

**Estrategia lúdica para la enseñanza de la historia en sexto semestre de Historia en la
Universidad Nacional sede Medellín**

**Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores**

Yesica Andrea Bedoya González

Octubre 2018

Copyright © 2018 por Yesica Andrea Bedoya González. Todos los derechos reservados.

Resumen

En la actualidad los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del pregrado de historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, se encuentran limitados por la falta de metodologías pedagógicas que potencien las capacidades de los estudiantes. Es decir, los estudiantes de este pregrado no se sienten muy conformes con las cuales metodologías de enseñanza usadas por sus docentes puesto que consideran que no se encuentran actualizadas a la investigación histórica, es decir se basan en clases tradicionales donde el docente se convierte en el centro de conocimiento en el aula de clase. En este sentido, el principal objetivo de la investigación fue desarrollar una estrategia lúdica que beneficie los procesos de aprendizaje de estos estudiantes. Esto fue posible a través de una metodología de tipo descriptivo con enfoque cualitativo, donde por medio de entrevistas se pudo evaluar y analizar las percepciones de estos estudiantes sobre los métodos actuales de enseñanza de la historia. Dentro de los resultados se halló que estos no se sienten satisfechos con la metodología usada ya que no potencia sus habilidades para la investigación histórica, por tanto, se logró diseñar una estrategia lúdica para la enseñanza de la historia que beneficiara los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia. En este se propone fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes a través del uso de una estrategia lúdica que motiva a los estudiantes a aprender historia, la cual consta de dos actividades que buscan afianzar la investigación histórica a través del juego tradicional pero con un nuevo enfoque como lo es el bingo, y la caracterización teatral de las etapas históricas.

Palabras claves: Estrategia, lúdica, historia, procesos de enseñanza-aprendizaje.

Contenido

Capítulo 1. Planteamiento del problema	6
Capítulo 2. Marco referencial	9
Capítulo 3. Diseño metodológico	13
Capítulo 4. Propuesta de intervención	17
Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones	23
Lista de referencias	24
Anexos	25

Lista de anexos

Anexo 1. Guía RAE I.....	25
Anexo 2. Guía RAE II.....	27
Anexo 3. Guía RAE III.....	28
Anexo 4. Resumen Analítico Especializado (RAE) o guía de revisión documental	29
Anexo 5. Entrevista estructurada de la investigación.....	30
Anexo 6. Rubrica de evaluación.	31

Capítulo 1

Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

Actualmente los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del pregrado de historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, se encuentran limitados por la falta de metodologías pedagógicas que potencien las capacidades de los estudiantes, pues las actuales no involucran a los estudiantes como actores principales. Es decir, los estudiantes están sujetos a la pedagogía tradicional conductista, impidiendo que desarrollen al máximo sus habilidades para la historia.

Es decir, el ambiente académico en que se desarrollan estos futuros historiadores no están acordes a las actuales necesidades que requieren ya que las metodologías de enseñanza usadas por sus docentes no se encuentran actualizadas a la investigación histórica, es decir se basan en clases tradicionales donde el docente se convierte en el centro de conocimiento en el aula de clase, mientras el estudiante es el simple receptor de conocimiento sobre la historia, lo que termina impidiendo la autonomía investigativo y un aprendizaje activo en el área de la historia.

Entre las posibles causas de esta problemática está el hecho de que todos los docentes de este pregrado carecen de una formación en pedagogía, ya que han sido formados en otros pregrados diferentes a las licenciaturas. Todo esto termina afectando los procesos de enseñanza aprendizaje en una amplia medida puesto que los futuros profesionales no se encuentran preparados para el mundo de la investigación histórica, impidiendo que el historiador sea un profesional íntegro e innovador.

De este modo el uso de didácticas como la lúdica la cual puede involucrar múltiples estrategias que potencien las habilidades cognitivas, motoras, de investigación, todo desde un plano universitario, sirven para que los estudiantes exploren nuevas formas de aprender la historia desde procesos basados en la innovación, el juego dirigido, la tecnología y la construcción de conocimientos propios. En este orden de ideas, este tipo de problemáticas resultan afectando a la mayoría de los estudiantes del pregrado como es el caso de los estudiantes de sexto semestre, quien se ven realmente afectados por la problemática.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera desarrollar una estrategia lúdica beneficia los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar una estrategia lúdica que beneficie los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar las percepciones de los estudiantes sobre los métodos actuales de enseñanza de la historia.
- Definición de las actividades lúdicas que serán usadas como base para el diseño de la estrategia para la enseñanza de la historia.
- Evaluar la estrategia lúdica para la enseñanza de la historia y sus beneficios en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

1.4. Justificación

La investigación surge como una respuesta a la innovación de las metodologías pedagógicas de la enseñanza de la historia en el pregrado del mismo nombre de la Universidad Nacional de Colombia en Medellín, con el fin de aportar una nueva perspectiva sobre la enseñanza de la historia y los recursos que se usan como medio para este fin, a través del uso de la lúdica como estrategia innovadora basada en la integración, socialización, activación del conocimiento y aprendizaje activo.

Es decir, la lúdica es una excelente estrategia didáctica que aplicada dirigidamente en el campo pedagógico universitario puede lograr múltiples beneficios en los resultados sobre los conocimientos históricos de los estudiantes. Pues la lúdica sirve para que las personas exploren otras dimensiones humanas que estimulan su interés en el mundo, en las relaciones sociales y, en el caso de la historia, en la investigación socio-histórica.

Con el desarrollo y aplicación de una estrategia lúdica que busque actualizar los procesos de enseñanza de la historia se pueden generar múltiples beneficios para la comunidad universitaria, quienes muchas veces se les estereotipa como sujetos que no necesitan de otros métodos para aprender más que a través de las clases magistrales que contienen lecturas, poco debate, poco uso tecnológico e, incluso, dictados; lo cual termina afectando la realidad de aprendizaje de los estudiantes.

De este modo, la lúdica es una herramienta vital para los procesos de enseñanza-aprendizaje de las personas de cualquier edad, pues esta es un componente que está a lo largo de la vida. Por tanto, el desarrollo de esta investigación aporta múltiples beneficios destacando el hecho de que en la actualidad el uso dirigido de la lúdica en la pedagogía genera grandes beneficios para las poblaciones universitarias. Logrando transformar los modelos de enseñanza y aportando nuevos elementos para que el proceso de aprendizaje sea didáctico, lo que lleva a

Capítulo 2

Marco referencial

2.1. Antecedentes investigativos

Dentro de los antecedentes investigativos está la investigación realizada por Chaverra (2016) quien a través de un modelo de investigación-acción-participativa, tenía como principal objetivo incentivar a los niños y niñas a aprender historia de Colombia desde una perspectiva lúdica que incluía la visita a diferentes lugares de la ciudad, como museos y sitios históricos, donde se pueden encontrar indicios y huellas de la cultura colombiana. Todo esto con el fin de que los estudiantes se motiven y quieran aprender sobre la historia de Colombia, de este modo dentro de los resultados hallados está el hecho de que la lúdica como forma de enseñanza en el aula se convierte en una estrategia importante para conocer mejor el funcionamiento de las clases y un mejor aprendizaje (ver Anexo 1).

Así mismo, se encuentra la investigación dirigida por Pérez (2007) la cual tenía como objetivo principal que los estudiantes aprendan la historia de una manera diferente, agradable y divertida, dejando de lado los resúmenes, dictados y demás. Para esto se propone usar el juego como estrategia didáctica y novedosa donde estos participen y se involucren en la reconstrucción de sus propios conocimientos históricos. Luego de diseñada la propuesta, la cual contiene una serie de juego sobre la historia de América, fue aplicada y dentro de los resultados se destaca que el uso de juego en la historia es una excelente alternativa para motivar a los estudiantes (ver Anexo 2).

Finalmente, se encuentra la investigación realizada por Skjæveland (2017) la cual tiene como principal objetivo “the current article considers theories of history didactics to discuss how children learn history and become aware of historical time.” Según esta autora, “this is an area of work that is easy to combine with other learning activities, such as outdoor activities, music, drama, art and literature, and these combinations were conducted frequently in the centres. This means that the teaching has an interdisciplinary character with an emphasis on allround development and holistic learning.” Dentro de los resultados hallados está el hecho de que “However, it appears that, in particular, physical and bodily experiences and a focus on the children’s own life story have stimulated their interest and understanding of history.” (ver Anexo 3).

2.2. Marco teórico

2.2.1. La enseñanza constructivista de la historia

Si bien históricamente surgieron las primeras tendencias pedagógicas basadas en los procesos psicológicos, con el pasar del tiempo se han creado tendencias pedagógicas y estilos de aprendizaje propios, pensados en los estudiantes como protagonistas y en los docentes como mediadores, orientadores o agentes de transformación, ampliando las prácticas educativas. En Colombia el proceso aprendizaje estuvo regido hasta el siglo XX por la pedagogía conductista donde el estudiante actuaba como un receptor de información sin una interacción basada en la construcción o la crítica.

Pero desde hace algunas décadas la pedagogía constructivista ha despertado el interés de muchos docentes en el área de historia suscitándolos a tener múltiples abordajes para reconstruir los procesos de conocimiento y adecuar a ellos las formas de enseñanza, esta corriente de pensamiento ha tenido un valioso impacto en la enseñanza de las ciencias, los procesos de lecto-escritura y educación matemática en el país (Tamayo, 2007, p.73-74). En este sentido, estas tendencias han transformado el rumbo de la educación permitiendo no sólo el avance de los estudiantes, sino que han transformado el panorama acerca de la obtención y creación de conocimiento a través del juego.

De este modo, el aprendizaje se convierte en un escenario activo donde el docente investiga con sus estudiantes acerca de los contenidos aprendidos acerca de la historia y su relación con las problemáticas sociales en la que ellos se desenvuelven, incitando a la indagación y el interés, ampliando los escenarios para la producción y construcción de conocimiento. Todo esto dando lugar a la creación de estrategias traducidas en prácticas, actividades, ejercicios, intervenciones, simulaciones y aplicaciones hechas por el docente junto con los estudiantes en pro del beneficio de estos en la ruta de la investigación, formulación, análisis y ejecución de planes y proyectos para la vida social.

Con el apoyo de las nuevas tendencias pedagógicas que han surgido sobretodo de la mano del pedagogo brasilero Paulo Freire quien propuso la pedagogía crítica, que en la actualidad debe considerarse como el enfoque pedagógico al que debe apuntar la educación en general (Sánchez, 2016, p.8). Este autor propone el reconocimiento de las pedagogías que suscitan el camino a recorrer para alcanzar no sólo la autonomía sino la libertad ocasionada por la represión constante de los poderes sociales.

Entre estas está la pedagogía de la autonomía la cual está ligada a la interacción entre enseñar y la práctica. Según Freire (1997) la práctica educativa-crítica debe estar en los contenidos obligatorios de la organización programática docente, contenidos cuya comprensión, tan clara y tan lucida como sea posible, debe ser elaborada en la práctica formadora (p.24). Es decir, enseñar no es transferir conocimiento sino crear conocimiento a través de la investigación junto con los estudiantes, aprendiendo a pensar para investigar y enseñar.

El aprendizaje por medio de la pedagogía de la autonomía les permite a los estudiantes de historia desarrollar capacidades y habilidades para la construcción de conocimiento para transformar las realidades sociales de educación y poder, a través de la investigación. Según Freire (citando a Viera) enseñar exige investigación, pues no hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza (p.30). Mientras se enseña se indaga y a la vez se aprende a indagar, es un proceso recíproco que, con el apoyo de nuevas herramientas, pueden brindarles a los estudiantes de este pregrado bases claras para el autoaprendizaje. Pues es importante que los estudiantes reconozcan históricamente quienes son, de donde vienen, qué culturas componen el país, cuales son las costumbres y tradiciones de sus habitantes, pero más importante aún es que se motiven a conocer, explorar y a aprender a través del juego.

2.1.2. La lúdica

Según Jiménez (2009), la lúdica debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego, el cual es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica; y está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (p.1). Además, expresa que:

La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen (Jiménez, 1998, p.11).

En este sentido, se entiende que las actividades lúdicas producen el ser humano una sensación de bienestar corporal, emocional y social, además de aprender y divertirse de manera activa. De esta manera, por medio de la lúdica el docente puede aplicar estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación de los estudiantes. Según Huizinga (2005):

La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor

expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (p.26).

Es decir, esta puede servir de base para la modernización del sistema educativo ya que el estudiante se hace partícipe de un aprendizaje activo y reflexivo, resultan siendo de gran ayuda porque le brinda al docente y al estudiante otras formas de aprender y enseñar de forma imaginativa, creativa y divertida. Tal como lo expresan Avedon y Sutton-Smith (1971) cuando explican que “point out that a ludic activity is an educational task designed to stimulate fun, laughter, and joy to motivate and involve students in doing things out of the routine.” Es decir, la lúdica es una excelente herramienta que dinamiza y permite que los estudiantes salgan de sus rutinas, puesto todavía los procesos de enseñanza-aprendizaje de la historia se encuentran todavía vinculados a las clases tradicionales donde el docente es el centro de los actos pedagógicos, este imparte el conocimiento, las perspectivas y los criterios de investigación.

De este modo, es posible observar que las estrategias lúdicas resultan siendo un gran componente para el desarrollo de estas nuevas metodologías para la historia, puesto que brinda ideas dinámicas y creativas que pueden ser aplicadas en el diseño de estrategias virtuales para el aprendizaje de la historia. Ya que la lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas (Bianchi, 2012, p.2).

Capítulo 3

Marco metodológico

3.1. Tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptivo, la cual tiene como objetivo la búsqueda de la definición, especificación y clasificación de las perspectivas de los individuos, grupos sociales o cualquier fenómeno puesto al análisis del investigador. De este modo, con el uso de esta se pretende describir la actual situación de los estudiantes de historia de la Universidad Nacional de sexto semestre quienes no se muestran muy conformes con sus proceso de enseñanza actuales, todo esto a través de herramientas de investigación como entrevistas con las cuales se podrán recoger y analizar las perspectivas que tiene los estudiantes sobre las actuales metodologías pedagógicas que usan sus docentes en los contenidos históricos y en la investigación.

3.2. Enfoque de la investigación

La investigación es de enfoque cualitativo es decir se busca conocer percepciones, relaciones o estimaciones que tienen ciertos sujetos frente a un aspecto determinado. Tal y como es el caso de los estudiantes de sextos semestre quienes han sentido que las actuales metodologías usadas por sus docentes ya son obsoletas y no se acomodan a aspectos como el movimiento o la tecnología. Por tanto, a través de este enfoque se pretende conocer las percepciones de los estudiantes sobre la falta de estrategias pedagógicas que motiven su imaginación, reflexión e investigación en sus procesos de enseñanza-aprendizaje de los contenidos temáticos de la historia, por ejemplo, a través de herramientas como el juego dirigido.

3.2. Línea de investigación

Esta investigación está basada en la línea de investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia en el Grupo Razón Pedagógica de la Fundación Universitaria los Libertadores, ya que con esta se busca brindar una propuesta pedagógica a través del desarrollo de una estrategia lúdica que beneficie los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Todo esto con el de que se realice una reflexión crítica sobre las prácticas pedagógicas, en este caso desde la actual enseñanza de la historia donde el estudiante es el protagonista en la construcción de su propio conocimiento.

3.3. Población y muestra

La población del estudio está compuesta por 30 estudiantes del programa curricular de Historia de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín, esta es una institución universitaria de carácter público, perteneciente al Estado. La muestra está compuesta por un total de 20 estudiantes, entre los 20 y 24 años, que cursan actualmente el sexto semestre, es decir el periodo académico 2017-2, los cuales ya han cursado el componente disciplinar o profesional compuesto por las asignaturas Historia de Colombia I, II, III, IV y V, e Historia de América I, II y III, además del componente de Historias compuesta por Historia Antigua, Historia Medieval, Historia Moderna, Historia del Siglo XIX, Historia del siglo XX y/o Historia de España.

3.4. Técnicas e instrumentos

Para el desarrollo de la investigación se hará uso de técnicas e instrumentos cualitativos, dentro de las primeras se destaca:

Revisión documental: es una técnica que permite identificar las investigaciones elaboradas con anterioridad, las autorías y sus discusiones, construir premisas de partida, consolidar autores para elaborar una base teórica, hacer relaciones entre trabajos, rastrear preguntas y objetivos de investigación, observar las estéticas de los procedimientos (metodologías de abordaje), establecer semejanzas y diferencias entre los trabajos y las ideas del investigador; distinguir los elementos más abordados y precisar ámbitos no explorados (Valencia, s.f., p.3).

Entrevistas estructuradas: En este caso se hará uso de las entrevistas estructuradas con el fin de conocer las percepciones de los estudiantes sobre los métodos actuales de enseñanza de este campo. En este tipo de entrevista “las preguntas se fijan de antemano, con un determinado orden y es sistemática y no es flexible” (Díaz, Torruco, Martínez, y Varela, 2013, p.163).

Dentro de los instrumentos se encuentran:

Resumen Analítico Especializado (RAE) o guía de revisión documental: en esta guía se plasma los aspectos recolectados durante la revisión documental en relación a las investigaciones realizadas con anterioridad que sirvieron como guía para delinear la metodología de trabajo y consolidar la base teórica del estudio. En este se hace énfasis en aspectos como título, autor, fuente, palabras claves, descripción principal del texto, metodología y fuentes, principales resultados, conclusiones y comentarios (ver Anexo 4).

Guía de entrevista: La entrevista consta de ocho preguntas con las cuales se quiere conocer si los estudiantes se encuentran o no satisfechos con las metodologías que usan sus docentes, ya que en muchas ocasiones estas no terminan potenciando o motivando al estudiante. Además de conocer si creen o no que es importante que se incluyan nuevas formas de enseñar la historia, como el uso de la lúdica (ver Anexo 5).

3.5. Análisis e interpretación de resultados

Luego de aplicados el instrumento, se pudieron recolectar algunos datos acerca de las percepciones que tienen los estudiantes de sexto semestres del pregrado en historia, con los cuales se puede determinar que actualmente los estudiantes no se encuentran satisfechos con las metodologías de clase que usan los docentes en el área de la historia, ya que estas no se encuentran actualizadas a las necesidades de los estudiantes.

A través de la aplicación de la entrevista estructurada a los diferentes estudiantes que conformaron la muestra del estudio fue posible observar que estos realmente no se ven muy conformes con las actuales metodologías de enseñanza, ya que hay una ausencia de herramientas pedagógicas actualizadas, donde las actuales metodologías empleadas son obsoletas y los docentes no salen de las clases magistrales, impidiendo la autonomía y un aprendizaje activo de los estudiantes.

Ante esto, los estudiantes piensan que es necesario dinamizar las actuales estrategias de enseñanza de la historia ya que amplían, facilitan y benefician los procesos de aprendizaje, para algunos estudiantes el uso de las nuevas metodologías de clase basadas en la creatividad. Seguido de esto, los estudiantes consideran que la integración que la lúdica puede ser una buena herramienta para las clases de los contenidos temáticos de la historia, ya que a veces esta puede ser tediosa y los estudiantes pierden la concentración, es por esto que ellos sugieren que “los docentes deben usar nuevas herramientas didácticas como por ejemplo los juegos que diversifiquen las clases y que las hagan mucho más entretenidas para nosotros” (Entrevista 5, julio de 2018).

Esto es importante ya que los estudiantes quieren siempre tener un papel activo en las clases, en la construcción de su conocimiento, mientras que el docente se convierte en el mediador, quien brinda las estrategias pedagógicas que motivan y despiertan el interés en los

estudiantes. Es decir, la lúdica puede ser una buena herramienta según los estudiantes a la hora de trabajar en clase ya que los motiva a que la historia sea algo diferente.

Capítulo 4

Propuesta de intervención

¡Descubriendo la historia!

Estrategias lúdicas para la enseñanza de la historia

4.1. Objetivo general

Fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, a través del uso de una estrategia lúdica que motive, divierta y enseñe a los estudiantes.

4.1.1. Objetivos específicos

- Facilitar a los estudiantes actividades lúdicas e innovadoras con las que puedan construir sus conocimientos acerca de la historia.
- Estimular en los estudiantes un aprendizaje activo, autónomo y cooperativo, a través de la apropiación de conocimientos históricos.
- Usar la lúdica como instrumento metodológico que facilita, beneficia y fortalece el aprendizaje de los estudiantes en el área de la investigación histórica.

4.2. Tiempos

La propuesta pedagógica consta de dos estrategias lúdicas que se caracterizan por ser actividades con una duración de dos horas cada una de ellas. Estas se ejecutarán en dos sesiones, en la sesión uno se realizará la actividad llamada Bingo de la historia, en la segunda sesión se llevará a cabo la estrategia llamada el ¿qué mujer soy en la historia? Adicionalmente, estas pueden desarrollarse con un intervalo de dos clases para que el estudiante pueda tener una mejor retroalimentación en cada actividad.

4.3. Procedimiento

Las actividades propuestas están enfocadas en destacar y fortalecer las habilidades para buscar, recolectar y clasificar fuentes en la investigación histórica, todo a través de la lúdica como principal herramienta de apoyo. Puesto que la lúdica aparece como un gran componente para el desarrollo de estas nuevas metodologías para la historia, porque brinda ideas dinámicas y

creativas que pueden ser aplicadas en el diseño de estrategias virtuales para el aprendizaje de la historia. Ya que la lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas (Bianchi, 2012, p.2).

Las actividades están propuestas en dos fases, en la primera de ellas se hace un recorrido histórico haciendo uso del juego y la participación activa de los estudiantes a través de un juego tradicional como el bingo, pero que a través de la lúdica se convierte en una gran herramienta para la enseñanza de la historia. En la segunda fase, se busca que, a través del mismo componente lúdico, activo y colaborativo, los estudiantes conozcan mucho más sobre el papel de las mujeres en la historia, a través del juego involucrándose de forma práctica en la investigación histórica.

4.4. Plan de acción

4.4.1. Actividad 1: El Bingo de la historia

- Objetivo:

Fomentar la creatividad entre los estudiantes a través del bingo como medio didáctico para aprender sobre la historia.

- Contenidos:

El bingo es uno de los juegos más importantes que existe tanto para niños y niñas, así como para adolescentes y adultos, es por esto que resulta siendo una alternativa a la hora de pensar en tener una empatía y participación activa en el aula de clase sobre todo en el área de la historia, ya que a través del juego los estudiantes pueden identificar aspectos históricos como épocas, personajes, ciudades, ideas y demás características.

- Duración:

Esta actividad tiene duración de dos horas.

- Responsable a cargo:

Docente de la asignatura.

- Recursos:

- **Recursos materiales:** 64 fotografías o láminas y 64 copias de cada una, 4 cartulinas pequeñas, tijeras, marcadores, una bolsa, círculos de cartulina recortados.
- **Recursos espaciales:** Aula de clase.
- **Recursos humanos:** docente y estudiantes.

- **Procedimiento:**

En este bingo los jugadores no identificarán números sino épocas, personajes y momentos de la historia, para esto el procedimiento es el siguiente:

- El docente va a escoger previamente algunas épocas para realizar el bingo, entre las que están:
 - La prehistoria
 - El antiguo Egipto
 - La antigua Grecia
 - Imperio romano
 - La edad media
 - El renacimiento
 - La revolución francesa
 - La revolución industrial
 - La Primera Guerra Mundial
 - La Segunda Guerra Mundial
- Estas deberán ser asignadas a los estudiantes quienes formaran grupos de cuatro personas, es decir cada grupo debe llevar fotografías y láminas, y una copia de cada una, sobre la época que le fue asignada, y conocer sobre ella.
- Luego de esto, en clase usando cartulina, marcadores, regla y tijeras deberán realizar los cartones del bingo que constaran de 16 cuadros cada uno donde se deberá ubicar una copia de cada lámina.
- El docente debe introducir en la bolsa la otra lámina y luego debe extraer una tarjeta del montón, debe leer la época o personaje que se encuentre en esta en voz alta.
- Quien la encuentre en su cartón debe levantar la mano y debe cubrirla con un círculo de color. Además, deberá aprovechar esta situación lúdica para comentar algún aspecto que se sepa sobre el tema.

- Y para hacer manifiesta la participación, uno de los compañeros que conozca sobre el tema debe dar una breve explicación sobre este.

Este juego servirá como medio para que los estudiantes conozcan mucho más de forma visual sobre los diversos acontecimientos o épocas que han marcado la historia, divirtiéndose y explorando sus emociones, perpetuando la solidaridad y el entendimiento mutuo.

4.4.2. Actividad 2: ¿Qué mujer soy en la historia?

- Objetivo:

Brindar nuevas formas de conocer y apropiarse los conocimientos acerca de la historia de las mujeres a través del juego y la representación.

- Contenidos:

Los contenidos temáticos están dirigidos a la historia de las mujeres, para esto se revisarán de forma previa en este bloque las principales exponentes del feminismo a partir de 1789 con la Revolución francesa desde la declaración de los derechos de la mujer por Olympe de Gouges, pasando por mujeres como Mary Wollstonecraft, Clara Zetkin, Simone de Beauvoir, Frida Kalho, Rigoberta Menchú, entre otras.

Por tanto, el estudiante podrá cumplir con:

- Aprender sobre la historia de las mujeres a través del juego dirigido.
- Hacer uso de juego de roles a través de la representación de personajes históricos.
- Trascender más allá de las barreras del género a través del uso de la lúdica.
- Hacer uso de técnicas lúdicas como la representación y los juegos de roles para contextualizarse en el tiempo y en el espacio en los hechos del pasado asociados a la historia de las mujeres, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Lograr tener un aprendizaje activo y colaborativo sobre el papel de algunas mujeres como sujetos de la historia.
- Reconocer y valorar los personajes femeninos relevantes de la historia.

- Duración:

Esta actividad tiene duración de dos horas.

- Responsable a cargo:

Docente de la asignatura.

- Recursos:

- **Recursos materiales:** disfraces, materiales reciclables para hacer disfraces como tela, plástico, madera, etc.
- **Recursos espaciales:** Aula de clase, computador, conexión a internet.
- **Recursos humanos:** docente y estudiantes.

- **Procedimiento:**

La actividad comienza con la configuración de una mesa redonda, donde se les muestra la página web <http://www.muieresenlahistoria.com/p/su-papel-en-la-historia-listado-completo.html> Allí se podrá ver un listado completo de algunas mujeres más destacadas del feminismo y de la historia en general, con el fin de repasar los contenidos antes vistos.

Luego, se hace un breve conversatorio acerca de las mujeres que ya conocían de forma previa y que ha sido destacadas a lo largo de la historia, donde cada estudiante, sin importar su género, deberá escoger alguna de estas mujeres y con el fin de representar por medio del juego de roles alguna escena de la vida de estas mujeres, a través de la caracterización del personaje.

Para lograr la mejor interpretación, los estudiantes pueden disfrazarse al más puro estilo teatral y adentrarse en el personaje lo más cercano posible, con el fin de entender la historia y la vida de estas mujeres desde la lúdica. Luego de esto deberán representar una escena de la vida de estas mujeres de forma inmersa, para que los demás compañeros puedan conocer un poco más sobre la vida y obra de las mujeres representadas.

Con la aplicación de esta actividad se pretende que el estudiante en primera instancia aprenda y construya su conocimiento sobre los diversos hechos históricos en relación a la historia de las mujeres, potencie el aprendizaje activo y adquiera habilidades para relacionarse con los demás de forma equilibrada y confiada, además de fomentar la concentración y la creatividad.

4.5. Evaluación y seguimiento

Para la evaluación de la estrategia se hará uso de la una rúbrica con la cual se evaluará de forma la participación de los estudiantes en la actividad, además de la actitud con que se realice entre momentos de clase, inicio, desarrollo y final de la actividad (ver Anexo 2). El seguimiento de las actividades para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes de historia se hará mediante el uso de la participación activa y la colaboración durante las actividades, es decir durante el proceso los estudiantes deben socializar lo hallado, experimentado y aprendido por los estudiantes durante su participación en las estrategias. Adicional a esto, se pueden proponer a los

estudiantes que conjuntamente ideen nuevas actividades lúdicas que hagan los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre las diversas épocas de las historias mucho más interesantes y divertidas.

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

Con el desarrollo de la investigación se pueden llegar a varias conclusiones dentro de las que se destaca el hecho de que se logró desarrollar una estrategia lúdica que beneficie los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, todo esto basada en el juego como un eje temático importante en la vida del ser humano, que además sirve para derrumbar viejos preceptos de que la enseñanza de la historia debe ser tradicional, conductista o magistral, sino que se puede optar por nuevas formas de hacer didáctica en la historia.

Así mismo, se logró evaluar y analizar las percepciones de los estudiantes de sexto semestre sobre los métodos actuales de enseñanza de la historia, donde se identificó que los estudiantes no se sienten satisfechos con las actuales metodologías que usan sus docentes, ya que no potencian al máximo sus capacidades, además de que no los motivan a aprender nuevas formas de la historia, sino que se quedan en metodologías anticuadas que terminan afectando directamente al estudiante.

Finalmente, se pudo diseñar una estrategia lúdica para la enseñanza de la historia compuesta de dos actividades con la que se busca que al ser aplicada los estudiantes puedan aprender historia desde una forma más divertida y motivadora, ya que un buen proceso siempre trae buenos resultados. De este modo, con esta estrategia se logra que los estudiantes puedan tener un aprendizaje más significativo, activo y participativo en la historia.

También se recomienda que la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, desde la Facultad de Ciencias Humanas y Económicas y su Departamento de Historia, implementen esta estrategia lúdica con el fin de potenciar y modernizar el proceso de formación de los profesionales en historia, ya que son el futuro de la sociedad.

Se recomienda el uso de capacitaciones, charlas e información sobre la lúdica y nuevos procesos de enseñanza de la historia a los docentes y estudiantes para fortalecer las capacidades y habilidades de estos, y tener un proceso de mejoramiento continuo.

Se sugiere que los futuros investigadores tomen como punto de partida esta investigación sobre la enseñanza de la historia basándose en la lúdica, como una forma de contribución a la pedagogía y a la innovación educativa en esta área.

Lista de referencias

- Avedon, E., y Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York, USA: J. Wiley.
- Bianchi, E. (2012). *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis. Una contribución a la causa de los niños*. Recuperado en www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm
- Chaverra, L. (2016). *Incidencia de la lúdica en el estudio del contexto cultural bogotano para la enseñanza de la historia en los estudiantes del grado quinto del colegio distrital Garcés Navas*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/670>
- Díaz-Bravo, L., & Torruco-García, U., & Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2 (7), 162-167. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Huizinga J. (2005). *Homo Ludens: el juego y la cultura*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Magisterio
- _____. (2009). *Cerebro creativo y lúdico*. Recuperado de http://www.neuropedagogiacolombia.com/ensayos_neurociencias_neuropedagogia/CEREBRO%20CREATIVO%20%20Y%20LUDICO.doc
- Pérez, M. (2007). *El juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia. Tesis de pregrado*. Ciudad de México, México: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/24448.pdf>
- Sánchez, C. (2016). *Pedagogías para el autoaprendizaje*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Skjæveland, Y. (2017). Learning history in early childhood: Teaching methods and children's understanding. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(1), 8–22. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1463949117692262>
- Tamayo, L. (2007). Tendencias de la pedagogía en Colombia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 3(1), 65-76.
- Valencia, V. (s.f.). *Revisión documental en el proceso de investigación*. Recuperado de <https://univirtual.utp.edu.co/pandora/recursos/1000/1771/1771.pdf>

Anexos

Anexo 1. Guía RAE I.

Guía de Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	Incidencia de la lúdica en el estudio del contexto cultural bogotano para la enseñanza de la historia en los estudiantes del grado quinto del colegio distrital Garcés Navas
Autor(es)	Laurencio Chaverra Valencia
Fuente de publicación	Fundación Universitaria Los Libertadores
Palabras claves	Pedagogía, lúdica, aprendizaje, salidas pedagógicas.
Descripción	Tesis de progrado
Fuentes de donde ha sido citado	El autor presenta 16 referencias relacionadas con las tendencias de la lúdica en la enseñanza de la historia
Contenido	El trabajo pretende incentivar a los niños y niñas a aprender historia de Colombia desde una perspectiva Lúdica y también a visitar diferentes lugares de la ciudad, como museos y sitios históricos, donde se pueden encontrar indicios y huellas de la cultura colombiana y por supuesto a interpretar y entender de mejor manera las necesidades de los niños y sus familias, buscando a través de la encuesta un mejor conocimiento de sus necesidades. La actividad se centró en los niños y niñas del grado quinto de la básica Primaria y tuvo en cuenta los siguientes aspectos: salidas pedagógicas, visitas a museos, diseño de talleres lúdicos, historia de la ciudad, pedagogía activa, programa escuela-ciudad-escuela y análisis cuantitativo.
Problema de investigación	Los estudiantes del colegio distrital Garcés Navas en sus procesos de aprendizaje de la historia, no muestran interés ni motivación en el desarrollo de sus actividades curriculares respecto de la asimilación y gusto por los contenidos y enseñanza de las ciencias sociales (historia).
Metodología	La investigación-acción-participativa
Principales resultados	Los estudiantes disfrutaron con las salidas y pudieron apreciar la importancia del conocimiento de los museos a los cuales tuvieron acceso y para el próximo año están programadas nuevas salidas.
Conclusiones	La lúdica como forma de enseñanza en el aula se convierte en una estrategia importante para conocer mejor el funcionamiento de las clases y un mejor aprendizaje para los niños y niñas de la primaria, sobre todo en el área de la historia.
Comentarios	Esta tesis es importante resaltarla ya que se destaca el uso de recursos lúdicos como salidas a museos como excelente alternativa para que los estudiantes aprendan de la historia de sus ciudades y se interesen cada vez más por el ámbito investigativo.

Anexo 2. Guía RAE II.

Guía de Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	El juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia.
Autor(es)	Minerva Pérez Cruz
Fuente de publicación	Universidad Nacional Pedagógica de México
Palabras claves	Pedagogía, lúdica, juego, historia
Descripción	Tesis de pregrado
Fuentes de donde ha sido citado	El autor presenta 18 referencias relacionadas con las tendencias de la lúdica en la enseñanza de la historia
Contenido	El presente proyecto de innovación que tiene como fin único que los niños de cuarto grado aprendan historia de una manera diferente, agradable y divertida. Dejando al pasado la enseñanza de la historia de dictados, resúmenes, copias, etc. Se propone utilizar el juego como estrategia didáctica, novedosa, donde los niños participan, se involucran en la reconstrucción de sus conocimientos históricos.
Problema de investigación	La autora observó que el estudiante mexicano no les interesaba, ni les gustaba y no ponían la más mínima atención a la materia de historia y que cada uno de los contenidos se les dificultaba, la mayoría pensaba que no era importante aprender conocimientos del pasado. Esto se reflejaba en las bajas calificaciones, la poca participación en clase etc. De esta forma pudo comprobar que era un problema que puede existir desde cuarto grado hasta los niveles superiores.
Metodología	La investigación es cualitativa de tipo descriptivo
Principales resultados	Dentro de los principales resultados está el diseño de una propuesta llamada el “el juego una estrategia didáctica para enseñar la historia” la cual fue aplicada en escuela primaria Lázaro Cárdenas en el grupo de cuarto grado. Con esta se busca que el estudiante aprenda historia jugando. Los niños aprendieron más a gusto los conocimientos de historia. Se logró relacionar la asignatura de historia con las demás asignaturas. Se involucraron a los padres de familia en el proceso enseñanza- aprendizaje de sus hijos.
Conclusiones	El uso de estrategias que motiven a los niños es muy importante ya que permitió que los niños desarrollaran distintas habilidades, favoreciendo el trabajo en equipo, se mejoró la convivencia y comunicación en el grupo.
Comentarios	Esta tesis es importante resaltarla ya que se enfoca en el hecho de que destaca el papel de la lúdica como una excelente herramienta en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, transformando la práctica docente propia.

Anexo 3. Guía RAE III.

Guía de Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	Learning history in early childhood: Teaching methods and children's understanding
Autor(es)	Yngve Skjæveland
Fuente de publicación	Contemporary Issues in Early Childhood
Palabras claves	Early childhood curriculum, history didactics, interpretative phenomenological analysis, learning history, teaching methods, understanding of time.
Descripción	Artículo
Fuentes de donde ha sido citado	El autor presenta 38 referencias relacionadas con las tendencias de la lúdica en la enseñanza de la historia
Contenido	El trabajo pretende incentivar a los niños y niñas a aprender historia de Colombia desde una perspectiva Lúdica y también a visitar diferentes lugares de la ciudad, como museos y sitios históricos, donde se pueden encontrar indicios y huellas de la cultura colombiana y por supuesto a interpretar y entender de mejor manera las necesidades de los niños y sus familias, buscando a través de la encuesta un mejor conocimiento de sus necesidades. La actividad se centró en los niños y niñas del grado quinto de la básica Primaria y tuvo en cuenta los siguientes aspectos: salidas pedagógicas, visitas a museos, diseño de talleres lúdicos, historia de la ciudad, pedagogía activa, programa escuela-ciudad-escuela y análisis cuantitativo.
Problema de investigación	This article discusses the teaching of history in early childhood education and care centres and children's understanding of history. Based on interviews with eight Norwegian early childhood education and care teachers and on interpretative phenomenological analysis, the article shows how the early childhood education and care centers teach history, how children respond to the teaching, and what kind of understanding of history and historical time children express.
Metodología	La investigación de paradigma interpretativo, de tipo descriptivo con uso de entrevistas a ocho docentes de Noruega
Principales resultados	The findings are discussed in light of theories of history didactics. Some of the older children – the five- to six-year-olds – expressed an emerging historical consciousness. This indicates that although historical understanding in early childhood might be limited, the teaching of history in early childhood education and care can lay the foundation for historical consciousness and its later development at school.
Conclusiones	The teachers had positive experiences with the implementation of history projects and developed a variety of methods and teaching approaches. They also expressed a highly positive assessment of children's ability to acquire knowledge of history. In particular, it appears that physical and bodily experiences, along with teachers'

	storytelling, stimulated the children's interest and understanding of history.
Comentarios	Esta tesis es importante puesto que resalta el hecho de que para los niños entre los cinco y seis años es muy importante relacionarse con la historia a través del juego, ya que este se acopla al cuerpo y a las necesidades de los niños.

Anexo 4. Resumen Analítico Especializado (RAE) o guía de revisión documental.

Guía de Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	
Autor(es)	
Fuente de publicación	
Palabras claves	
Descripción	
Fuentes de donde ha sido citado	
Contenido	
Problema de investigación	
Metodología	
Principales resultados	
Conclusiones	
Comentarios	

Anexo 5. Entrevista estructurada de la investigación.

Entrevista dirigida a estudiantes
Estrategias lúdicas basadas en Recursos Educativos Digitales Abiertos para la
enseñanza de la historia en los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia
de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín
Especialización en Pedagogía de la Lúdica
Fundación Universitaria los Libertadores



Estudiante:

Objetivo de la investigación: Desarrollar estrategias lúdicas que beneficien los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.

Objetivo de la entrevista: Conocer las percepciones de los estudiantes de sexto semestre del pregrado en historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, sobre los métodos actuales de enseñanza de la historia.

Pregunta	Respuesta
1 ¿Estás satisfecho con la metodología de las clases de historia?	
2 ¿Las clases de historia se parecen divertidas?	
3 ¿Crees que es necesario dinamizar las actuales estrategias de enseñanza de la historia?	
4 ¿En clase hacen uso del juego como una forma de aprender historia?	
5 ¿Qué conoces acerca de la lúdica?	
6 ¿Consideras útil el uso de nuevas metodologías de clase basadas en la creatividad para enseñanza de las clases?	
7 ¿Crees que la integración que la lúdica puede ser una buena herramienta para las clases?	
8 ¿Crees que el docente debe usar nuevas técnicas de enseñanza más divertidas?	



Anexo 6. Rubrica de evaluación.

Ítem	4-5 puntos	1-3 puntos	0 puntos	Total
Inicio de la clase	El estudiante cumple con una amplia disposición para recibir las instrucciones de la actividad	El estudiante muestra poca disposición al recibir las instrucciones de la actividad	El estudiante muestra una posición muy baja o nula al recibir las instrucciones de la actividad.	
Desarrollo de la clase	El estudiante propone una actitud receptiva mientras se está desarrollando la actividad, es decir muestra interés, participa y colabora.	La actitud del estudiante es poco receptiva a las actividades, ya que participa poco en el desarrollo de la actividad.	El estudiante participa del ejercicio de una mala actitud, o realiza el ejercicio y no participa ni una vez.	
Final de la clase	El estudiante muestra una actitud motivadora, además de que cumple con participación activa durante toda la actividad.	El estudiante muestra una actitud poco satisfactoria en la actividad, además de poca participación.	El estudiante no demuestra durante toda la actividad disposición para hacer el ejercicio.	
Total				