares, personajes o hechos del frente nacional), luego se escogerá la letra con que se va a trabajar por ejemplo: con la letra C

Lugar: Colombia.

Personaje: Carlos Lleras

Hechos: combates, conflictos.

El estudiante deberá decir que relación tiene esto con el tema del frente nacional. Para la realización de este juego se enciende un fósforo y durante el tiempo que este encendido el estudiante dirá lo anterior y luego le dará la oportunidad a sus compañeros.

Precaución

Un dicente debe ir registrando el número de palabras que han dicho sus compañeros, se debe tomar la caja de fósforo y observar para que ningún estudiante se quede con ella al terminar la clase, no debe aplicarse a grados menores.

Evaluación

El profesor registrara el grado de memorización, atención, interés, habilidad mental en cada estudiante para el desarrollo del tema.

Registro de control		
Participantes	Palabras claves	Actuación de los estudiantes

➤ **Juegos “LOS TROFEOS”**

Propósito

Desarrollo de habilidades motoras, comunicativa y cognitivas.

Recursos

Dos o tres banderas para cada equipo.

Desarrollo

Se organizaran los estudiantes en dos equipos, quienes representaran liberales y conservadores respectivamente, identificándose con el color de

su bandera, tomando como punto de partida la apropiación de la bandera contraria a su equipo sin dejarse capturar, de lo contrario deberán responder correctamente la pregunta asignada sobre el frente nacional, para poder continuar en el juego y seguir hasta que se agote el tiempo; al no responder la pregunta correctamente será tomado en prisión, ganará el equipo que tenga mas jugadores libres.

Se harán preguntas tales como:

¿Qué es frente nacional?

A partir del año 1946 ¿por qué se da, la rivalidad entre liberales y conservadores?

Durante la disputa entre los 2 partidos, ¿cuales fueron los departamentos en que mas se vivió la violencia?

¿Como estos hechos han influido en la vida política del país?

Evaluación

El docente tendrá en cuenta los siguientes aspectos.

Registro de control			
Estudiantes	Destreza	Habilidad mental	Afianciamiento

➤ **Juego “PALANQUEROS”**

Propósito

Ejercitar la memorización, atención, comunicación oral, espíritu de colaboración, socialización y eliminar el intelectualismo individualista.

Desarrollo

El profesor explicara el tema rápidamente de manera magistral una sola vez, enseguida se dará cuenta que alumnos comprendieron el tema, quienes lo entendieron deben intentar explicarle a quien no lo entendieron. Cada vez que un **palanquero** (el que enseña) logra palanquear a alguien

(el que aprende), para que sea capaz de resolver el problema recibe un punto. Al final el maestro hace las correcciones verificando que los palanqueros hayan asimilado el tema.

Evaluación

El maestro observará y registrará el desempeño de cada estudiante.

Registro de control			
Palanqueros	Desempeño	Comunicación	Atención

➤ Juego “EMPUJAR LA CORRIENTE”

Propósito

Caracterizar y argumentar los aspectos más relevantes que ante cedieron al frente nacional.

Desarrollo

Se trazará una línea en el juego, los estudiantes se colocarán frente a frente a uno y otro lado de la línea, formando una corriente de la siguiente manera: mano derecha contra mano derecha, mano izquierda contra mano izquierda.

El docente explicará el tema sobre el frente nacional, sus causas, consecuencias y su repercusión en la vida actual; luego se desarrollará el juego que consiste en hacer que el adversario pise la línea divisoria de los equipos, atrayéndola con ambas manos; cada vez que el jugador pise la línea responderá una pregunta sobre el tema planteado. Algunas de las preguntas serán:

¿Cuáles fueron los planteamientos de la reforma plebiscitaria de 1957?

¿En que consistió el frente nacional?

¿Cuántos periodos duro el frente nacional?

¿Cuáles fueron los presidentes del frente nacional?

Ganara el quipo que al final bajo un tiempo estipulado obtenga mayor números de puntos.

Evaluación

El docente evaluara los siguientes aspectos:

Registro de control			
Estudiantes	Desempeño	Comprensión	Atención

4.6. EVALUACION DE LA PROPUESTA:

De acuerdo a la estrategia propuesta se tendrá en cuenta los siguientes criterios para la solución de lo propuesto:

ESTRATEGIA

1. Formación del docente para un cambio de actitud y renovación en el quehacer pedagógico.

CRITERIO

- Cambio de postura por parte del docente frente a los juegos.
 - Interés frente a una renovación en su quehacer pedagógico.
 - Fortalecimiento de los nexos de amistad entre el estudiante y el docente para mejorar el ambiente de enseñanza y aprendizaje.
 - Manejo de las técnicas de los juegos pedagógicos.
-
2. fortalecimiento del aprendizaje de la disciplina de historia a través de los juegos pedagógicos
- La toma de conciencia de los diferentes estamentos de la comunidad educativa en cuanto a la aplicación de los juegos pedagógicos para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de la disciplina de la historia.
 - Metodología lúdica evidenciada

4.7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

4.7.1 CONCLUSIONES:

- El trabajo investigativo realizado permite analizar la problemática en los estudiantes de la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ como fue el bajo desempeño académico, el desinterés y la desmotivación de los estudiantes en la signatura de historia. Esto se debe a la metodología tradicionalista que vienen aplicando los docentes en el aula de clases.
- En la fase diagnostica se detectó que los docentes a pesar del conocimiento que poseen sobre la importancia del juego para el desarrollo integral de los estudiantes, no lo tienen en cuenta como una alternativa pedagógica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que desconocen las técnicas y aplicación de los juegos indicados en el aula de clases.

- Por medio de la propuesta, jugando con los estudiantes del grado 9º se mejora la enseñanza y el aprendizaje del Frente Nacional en la Institución Educativa Distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ, expuesto en el presente trabajo investigativo se busca que los docentes tengan un cambio de actitud y una renovación en su quehacer pedagógico que conlleve a mejorar los proceso de enseñanza y aprendizaje de la disciplina de historia, y que los juegos pedagógicos permitan desarrollar en los estudiantes habilidades comunicativas, agilidad mental y corporal facilitándoles así la construcción de los conocimientos.

4.7.2 RECOMENDACIONES:

Para darle efectividad al trabajo se recomienda:

- Adquirir un profundo conocimiento sobre las técnicas de los juegos pedagógicos para desarrollar la clase.
- Programar con antelación los juegos pedagógicos para que le permitan sentirse más seguros y no vayan a desconcentrar a los estudiantes por falta de organización.

- Articular los juegos con los temas a desarrollar en la aula de clases; buscando la interdisciplinaridad académica.
- Los docentes deben convertirse en multiplicadores de la propuesta tomando en cuenta que esto no es el fin de la enseñanza y el aprendizaje, sino una alternativa sólida para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje no solamente en la signatura de historia sino en las demás áreas del saber.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- **NUNES DE ALMEIDA**, Paulo. Educación lúdica técnica y Juegos Pedagógicos. 3ª Edición San Pablo. 1998.
- **DIAZ BARRIGA**, Frida y otros. Estrategia docente para un aprendizaje significativo. 1998. Editorial Mac Grew Hill. 2000.
- **OSORIO VILLEGAS**, Margarita. Educación, pedagogía y recreación en la actualidad educativa. Santa Fe de Bogotá 1995.
- **JIMENEZ**, C. La lúdica como experiencia cultural. La etnografía y hermenéutica del juego. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá 1996.
- **PIAGET**, Jean. La Formación del símbolo en el niño. Fondo de la cultura económica. México 1994.
- **REYES NAVIAS**, Rosa Mercedes. Juegos y Materiales educativos en Alegría de enseñar. Edición No. 36. Cali 1998.

- **ZUÑIGA**, Carlos. Aprender a jugar. Edición No. 24. Cali 1993.

- **NEGRET**, Juan. Interacciones pedagógicas y estrategias didácticas en la construcción del conocimiento en el educador. Edición No. 26. Cali 1994.

- **LOZADA**, Álvaro, **MONTAÑA**, Álvaro y otros. Métodos, técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Magisterio. 1994.

- **MARTINEZ DE DUERI**, Elda. Pedagogía de las ciencias sociales. Modulo 1. universidad Javeriana.

- **LINEAMIENTOS CURRICULARES DEL PROYECTO PEDAGÓGICO VIDA DIGNA**. Tomo I. Barranquilla. 2006.

- **BERNARD**, Jessie. El juego. Gran Enciclopedia del Mundo.

- **CALVO**, Gloria. Grandes teóricos de la Pedagogía activa. Educación y Cultura. Edición No. 14.

- **PATIÑO**, Nasli. Tesis: Juegos Pedagógicos. C.I.A.P.P.

- **VARGAS DE AVELLANA**, Marta. Conocimiento, juegos y materiales educativos en la alegría de enseñar. Cali 1998.

- **FROEBEL**, Federico. La educación del hombre. Brasil.

- **DEWEY**, Joan. Experiencia y educación. Barcelona 1938.

- **PINA**, Margarita, **CABRERA RODRIGUEZ**, Flor y otros. Manual de la educación. Editorial OCEANO S.A. Barcelona 1996.

- **GONZÁLEZ**, Elvia. Didáctica. U de Antioquia. Medellín. 1999.

- **NERICE**, Imideo. Hacia una didáctica general dinámica. Editorial Ka Pelusa. 1985.

- **LAVINOMICZ**, Addison. Pensamiento, aprendizaje y enseñanza. Introducción a Piaget. Iberoamericana USA.

- **VIGOTSKY**, Lev. Pensamiento y lenguaje. Editorial la Pléyade. Buenos Aires 1986.

- **AUSUBEL**, Davis y otros. Psicología educativa. Editorial Trillas, 6ª impresión. México 1993.

- **ANDREWWES**, T.G. Métodos de la psicología. París. Volumen 2.

- **MORENO**, Heladio. Hacia un currículo por competencias. Servicios Magisterio Ltda... 2004.

- **MORA**, Mora Reinaldo. Prácticas Curriculares, cultura y procesos de formación. Universidad Simón Bolívar. Barranquilla 2006.

- **SACRISTAN**, Gimeno. El Currículo. Una reflexión sobre la práctica. Madrid. Morata. 1989.

- **COREY**. S. Investigación Educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona. 1994.

- **LEY 115**. Reglamentación pedagógica y organizativa general. Decreto 1860 de agosto 3 de 1994.

ANEXOS

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencia sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿ Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaria desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

Desarrollo

1. Es un mecanismo para el aprendizaje y el desarrollo integral de los educando.
2. Sí, depende los temas que se desarrollen y permiten ser utilizados
3. NO, porque aparte de recrearlo el niño aprende una serie de procesos para su vida, que le permite interactuar
4. Sí, lo considero como un mediador e integrado en el aprendizaje.
5. Sí, Por que el juego permite que el educando descubra y exprese su sentir, manifieste su querer saber y hacer.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencia sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿ Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaría desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

Respuesta.

El Juego es una estrategia pedagógica ya que está ubicado dentro del aprendizaje; ayudándonos a despertar motivación, el interés del educando

Si, dependiendo de la temática, y el grado

No; además de recrear, también le permite que el proceso de aprendizaje le sea más fácil.

Si, porque le da una mejor disposición al educando

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencia sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿ Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaría desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

Respuestas

- 1- Es una estrategia que incide en el proceso de aprendizaje despertando mayor interés por aprender, y desarrollar saberes previos e incrementar nuevos conocimientos
- 2- Si, en la etapa de motivación y evaluación de los diferentes ejes temáticos.
- 3- Además de recrearlo, lo guía y predispone al desarrollo de competencias y habilidades del pensamiento.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencia sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿ Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaria desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

Desarrollo

1. El juego como estrategia pedagógica es un muy importante porque motiva al estudiante a querer aprender de una manera divertida y didáctica.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencias sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaria desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
ESPECIALIZACION: PEDAGOGIA DE LA CIENCIA
DISCIPLINA: INVESTIGACION

ENTREVISTA

OBJETIVO: Recoger información pertinente de la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes en los procesos de ENSEÑANZA-APRENDIZAJES en la disciplina de historia.

POBLACION : Docentes del área de ciencias sociales de la institución educativa distrital JORGE ROBLEDO ORTIZ.

DESARROLLO

1. ¿Que concepto tiene del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje?
2. ¿Promueve usted dinámicas basadas en el juego a sus estudiantes? ¿Con que frecuencia?
3. ¿Crees que el juego solo cumple el objetivo de recrear al niño(a)?
4. ¿Consideras el juego como un mediador que contribuye a un mejor ambiente de aprendizaje?
5. ¿Consideras que el juego ayuda a desarrollar la motricidad y habilidades cognitivas, sociales, físicas entre otros aspectos?
6. ¿Te gustaría desarrollar las clases a través de juegos pedagógicos?

RESPUESTAS

- Partiendo de que el juego es el medio de la recreación, donde el niño explora su creatividad, esta se convierte como una estrategia para que el niño asimile los conocimientos y su aprendizaje sea mejor. con la respuesta anterior, responde que el juego no es para crear solamente al niño, sino como medio de enseñanza y despegarlo de la rutina.