

Ambientes lúdicos en ciencias sociales para estudiantes de grado sexto de la I.E. Escuela Normal
Superior de La Presentación, Pensilvania Caldas.

Nombre del estudiante: María Julia Lamprea Gómez

Título de pregrado: Licenciada en Filosofía y Letras

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Ana María Paeres Aguirre a cargo del curso de Gestión de proyectos o Seminario de proyectos
Ecóloga, Maestría en Gestión del Turismo Sostenible

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., mes de mayo año 2022

Resumen

Los ambientes lúdicos en el área de ciencias sociales son una propuesta de intervención educativa que tiene como objetivo permitir a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de La Presentación de Pensilvania Caldas, comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria que han permitido la evolución y el avance del hombre. Esta propuesta se realiza bajo en el tipo de investigación acción participación (IAP) y bajo el enfoque cualitativo que, a través de la recolección de los datos, permite determinar desde un estudio correlacional, el nivel de relación entre la lúdica y las ciencias sociales y la manera en que se pueden diseñar diversas actividades que despierten el interés de los estudiantes por conocer algunos aspectos de la historia y la prehistoria. Para el presente estudio se aplican una serie de instrumentos tales como, los instrumentos de observación y diagnóstico, un instrumento de formulación e instrumentos de evaluación, los cuales brindan una respuesta al problema planteado y permiten realizar un seguimiento constante a la propuesta de intervención.

Palabras clave: Lúdica, fósiles, ciencias sociales, prehistoria.

Abstract

The playful environments in the area of social sciences are an educational intervention proposal that aims to allow sixth grade students of the Educational Institution Escuela Normal Superior de La Presentación de Pensilvania Caldas, to understand from the study of fossils, some aspects of prehistory that have allowed the evolution and advancement of man. This proposal is carried out under the type of participatory action research (IAP) and under the qualitative approach that, through data collection, allows determining from a correlational study, the level of relationship between ludic and social sciences and the way in which various activities can be designed to arouse the interest of students in learning about some aspects of history and prehistory. For the present study, a series of instruments are applied, such as observation and diagnosis instruments, a formulation instrument and evaluation instruments, which provide an answer to the problem posed and allow constant monitoring of the intervention proposal.

Keywords: Playful, fossils, social sciences, prehistory.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 Objetivos.....	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	10
2.1 Antecedentes investigativos	10
2.2 Marco teórico.....	13
2.2.1 El juego como actividad importante	14
2.2.2 El juego como acción lúdica.	15
2.2.3 La lúdica como facilitadora del aprendizaje.	17
2.2.4 Las ciencias sociales en la actualidad.	20
2.2.5 ¿Qué podemos aprender de los fósiles?	21
2.2.6 Los fósiles como una herramienta didáctica en el aula	22
3. Diseño de la investigación	23
3.1 Enfoque y tipo de investigación	23
3.2 Línea de investigación institucional.....	23
3.3 Población y muestra	24
3.4 Instrumentos de investigación	25
3.1.1. Instrumentos de diagnóstico:.....	26
3.1.2. Instrumentos de formulación.....	26
3.1.3. Instrumentos de evaluación.	27
4. Estrategia de intervención.....	28
4.1 Título de la estrategia:	28
4.2 Esquema ruta de intervención.	28

4.3 Plan de acción:.....	29
4.4 Evaluación o Seguimiento.....	33
4.5 Cronograma de actividades.	33
5. Conclusiones y recomendaciones.....	34
Referencias	36
Anexos.....	37

1. Problema

1.1 Planteamiento del Problema

En la práctica docente y en su cotidianidad se percibe en los estudiantes desmotivación y desinterés por algunas áreas de estudio, en particular el área de ciencias sociales, pues la sienten como algo ajeno a su realidad, donde deben escribir largos textos sin importancia o memorizar una serie de datos, no ven una relación de esta área con su entorno, ya que generalmente las clases se tornan monótonas, pues en su mayoría se aplica el método tradicional, donde el aprendizaje es repetitivo, memorístico y el docente tiene una imagen impositiva y autoritaria.

A lo largo de la historia se ha evidenciado como la lúdica le ha permitido al hombre adquirir conocimientos significativos, sin embargo, en la actualidad se puede observar que a pesar de las diferentes herramientas que nos brinda la lúdica, en algunas áreas del conocimiento se siguen orientando los procesos desde la educación tradicional, por ello, plantear una estrategia lúdica enfocada en las ciencias sociales es necesario para motivar a los estudiantes a un correcto proceso de enseñanza- aprendizaje y que además sea innovador e interesante. Se propone un ambiente lúdico desde el juego como una solución que genere en el estudiante creatividad, aprendizajes significativos y críticos, capacidad de argumentar, de defender su postura sobre algún tema y de lanzar juicios de valor sobre este.

Las ciencias sociales estudian diversos aspectos como las relaciones entre el hombre y el medio ambiente, la evolución del proceso histórico de la humanidad y del mundo, el patrimonio cultural de los pueblos, entre otros. Así mismo, un aspecto fundamental de las ciencias sociales hace referencia a la prehistoria, que ha dejado una huella imborrable en la humanidad, ya que nos

permite descubrir las condiciones naturales en las que vivieron los animales prehistóricos y el hombre primitivo, los fósiles de diferentes especies han dado cuenta de ello. También nos muestran como vivían los hombres y los animales, de que se alimentaban, además de una posible evolución del ser humano, las herramientas que utilizaban, los materiales de las que estaban hechas y los posibles sitios que habitaron tanto hombres como animales.

Es así como una estrategia lúdica enfocada en conocer las huellas del pasado, permitirá a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de La Presentación de Pensilvania Caldas, comprender algunos aspectos de la prehistoria tales como las condiciones en la que vivieron el hombre y los animales prehistóricos, sus orígenes, los aportes que en estos periodos se encontraron y las implicaciones que nos han dejado para la construcción de nuestras sociedades, pues todo lo que el ser humano aprendió en la prehistoria, lo que adaptó o inventó, nos sirve en la actualidad, las bases de lo que tenemos hoy son las bases de lo que descubrieron los primeros humanos para adaptarse a su medio y sobrevivir como la agricultura, la construcción de viviendas y la agrupación social, también la capacidad de razonar, experimentar y sacar conclusiones para facilitar la vida, que en la actualidad conocemos.

1.2 Formulación del Problema

De acuerdo con anterior, surge el siguiente interrogante: ¿Cómo un ambiente lúdico en el área de ciencias sociales ayuda a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de La Presentación Pensilvania Caldas, a comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria que han permitido la evolución y el avance del hombre?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Generar un ambiente lúdico que permita a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de La Presentación Pensilvania Caldas, comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria que han permitido la evolución y el avance del hombre.

1.3.2 Objetivos Específicos

Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes acerca de los fósiles, su morfología y como nos ayudan a conocer cuáles fueron los seres que existieron en el pasado y desaparecieron.

Establecer actividades desde el juego y la lúdica como una solución que genere creatividad y permita a los estudiantes un aprendizaje significativo en el área de ciencias sociales.

Evaluar la pertinencia de la propuesta lúdica como una estrategia pedagógica que permite comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria y que han permitido la evolución y el avance del hombre.

1.4 Justificación

Las ciencias sociales permiten a los estudiantes comprender la tradición, historia y cultura de diversas civilizaciones, para así conocer e interpretar el mundo actual. Cuando el estudiante aborda temas prehistóricos puede analizar dónde vivían los seres que habitaron en esta época, cómo era el espacio geográfico, el clima, los recursos con los que contaban, el lenguaje que usaban, las costumbres, las normas, las tradiciones y la cultura que tenían. Es por ello que a

través de actividades lúdicas el estudiante puede apropiarse del conocimiento de forma significativa.

Los ambientes lúdicos son indispensables para el aprendizaje porque involucran el juego, la emoción y la interacción con los demás, de esta forma los estudiantes se entusiasman con la clase y participan en ella, cambiando la imagen de un proceso de enseñanza poco llamativo, por el de una clase más interesante, divertida. En las ciencias sociales es importante llevar a cabo diversos procesos de creación de estrategias lúdicas ya que esta área permite que el estudiante visualice los procesos de la evolución, el avance del hombre y el desarrollo social del ser humano.

Por ello, el trabajo que se pretende desarrollar en esta especialización tiene como intención pedagógica, facilitar el aprendizaje del área de ciencias sociales a través de actividades lúdicas que despierten el interés de los estudiantes en diversos aspectos de la prehistoria desde la implementación de un ambiente lúdico enfocado en la creación de fósiles, además, permitirá a otros docentes establecer estrategias lúdicas y didácticas que se ajusten a las necesidades, a los intereses, a los ritmos y a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, también porque es un trabajo que se sustenta desde las teorías del desarrollo lúdico en el aula.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes Investigativos

La enseñanza de las ciencias sociales en el aula de clase se torna en la mayoría de ocasiones muy monótona debido a que se usa el método tradicional, generando en los estudiantes apatía y rechazo hacia el área, por eso la lúdica juega un papel muy importante en el desarrollo de las clases ya que genera creatividad, aprendizajes asertivos y significativos, por tal razón diferentes investigadores han centrado sus estudios en la lúdica y como ésta aporta al proceso de enseñanza aprendizaje.

Como referente internacional que apoya esta propuesta de investigación se encuentra el artículo “El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior” es un estudio realizado por Elena Carrión Candel Barcelona, 2018. Cuyo objetivo es mostrar las aportaciones que los diferentes recursos digitales y la gamificación desempeñan en la adquisición de competencias clave en el área de las Ciencias Sociales. Por consiguiente, la metodología que emplearemos en nuestra investigación será activa y participativa, utilizando para ello propuestas pedagógicas y enfoques metodológicas interesantes y atractivos para el alumnado, en los que el aprendizaje se ha considerado como un proceso activo, constructivo y significativo, que permita desarrollar en los estudiantes una mentalidad abierta y flexible a través de actividades dirigidas a resolver problemas, investigar, analizar, seleccionar la información relevante, en definitiva, aprender a “pensar históricamente”.

En cuanto a los resultados entendemos que, junto con las actitudes y percepciones sobre las TIC y la gamificación de nuestros estudiantes, el nivel de conocimiento que el profesorado

tenga en esta materia, determina el modo y el resultado del proceso de su inclusión en las aulas.

En este sentido, creemos que estas herramientas deben ser elementos que permitan y fomenten la interacción continua entre los contenidos, el profesorado y los estudiantes. Con todo ello, se refleja el principal reto que encontramos para abordar un cambio metodológico en el ámbito universitario alejado de las metodologías tradicionales, fundamentadas en la memorización de los contenidos.

La implementación del factor lúdico permitirá que el estudiante desarrolle todo su potencial, puesto que el material se presenta y trabaja en respuesta a las necesidades de los estudiantes, en donde participan activamente con la guía y apoyo de sus maestros, estimulando su curiosidad, favoreciendo el interés, la motivación y mejorando el análisis, el juicio crítico y las habilidades comunicativas.

A nivel nacional se encontró el proyecto “Promoción De La Lectura como Experiencia Lúdica y Pedagógica En La Enseñanza De Las Ciencias Sociales. De Los Estudiantes De Séptimo Grado En La Institución Educativa Víctor Zúbiría Sede Chinulito, Del Municipio De Colosó-Sucre” elaborado por Patricia Rosina Otálora Saltarín, Chinulito-Sucre 2017. En este trabajo la autora pretende iniciar un cambio sustancial en la formación de los estudiantes, construyendo espacios apropiados para el fomento de la lectura y la recreación que conlleven un aprendizaje significativo del área de Ciencias Sociales, permitiendo que estos sean analíticos, críticos de su realidad y de su contexto para liderar procesos de transformación y construcción de sí mismos, de su entorno familiar y comunitario. El aspecto metodológico para el desarrollo de este proyecto es el diseño descriptivo analítico que proporcionará los datos necesarios en el diagnóstico de la comprensión lectora de los textos en el área de ciencias sociales de los estudiantes de séptimo grado del Centro Educativo Chinulito.

Frente a los resultados esperados en la aplicación de esta propuesta, se pretende crear ambientes y espacios que fomenten la lectura entre los miembros de la comunidad educativa y hacer de esta actividad una herramienta útil, practica y didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje y el contexto de su cotidianidad a través de prácticas de comunicación asertiva entre estudiantes, padres de familia y docentes del Centro Educativo Chinulito.

De ahí la importancia de la adquisición de las habilidades y destrezas en la comprensión lectora a través de la lúdica en prácticas pedagógicas significativas, que conducen a la exploración de un mundo fantástico que va más allá de su imaginación, donde el estudiante es gestor y protagonista de historias sorprendentes que fomentan su creatividad e imaginación, además, permite que construya hábitos de lectura como sano esparcimiento y recreación, así mismo, que se apropie de conocimientos pertinentes a través de lecturas llamativas y retos en sus procesos de enseñanza aprendizaje como cuentos, ensayos, videos entre otros.

En la propuesta de intervención interdisciplinar planteada, acerca de los ambientes lúdicos, se encontró como antecedente local, un proyecto realizado en la Fundación Universitaria Los Libertadores denominado “el arte como estrategia lúdica para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes del colegio Antonio Bayaya IED grado decimo”, elaborado por Diana Paola Peña Quiñonez, German David Socha León y Fannor Arley Mesias Bolaños, Bogotá 2021. El objetivo principal de este trabajo es identificar los talleres lúdicos adecuados en el área de educación artística, que incentiven el reconocimiento de capacidades creativas, cognitivas y sociales para el desarrollo del aprendizaje asertivo. En este proyecto, se adoptó el método de la investigación cualitativa como base del estudio propuesto, permite al investigador identificar los problemas reales de un grupo o tejido social que, para el objeto de estudio, mediante la técnica de investigación-acción de carácter cualitativa descriptiva. Esta metodología busca transformar

la práctica educativa para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes y es importante porque le da libertad al docente de establecer la problemática de investigación, hacer frente a este y aprender sobre la práctica educativa de forma vivencial.

Como resultados de la investigación se obtiene que la propuesta se orientó a lograr inculcar en los estudiantes la importancia de la educación artística desde su eje interdisciplinario, además, por medio de inspecciones de campo, pintura, música, pintura, etc., los estudiantes accederán a un proceso en la búsqueda del aprendizaje de conocimientos significativos a través de diferentes técnicas. Durante el proceso se les permitió a los estudiantes determinar la necesidad de reconsiderar el concepto de campo del arte, porque su concepto se redujo a la apariencia, entender el arte como una práctica social relacionada con el proceso de enseñanza.

Es necesario que en cualquier ambiente lúdico se involucre el arte ya que por medio de él se enriquecerán los procesos de enseñanza y se posibilitará un aprendizaje significativo en el estudiante. El arte desarrolla habilidades cognitivas y trabaja las emociones.

2.2 Marco teórico

Para dar inicio al sustento teórico, es pertinente partir de las apreciaciones que se han elaborado sobre el juego, la lúdica y las ciencias sociales, ya que el juego es un término polisémico y en algunas ocasiones se confunde con la lúdica. Cabe resaltar que el juego es una de las acciones de la lúdica que tiene el ser humano, es más específico, es libre y tiene reglas establecidas, la lúdica por otra parte es más amplia, tiene una intencionalidad que interviene en la subjetividad del sujeto que se construye con la mediación con otros y sus reglas se establecen con ellos. Gracias a las ciencias sociales se pueden comprender las relaciones entre el hombre y el medio ambiente, la

evolución del proceso histórico de la humanidad y del mundo para reconstruir procesos, costumbres y creencias de los hombres y seres vivos de otras épocas.

2.2.1 El Juego como Actividad Importante

El juego es fundamental para el desarrollo del hombre en las primeras etapas de su vida, hace parte de todas las culturas y sociedades, por medio de él aprendemos a relacionarnos en los ámbitos familiares, culturales y sociales. Al respecto Torres (2002) menciona que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida” (p. 290), es así como el juego es algo que siempre está presente en todos los seres que tienen vida y motricidad, nos relacionamos por medio de este permitiéndonos desarrollar habilidades motrices básicas para enfrentarnos a la vida y evolucionamos a partir de este.

Desde la filosofía antigua pensadores como Platón y Aristóteles, hacen referencia al juego, Platón es uno de los primeros intelectuales en escribir sobre el juego, reconociendo su importancia y considerándolo como fuente de placer, para Platón el juego debe ser un instrumento que prepare a los niños para la vida adulta, Aristóteles por su parte, piensa que se debe habituar a los niños por medio del juego a las actividades que van a realizar cuando sean adultos, además, afirma que el juego es una de las formas de compensar la fatiga producida por el trabajo, porque a través del placer que produce se obtienen descanso y relajación. Para los griegos el juego llevaba implícito un proceso de socialización y transmisión de valores. Al respecto Gómez y Calvo (2018) afirman que:

En Grecia el juego ayudaba en el desarrollo físico, pues para los griegos era de vital importancia para lograr una educación completa. Como el juego sigue unas normas que

han de seguirse para llevar a cabo este también contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar su espíritu creador y fomentar el cooperativo. (p. 25)

2.2.2 El Juego como Acción Lúdica

El juego es una herramienta que tiene el ser humano y a través de él, busca causar placer, alegría y diversión, siendo este una acción libre, espontánea y voluntaria cuya única intención es divertirse, el disfrute y la interacción de los participantes facilita la socialización entre los sujetos y el entorno que los rodea.

En los primeros años de vida el juego es vital, porque ayuda al niño a desarrollarse de manera integral: el cuerpo, la mente y la afectividad, sin el juego el niño no podría tener un desarrollo adecuado pues lo prepara para comprender el mundo de los adultos, cuando asumen roles sociales se relacionan con las instituciones que representan, así por ejemplo, cuando los niños juegan al papá y a la mamá, el personificar a la familia les posibilita la imaginación y la creatividad que se enriquece cuando compartimos con otros, Para el niño jugar es un escape, él tiene el deseo innato de jugar, compartir con otros, inventar, imaginar. A respecto Cepeda (2018), afirma lo siguiente:

En retrospectiva se resalta las prácticas de juego, desde su arraigo social y cultural, por cuanto representa la manera como históricamente los niños y sus comunidades se desarrollan, es así como termina siendo una característica muy propia de cómo funcionan los territorios y su realidades, ahora, el juego como parte de la vivencia y mediador de interacción con el mundo, se traslada de ese espacio inicial (el hogar) a incursionar por derecho en el segundo escenario social

del niño: la escuela, en esa transición el niño se lleva interiorizado la práctica de juego como un mecanismo de elaboración del mundo. (p. 3)

El juego ha sido la forma como los niños y sus comunidades se desenvuelven e interactúan, gracias al juego el niño realiza relaciones interpersonales, descubren su jerarquía social y el rol que desempeñan en los grupos, el juego está presente durante todo el ciclo de vida del hombre.

Implementar la creatividad en el juego y realizar variaciones es fundamental, porque así cada niño aporta algo según sus habilidades y destrezas, permitiendo explorar las diferencias y el desarrollo de la imaginación. Según Piaget, el juego cumple ciertas características:

- 1 en el juego hay un contenido de placer: el que juega disfruta
- 2 el juego es espontáneo, se elige libremente, es volitivo, nadie puede obligar a nadie a jugar
- 3 el juego agota su finalidad en sí mismo, no es utilitario ni busca concretarse en otras áreas
- 4 el juego en especial el simbólico, al hacer *como sí*, tiene una significación indirecta que posibilita que mediatizado por el símbolo, de cauce a la imaginación
- 5 todo es social por definición: prepara al niño para los roles sociales y le permite comprender el mundo de los adultos.

Imagen 1. Las características del juego, Tomado de (Piaget, 1979, p.126)

Además, el juego se caracteriza por tener reglas, que si no existieran no se podría jugar, estas se vuelven inquebrantables pues si no se respetan se daña el juego, la regla nos enseña lo que se permite lo que se puede o no se puede hacer mientras jugamos. Por ejemplo, en un partido de futbol existen jueces que están pendientes que todo se haga de la manera correcta y que no se rompan las leyes. También existen juegos universales que permiten un desarrollo social, cultural y político como el ajedrez que se juega en todas las culturas.

Cuando al juego se le da una intencionalidad, un espacio, elementos didácticos que facilitan el aprendizaje, la felicidad, el disfrute y el compartir, se habla de experiencias lúdicas que permiten a la escuela dar vía al desarrollo humano.

2.2.3 La lúdica como Facilitadora del Aprendizaje

La acción lúdica es un elemento universal que está presente en la vida de las personas, enriquece las expresiones de los pueblos, sus fiestas, sus juegos, sus celebraciones y las manifestaciones culturales como la música, el teatro, la danza y otras, permitiendo el conocimiento de sí mismos y de otros en su diversidad, logrando la resignificación de la vida cotidiana. De esta forma, se puede caracterizar a otros para facilitar la creación de ambientes lúdicos, ya que la expresión lúdica es una respuesta a la necesidad de comunicarse, de sentir y expresar emociones, es así como se trasmite la memoria y la cultura generando identidad en la sociedad pues, lo lúdico, es inherente a ella ya que tiene un uso social y sus prácticas son cotidianas. Rodríguez, (2018), plantea:

La lúdica se encuentra ligada a la experiencia cultural, inherente a la cotidianidad del sujeto y a las interacciones y relaciones que establece con sus entornos. En este sentido, se entiende que la lúdica forma parte de la misma esencia y formación del sujeto, de su cultura, pues las creencias, los valores, hasta las reglas que se establecen en un contexto determinado, marcan la relación que entabla con otros y le permite configurar las representaciones de sí mismo y de su realidad. (p. 6)

La lúdica es fundamental en el aula, por ello, el modelo pedagógico planteado por Piaget, ayuda a superar la educación tradicional que genera muchos inconvenientes para el aprendizaje, pues este se orienta de forma memorística, repetitiva y donde el docente es autoritario. El problema de este modelo educativo es que frena y evita la creatividad, pues el estudiante ideal es quien no pregunta, es aquel que solo hace caso y trabaja, no se le permite al estudiante que aprenda por sí mismo, en este entorno no se puede desarrollar la creatividad ya que esta implica resolver los problemas de una manera diferente, es por eso que la implementación de la lúdica en el aula de clase es indispensable como una estrategia de aprendizaje orientada por el maestro, una característica de la lúdica es que es dirigida y voluntaria por que el docente está trabajando y los educandos estudiando, pero aun así, debe de generar placer y alegría por el aprendizaje. El estudiante debe formarse en un contexto propicio para que se dé un aprendizaje significativo que rompa con la monotonía y cree una realidad alterna donde se divierta y aprenda.

De esta forma lo que debe buscar la escuela es la construcción y el intercambio de saberes y para lograr esto, como maestros debemos explicar: lo que se busca aprender, lo que se puede o no hacer y se debe orientar un proceso de reflexión por parte de los estudiantes, donde puedan descubrir sus habilidades, así cada uno puede desempeñar un mejor rol en el juego y en la sociedad. En su tesis de maestría González, (2014) plantea que: la lúdica

Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer a nivel táctil, olor sabor, que lleva a procesos de comprensión, lo cual requiere obviamente de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación, asociación a nivel mental en procesos que llevan al aprendizaje. Se hace así necesaria una educación que comprenda y transforme, que se preocupe primero por el ser

humano y su viabilidad en un mundo amable y luego en el conocimiento, permitiendo disfrutar de la existencia de manera lúdica más allá del atafago moderno. (p.27)

Cuando el docente implementa la lúdica en el aula de clase se vuelve más creativo en su rol de maestro, también debe tener en cuenta el compromiso y el conocimiento de los estudiantes, saber que les gusta para generar las estrategias lúdicas en el aula de clase, y que estas sean acordes con su contexto y con su entorno, se debe de ver reflejado lo que el estudiante siente o ve en su cultura.

La implementación de la lúdica desarrolla las siguientes habilidades: solución de problemas, aumento de la creatividad, además, mejora la convivencia con otros, también es una herramienta que permite mejorar el ambiente. Vigotsky propone una metodología activa por parte del estudiante, donde el docente es un facilitador que interactúa con los estudiantes por medio del lenguaje y el dialogo, permitiendo que el estudiante descubra el conocimiento por sí mismo de manera reflexiva, es por eso que el juego no se debe abandonar, de esta forma cuando el docente lleva el juego a la clase, está generando una estrategia de aprendizaje significativo del contexto, pues la lúdica crea un cambio de conciencia, rompe con la realidad concibiendo una alternativa donde el estudiante se divierte, puede generar placer y alegría, el estudiante debe tener muy claros cuales son los objetivos de la actividad lúdica. Gonzales (2014)

La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas. (p. 28)

2.2.4 Las Ciencias Sociales en la Actualidad

Según los estándares básicos de las competencias en ciencias sociales y ciencias naturales establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) se plantea que:

Aunque es difícil lograr un consenso sobre el objeto de estudio de las ciencias sociales dado su carácter abierto, histórico y cultural, nos aventuramos a afirmar que su objeto es la reflexión sobre la sociedad. Se trata de una reflexión que no se queda en la interpretación y comprensión de los hechos sociales y que, a través del estudio e indagación sistemática, busca proveer conocimientos sobre lo social que orienten la búsqueda del bienestar de la humanidad y la convivencia pacífica de los distintos integrantes. (p.100)

Al mismo tiempo, la definición abarca todo el conocimiento básico de las diferentes disciplinas de las ciencias sociales como la geografía, la política, la sociología, la antropología, la arqueología, la prehistoria y la historia, entre otras que se construyen a través del tiempo y de los conceptos orientados en la escuela. Las ciencias sociales se deben reconocer en la actualidad como el estudio de los diferentes saberes culturales, su significado y el sentido que tiene para los diversos grupos de la humanidad, ya que es de vital importancia para comprender la realidad y los contextos de las diversas poblaciones. La historia y la prehistoria son fundamentales para lograr ese reconocimiento, pues a través de ellas se puede conocer el pasado y comprender que la sociedad actual es el resultado de una acción colectiva y continua de generaciones pasadas. Por ello, las ciencias sociales deben brindar a los estudiantes diversas herramientas lúdicas para que puedan hacer uso de ellas, desarrollando su creatividad y adquiriendo un aprendizaje significativo para que puedan comprender y conocer la vida en el pasado.

2.2.5 ¿Qué Podemos Aprender de los Fósiles?

Existe una gran cantidad de evidencias de la vida en el pasado que han quedado marcadas en diversos elementos del medio natural, estas son los fósiles, al respecto Vicens y Oms (2001) plantean que los fósiles “son estudiados por la Paleontología, que tiene como propósito, la comprensión de la vida en el pasado geológico y como ésta ha evolucionado hasta la actualidad”, de lo anterior se infiere que los fósiles son restos o marcas de animales extintos que después de muertos dejaron su huella y esta se ha conservado de alguna forma, son organismos en los que su materia orgánica desaparece y sufren un proceso físico químico de fosilización, estos son muy útiles porque nos permiten conocer las diferentes especies y como han evolucionado permitiendo relacionar cadenas entre diferentes especies hasta la actualidad, incluido el hombre, gracias a los fósiles podemos conocer los climas del pasado y como varias especies solo podían vivir en determinados climas, también las condiciones ambientales de donde vivían las diferentes especies.

La fosilización es un proceso por medio del cual la materia se transforma en restos minerales, estos pueden ser de diversos tipos, los más habituales son: la petrificación, consiste en que los cuerpos reciben minerales diferentes a los habituales y se convierten en roca. La momificación, se produce con poca frecuencia ya que se conserva la mayoría de tejidos blandos, el hielo puede ser resistente a la descomposición o las resinas de los árboles pueden ser impermeables y ayudan a conservar las plantas o animales, los moldes, vaciados y los rastros. esta es la impresión de un organismo que puede quedar marcado y después solidificarse, o también puede ocurrir que el barro u otro material penetran el cuerpo de un animal muerto y después queda el molde una vez se dé el proceso de descomposición.

2.2.6 Los Fósiles como una Herramienta Didáctica en el Aula

Los fósiles son el objeto de estudio de la paleontología, este tema es importante en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales porque como lo plantea Ortiz-Pabón (2020) la paleontología “además de generar un aprendizaje significativo en relación al patrimonio fósil, también fomenta la apropiación del territorio desde el conocimiento y reconocimiento del pasado del territorio y como este ha presentado cambios a lo largo del tiempo geológico”. También va a ayudar en el desarrollo personal y social de los estudiantes ya que a medida que avanza el tema, con la aplicación de diferentes actividades, podrán desarrollar y mejorar diversas habilidades como: la comunicación y la escucha, respetando el turno de intervención y las opiniones de otros, la resolución de problemas, gracias a los conocimientos adquiridos en clase y la interacción con el mundo físico, que al mismo tiempo, genera autonomía en el aprendizaje y mantiene viva la capacidad de asombro al acercarse a su entrono por medio de la experiencia, la exploración y la manipulación de objetos y por último, la capacidad de análisis y argumentación de los estudiantes.

3. Diseño de la Investigación

3.1 Enfoque y Tipo de Investigación

Para el presente proyecto de intervención educativa, se pretende abordar desde la investigación cualitativa ya que como plantea Hernández (2014) “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto”. De igual forma para dar respuesta al problema planteado, se tendrá en cuenta el tipo de investigación acción participación con un diseño correlacional ya que, en primer lugar, se integrará a los estudiantes en el presente estudio, quienes brindarán información pertinente y valiosa que permita organizar diferentes estrategias que favorezcan el conocimiento de la historia y la prehistoria a partir de los fósiles. En segundo lugar, a partir de la recolección de los datos, se medirán las variables; lúdica y ciencias sociales, estableciendo su relación.

3.2 Línea de Investigación Institucional

Para la presente propuesta y buscando dar respuesta a la problemática planteada, el proyecto de intervención educativa se adhiere a la línea de Investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de La Fundación Universitaria los Libertadores, ya que al ser un proyecto pedagógico elaborado para estudiantes, se busca rescatar la importancia que tienen las ciencias sociales en la formación integral del ser humano, además, la propuesta generará un impacto en la institución ya que permite una nueva estrategia evaluativa del proceso de enseñanza – aprendizaje, así mismo, a partir de sus ejes

fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo, analiza los retos del sistema educativo actual, entendiendo la educación como proceso complejo que requiere del acompañamiento de la evaluación, para identificar los logros y las oportunidades en el proceso educativo. Por último, es una propuesta pedagógica que se va a desarrollar en el área de las ciencias sociales, y está enfocada en una enseñanza didáctica, que busca generar un aprendizaje significativo por medio de la lúdica a través de la creación de fósiles.

3.3 Población y Muestra

La población referida corresponde a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de la Presentación, ubicada en el municipio de Pensilvania Caldas. Este grupo de estudiantes se encuentra comprendido entre las edades de 11 a 14 años, está conformado por 62 estudiantes divididos en dos subgrupos, sexto A y sexto B, y que se encuentran ubicados en la sede principal de la institución.

La Escuela Normal Superior de La Presentación de Pensilvania, Caldas, está conformada por 4 sedes: la sede A, sede central, donde se ubican los estudiantes de grado sexto hasta el programa de formación complementaria, la sede B, Santa Imelda, allí se encuentran los estudiantes de grado segundo a quinto de primaria, la sede C, Antonia Santos, donde se forman los más pequeños, en este caso, los estudiantes de prejardín, preescolar y primero de primaria, por último, la sede D, Coronel Asdrúbal Romero, esta sede se encuentra a las afueras del municipio y reúne a los estudiantes que son víctimas del conflicto armado y que tiene el modelo educativo de escuela nueva.

Los estudiantes seleccionados para la propuesta presentan diferentes niveles económicos como estrato bajo y medio, la mayoría de sus familiares son dueños de sus parcelas o son administradores y generalmente su nivel educativo esta entre noveno y once. Desde el ámbito cultural, existe pluralidad en las prácticas religiosas ya que la población profesa diversos credos. Celebran diferentes festividades durante el año, de acuerdo con sus creencias. La alimentación es variada, teniendo en cuenta los diferentes platos típicos, propios de la región y del departamento.

Se decidió realizar dicha investigación con una muestra de 31 estudiantes del grado sexto B, pues la problemática de desmotivación hacia el área de ciencias sociales es más evidente en esta población, donde algunos de los estudiantes presentan bajo desempeño académico en el área y se sienten desmotivados frente al tema de la historia y la prehistoria. Además, se toma este grupo por conveniencia, pues son los más cercanos.

3.4 Instrumentos de Investigación

En este punto se describirá cada una de las técnicas e instrumentos que se utilizarán en el desarrollo de cada fase, para la recolección y/o análisis de datos.

Fase
1

Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes acerca de los fósiles, su morfología y como nos ayudan a conocer cuáles fueron los seres que existieron en el pasado y desaparecieron.

Instrumentos de caracterización o diagnóstico: Cuestionario de diagnóstico, registro de observación.

Fase 2	Establecer actividades desde el juego y la lúdica como una solución que genere creatividad y permita a los estudiantes un aprendizaje significativo en el área de ciencias sociales. Instrumentos de formulación: Actividades didácticas sobre los fósiles.
Fase 3	Evaluar la pertinencia de la propuesta lúdica como una estrategia pedagógica que permite comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria y que han permitido la evolución y el avance del hombre. Instrumentos de seguimiento y evaluación: Entrevista a docentes y estudiantes, rubrica de evaluación y ciclo PHVA.

Tabla 1. Fases de la propuesta. Fuente, elaboración propia.

3.1.1. Instrumentos de Diagnóstico

Para completar la información de la fase diagnóstica, se realizará un cuestionario que tiene como propósito identificar el nivel el conocimiento que tienen los estudiantes acerca de los fósiles, su morfología y como nos ayudan a conocer cuáles fueron los seres que existieron en el pasado. Además, se realiza una actividad de observación para determinar el nivel de motivación que les genera la actividad. (Ver anexos 1 y 2).

3.1.2. Instrumentos de Formulación.

Después de haber analizado la información diagnóstica, se ejecutarán actividades lúdicas que buscan generar en los estudiantes la creatividad y la motivación por aprender aspectos generales de la prehistoria, a partir de la creación de fósiles utilizando diferentes materiales. (Ver anexo 3).

3.1.3. Instrumentos de Evaluación.

Teniendo en cuenta los instrumentos anteriores y a través de una encuesta realizada a los estudiantes y a los docentes de grado sexto, se determinará la pertinencia de la actividad y así implementar una propuesta lúdico pedagógica que permita a los estudiantes un aprendizaje significativo en el área de las ciencias sociales, adicionalmente se aplicará una rubrica de evaluación continua y el ciclo PHVA como una estrategia de seguimiento a las actividades. (Ver anexos 4 al 7)

4. Estrategia de intervención



Imagen 2. Título de la propuesta. Fuente, elaboración propia

4.1 Título de la Estrategia: Los fósiles “las huellas del pasado en el presente”

4.2 Esquema Ruta de Intervención.

Esta propuesta nace de la necesidad de dar solución la problemática observada en el área de ciencias sociales en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de La Presentación Pensilvania Caldas. En el quehacer pedagógico se percibe desmotivación y poco interés en el área de ciencias sociales por parte de los estudiantes de grado sexto de dicha institución, por ello, para abordar la problemática, se les aplicará una serie de actividades lúdicas que despierten el interés de los estudiantes por conocer algunos aspectos del pasado y que han permitido la evolución y el avance del hombre, recreándolos de manera creativa y didáctica.



Imagen 3. Ciclo PHVA. Fuente, elaboración propia

4.3 Plan de Acción

La Propuesta lúdica está dirigida desde el área de ciencias sociales e integra a los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa ENSP Pensilvania Caldas, quienes se encuentran en un rango de edad entre los 11 y 14 años. Ellos serán los protagonistas de esta propuesta lúdica que se llevará a cabo durante las clases del área de ciencias sociales, allí generarán aprendizajes a partir de la observación y la experimentación para dar inicio a un proceso didáctico.

Los ambientes de aprendizaje en los cuales se desarrollarán las actividades de la propuesta serán: En el aula de clase, allí la docente realizará la socialización de la propuesta y el trabajo teórico a desarrollar. Para las actividades lúdicas se utilizarán las canchas, el salón de clase y el auditorio de la institución educativa, salón de audiovisuales, dónde se llevarán a cabo diversas actividades, haciendo uso de la motivación, el trabajo en equipo, la capacidad de observar. La docente guiará todo el proceso buscando que los estudiantes sean los generadores de su propio aprendizaje, para que sea más enriquecedor y, por ende, significativo.

En el siguiente apartado, se presentan las actividades diseñadas que se ejecutarán durante un semestre del año en curso.

En primer lugar, se iniciará con la fundamentación teórica sobre los fósiles, la docente con la ayuda material visual como videos educativos sobre los fósiles explicara el tema, también se utilizarán guías para que el tema pueda ser comprendido de forma clara, por parte de los estudiantes quienes las leerán y analizaran en grupos.

Se trabajará el significado, del fósil; ¿Qué es un fósil?, ¿para qué sirven los fósiles? ¿cómo se forma un fósil? ¿cuáles son los tipos de fósiles? posteriormente se realizará un circuito de observación con unas preguntas sobre el tema, se dividirá el grupo en siete equipos cada equipo tendrá un color característico.

En la segunda parte de la propuesta, creación de fósiles, se trabajarán varias actividades relacionadas con las artes plásticas con el fin de favorecer los procesos de aprendizaje sobre el tema, para ello, en una Primera actividad se usarán dibujos de diferentes dinosaurios, que los estudiantes van a colorear y decorar usando su creatividad con diversos materiales como temperas, plumones, colores, aserrín, plumas, cascara de huevo etc. para darle textura y vida al dibujo.

En la segunda actividad se utilizarán pitillos, fideos o copitos para realizar algunas réplicas de esqueletos de dinosaurios hallados a lo largo de la historia.

En una tercera actividad los estudiantes utilizarán figuras de dinosaurios, huesos, esqueletos de pescado, conchas etc. arcilla o plastilina, para elaborar diversas réplicas de fósiles.

Estas actividades con el fin de hacer una un museo interactivo, que dentro de sus muestras tendrá restos y fósiles de animales que vivieron en la prehistoria y se extinguieron,

también imágenes de dinosaurios antes de su extinción, la experiencia de los niños será vivencial, ya que cuando los estudiantes pueden interactuar con los objetos expuestos en el museo se generara un aprendizaje significativo acerca del tema.

En una tercera etapa, canción y danza infantil, se trabajará la danza y los juegos rítmicos pre –musicales, allí los estudiantes recrearán por medio de la ronda y el baile (la canción Fósiles, el carnaval de los animales compuesta por Camille Saint-Saëns), ambas actividades lúdicas son un lenguaje universal donde los estudiantes generarán conocimiento sobre el tema, además, les brinda la posibilidad de expresarse a través del cuerpo con gestos, movimientos, expresiones corporales, para comunicar sentimientos, emociones y conocimientos. los estudiantes usaran ropa negra y una máscara del dinosaurio elaborada en clase por ellos mismos, posteriormente algunos interpretaran la canción siguiendo el ritmo, utilizando palitos y botellas de vidrio y otros realizaran una ronda al ritmo de la canción.

En una clase anterior se elaborarán unas máscaras de dinosaurios, los estudiantes tienen la posibilidad de escoger las plantillas según el dinosaurio que más les guste.

En una cuarta parte, descubriendo fósiles y paleontólogos por un día se realizará un juego de roles que se utilizará como una alternativa metodológica y como un recurso motivador en los procesos de creación y de aprendizaje sobre los fósiles. En diferentes grupos, los estudiantes desempeñarán el rol de paleontólogos, se pondrán el traje correspondiente a dicha profesión y utilizarán lupas, brochas, palas entre otros. Previamente la docente prepara el sitio donde se realiza la búsqueda de los fósiles enterrándolos, después con mucho cuidado los estudiantes iniciarán la búsqueda de los fósiles cavarán en la tierra los sacarán, después de que encuentren

los fósiles los armarán en una cartulina negra, y más adelante todo este material se exhibirá en un museo interactivo donde podrán armar y desarmar los diferentes fósiles hallados.

En último lugar, los estudiantes realizarán una puesta en escena denominada de visita al museo de fósiles, en esta actividad, uno de los estudiantes tendrá el papel de museólogo que es el encargado de guiar a las personas por el museo, mostrándoles y enseñándoles todo lo relacionado con los fósiles, sus compañeros de curso tomarán el papel de los estudiantes que visitan el museo de fósiles como parte de una salida pedagógica programada por la institución educativa donde están matriculados y otro de los niños cumplirá la función del docente que está encargado de acompañar a los estudiantes en su salida pedagógica.

En la parte audiovisual se presentará, la película: en busca del valle encantado 1, que tiene una duración: 70 minutos, se presentará en el salón de audiovisuales, se les dará una breve introducción acerca de ella, una vez sea vista y comprendida de manera clara y coherente, los estudiantes participarán del cine foro de forma activa con una actitud de escucha y respeto.

Recursos.

Las actividades lúdico- pedagógicas se realizarán con, plastilina, temperas, arcilla, hojas de papel, colores, cartulina, cartón, revistas, pegante, tijeras, huesos, conchas, dinosaurios de juguete, esqueletos de pescado, arena, brochas, lupa, guía, palitos de madera, botellas de vidrio, televisor, bafle, computador, videos y película.

Responsable.

Docente María Julia Lamprea Gómez.

4.4 Evaluación o Seguimiento.

El seguimiento a las actividades de evaluación se realizará a partir de una rubrica donde se registrará de forma constante el trabajo realizado durante todas las clases de ciencias sociales de un semestre y donde quedará la evidencia del avance y los alcances de las actividades propuestas.

4.5 Cronograma de Actividades.

Cronograma de actividades										
Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Primera parte: fundamentación teórica.										
Actividad 1: Guía sobre los fósiles										
Actividad 2: Circuito de observación y cuestionario.										
Segunda parte de la propuesta: Creación de fósiles.										
Actividad 1: Decorando dinosaurios.										
Actividad 2: Replicas esqueletos dinosaurios.										
Actividad 3: elaboración de fósiles.										
Tercera parte de la propuesta: Canción y danza infantil.										
Actividad 1: Creación de máscaras.										
Actividad 2: Puesta en escena.										
Cuarta parte: Descubriendo fósiles.										
Actividad 1: Paleontólogos por un día.										
Quinta parte de la propuesta: De visita al museo de fósiles.										
Actividad 1: museo interactivo.										
Actividad 2: Cine Foro – En búsqueda del valle encantado 1										

Tabla 2. Cronograma de actividades. Fuente, elaboración propia.

5. Conclusiones y Recomendaciones

La propuesta de intervención realizada permite llegar a las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Conclusiones.

Las actividades diagnósticas y de observación permiten comprender cómo en la educación actual los niños y los jóvenes aprenden de manera diferente, son más receptivos a lo didáctico y a lo visual, además, son más prácticos, es por ello que se hace indispensable el desarrollo de actividades lúdicas para la adecuada enseñanza de las diversas asignaturas, en este caso de las ciencias sociales, pues si les brindamos a los estudiantes diversas herramientas didácticas que los motiven en su proceso de aprendizaje, este será significativo.

Las diversas actividades lúdicas planteadas en esta propuesta van encaminadas a la implementación de la didáctica en el aula de clase, por medio de la ejecución de expresiones lúdicas como la danza, la ronda, el juego de roles, la expresión teatral, la creación de fósiles, entre otras, estas actividades permiten que el estudiante desarrolle su creatividad y genere un aprendizaje crítico y argumentativo donde pueden relacionar como el pasado influye en la construcción de la cultura actual.

La entrevista a docentes y estudiantes permite evaluar la pertinencia de las actividades lúdicas propuestas para la enseñanza de las ciencias sociales, a partir de estos aportes, se traza una ruta de seguimiento continuo a la propuesta para ejecutar las actividades planteadas.

Recomendaciones.

Es necesario implementar actividades lúdicas en diversas clases, ya que permite que los estudiantes se sientan más motivados frente al desarrollo de los contenidos específicos de cada área y, por ende, pueden obtener un aprendizaje significativo.

Conocer más afondo las características de los fósiles y de la prehistoria permite que el estudiante comprenda algunos acontecimientos del pasado y cómo estos influyen en el avance y el desarrollo de la humanidad.

Continuar con la presente propuesta de intervención educativa, implementarla en los diferentes grados para afianzar una cultura de la lúdica en la institución, además estos espacios permiten el desarrollo integral del estudiante.

Referencias

- Cepeda, L. C. (2018). *Desarrollo Humano y Juego*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores: <https://goo.su/pVeJG4S>
- Gómez., P. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*. ISSN 1989-2659, 23-31.
- González, R. P. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación .
- MEN. (s.f.). *ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES*. Obtenido de www.mineduacion.gov.co: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf
- Oms, E. V. (2001). LOS FÓSILES: QUÉ SON Y PARA QUÉ SIRVEN. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 2001. (9.2)* I.S.S.N.: 1132-9157, 110-115.
- Ortiz-Pabón, L. G. (2020). *Reptiles Fósiles de Colombia. Un aporte al conocimiento y a la enseñanza del patrimonio paleontológico del país* . Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Ciencia y tecnología Departamento de biología.
- Rodríguez, A. M. (2018). *Ana María León Rodríguez*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. México.: MCGRAW-HILL.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.

Anexos

Anexo 1: Instrumento de diagnóstico

Cuestionario: Lo que sabemos a cerca de los fósiles

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes acerca de los fósiles, su morfología y como nos ayudan a conocer cuáles fueron los seres que existieron en el pasado y desaparecieron.

Estudiante: _____

Fecha de aplicación: _____

Responda a las siguientes preguntas:

1. Describa con sus propias palabras, ¿qué es un fósil?

2. ¿Dónde cree que se pueden encontrar los fósiles?

3. ¿De qué están hechos?

4. ¿Los objetos pueden llegar a fosilizarse?

5. ¿Qué hace un paleontólogo?

6. ¿Cuánto tiempo tarde un organismo en fosilizarse?

Anexo 2: Instrumento de diagnóstico

Formato de registro de observación

Objetivo de la observación: Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes acerca de los fósiles, su morfología y como nos ayudan a conocer cuáles fueron los seres que existieron en el pasado y desaparecieron.

Situación observada: Clase de grado 6°B

Se realiza esta actividad para determinar el nivel de motivación que les genera el cuestionario de diagnóstico.

Fecha y hora: _____

Docente que hace la observación: María Julia Lamprea Gómez

Descripción de lo observado:
Análisis e interpretación de lo observado:
Conclusiones:

Anexo 3: Instrumentos de formulación.

Actividades didácticas

Primera parte de la propuesta: La fundamentación teórica

Se explicará el tema a los estudiantes, utilizando videos, diapositivas, lecturas y análisis de guías por equipos, posteriormente se realizará un circuito de observación sobre el tema.

Actividad 1: Guía sobre los fósiles

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: salón de clases.

Desarrollo: clase, trabajo por equipos lectura y análisis de la guía.

Recursos: guías, tablero, marcadores.

En la guía se plantearán las siguientes temáticas: ¿Qué es un fósil?, ¿para qué sirven los fósiles? ¿cómo se forma un fósil? ¿cuáles son los tipos de fósiles?

¿Qué es un fósil? Los fósiles son restos orgánicos que han dejado animales y plantas hace millones de años y aún perduran hasta nuestros días. Un fósil es capaz de guiarnos a través del tiempo para dar sentido a la historia de la Tierra.

Estos restos de organismos de épocas pasadas tienden a conservarse adheridos a rocas sedimentarias y nos muestran cómo eran los habitantes de la Tierra hace millones de años e incluso cuáles eran sus costumbres gracias a los fósiles en los que se ha dejado grabado el rastro de actividad en ellos. Por tanto, la pregunta de qué es un fósil sirve para dar respuesta a ¿de dónde venimos?



¿para qué sirven los fósiles?

Los fósiles ganaron gran importancia en la historia reciente al descubrirse que más que simples rocas, como se creía hasta entonces que eran, constituían restos de animales tales como mandíbulas, huesos y también vegetación de hace millones de años.

El descubrimiento de fósiles cambia y ha cambiado nuestra manera de ver la vida. La cantidad de información que agrupa un fósil dentro de él nos ha hecho descubrir datos de nuestro planeta de épocas pasadas que no podríamos haber descubierto de otra manera.

¿Cómo se forma un fósil? Lejos de lo que pueda parecer por la gran cantidad de fósiles que se conservan hoy día, la formación de un fósil es un suceso muy sorpresivo ya que un animal o una planta al morir tiende a ser alimento para otros, no a conservarse durante millones de años. La naturaleza siempre intenta retroalimentarse, por lo que conseguir que un animal se conserve durante millones de años en



lugar de servir de sustento a los que vienen después es una característica de lo más remota, entonces, ¿cómo se forma un fósil? Hay varias maneras por las que puede darse la formación de un fósil.

Sedimentación. Cuando un animal o un insecto muere los sedimentos acaban enterrando sus restos, especialmente su exoesqueleto, que es lo más resistente al tiempo. Para que este exoesqueleto se conserve sin modificaciones a lo largo de millones de años será menester que la sedimentación se produzca lo antes posible. Un desplazamiento de tierra temprano es una buena opción para que esto suceda.

Fundición. Esta forma de fosilización origina sobre todo moldes de impresiones en negativo de los organismos. Estas impresiones pueden ser exteriores o interiores y sobre todo han conservado conchas de distintos animales hasta nuestros días.

Mineralización. El agua también puede conservar un cuerpo, para ello lo ideal sería que el ser vivo al morir se precipitara al agua o desfalleciera ya en ella. Muchos de los organismos habitantes en el agua pueden comerse las partes exteriores del cuerpo, pero no el duro esqueleto.

Carbonización. Por todos es sabido que la vida se basa en carbono, por lo que esta también es una forma de fosilización. Las sustancias volátiles como el oxígeno y el hidrógeno que acumulan los cuerpos de los seres vivos se pierden y perdura una capa de carbono que será la encargada de conservar los restos del organismo en forma de huella.

Tipos de fósiles

Son denominados como fósiles los **restos de animales y plantas** que se conservan en buen estado hasta nuestros días después del paso de millones de años, pero también se conoce como fósiles a los **restos de actividades** que se conservan de estos individuos. Así pues y aunque se documenta una extensa clasificación estos son los dos tipos de fósiles principales que aglomeran todos los distintos subtipos:

- **Fósiles de individuo.** Son aquellos formados por un animal o planta. En la mayoría de los casos no estarán constituidos por un organismo entero, sino que es una parte de este la que ha sido fosilizada, como puede ser un hueso, hoja, la mandíbula o la piel.
- **Fósiles de actividad.** Se trata del rastro de la actividad que han dejado los seres vivos y se ha mantenido hasta la actualidad en forma de huellas o nidos impresas en diferentes moldes, por lo que se tratan de fósiles de fundición.

Fuente: recuperado de: <https://ingeoexpert.com/2018/06/28/que-es-un-fosil/>

Actividad 2: Circuito de observación y cuestionario.

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: municipio.

Desarrollo: El curso se dividirá en 7 grupos, cada grupo tendrá un color característico y una hoja con pistas que, siguiendo a lo largo de la actividad, cada pista contiene una pregunta relacionada con el tema visto en clase, cada equipo debe dar respuesta a los interrogantes.

Recursos: guía, cuestionario, pistas.

Pistas

1. En este sitio se realizan encuentros deportivos.
2. Cuando me siento enfermo voy a este lugar.
3. Si quiero sentirme cerca de Dios voy a este sitio.
4. Cuando era niño me encantaba jugar allí.
5. En este sitio nuestro cuerpo podemos ejercitar.
6. Mis primeros aprendizajes fueron en este sitio.
7. Si me quiero culturizar en este lugar lo puedo lograr.

Preguntas

1. ¿Qué es un fósil?
2. ¿Para qué sirven los fósiles?
3. ¿Cuáles son las maneras en las que se puede dar la formación de un fósil?
4. ¿En qué consiste la sedimentación?
5. ¿En qué consiste la fundición?
6. ¿En qué consiste la mineralización?
7. ¿Cuáles son los tipos de fósiles?

Segunda parte de la propuesta: Creación de fósiles

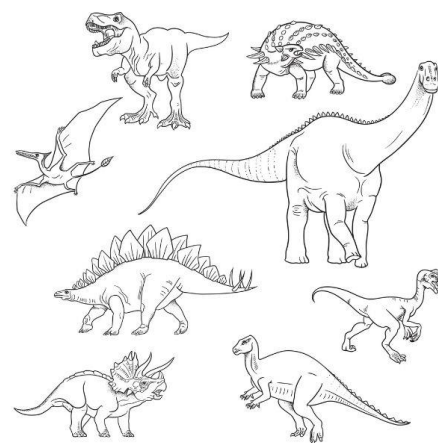
Actividad 1: Decorando dinosaurios

Tiempo: 40 minutos.

Sitio: salón de clases.

Desarrollo: cada estudiante tendrá una hoja con un dinosaurio el cual debe decorar utilizando su creatividad y diversos materiales.

Recursos: pinturas, plumones, colores, cascara de huevo, aserrín, plumas, dibujos de dinosaurios.



ACTIVIDAD 2: Replicas esqueletos dinosaurios

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: salón de clases.

Desarrollo: cada estudiante realizará un esqueleto de dinosaurio utilizando diversos materiales, para ello se les entregará una hoja con la respectiva muestra del ejercicio.



Recursos: pitillos, pastas, copitos, dibujos de esqueletos de dinosaurios pegante.

Actividad 3: elaboración de fósiles:

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: patio del colegio.

Desarrollo: cada estudiante toma un pedazo de plastilina o arcilla, formarán una pelota, después la aplastan y por último presionan los dinosaurios de juguete, las conchas o los esqueletos para crear una réplica de un fósil, si desean pueden pintarlos o decorarlos.



Recursos: plastilina, arcilla, dinosaurios de juguete, huesos, conchas, esqueletos de pescado, recipientes, agua, tabla de madera, cartón.

Tercera parte de la propuesta: Canción y danza infantil

Actividad 1: Creación de mascararas

Tiempo: 30 minutos.

Sitio: salón de clases.



Desarrollo: cada estudiante elaborará una máscara del dinosaurio de su preferencia, y de manera creativa la decorará, posteriormente la utilizará en una muestra coreográfica.

Recursos: cartulina, pinturas, plumones, colores, escarcha, plastilina colbón, resorte, tijeras.

Actividad 2: Puesta en escena

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: salón de clases, auditorio.

Desarrollo: Se destina un tiempo para realizar la puesta en escena y ensayar antes de la presentación, para la cual se utilizará la canción Fósiles, el carnaval de los animales



compuesta por Camille Saint-Saëns) <https://www.youtube.com/watch?v=YqUMJc-nrG8>. Los estudiantes usarán ropa negra y la máscara del dinosaurio que fue elaborada en clase por ellos mismos, posteriormente algunos interpretarán la canción siguiendo el ritmo, utilizando palitos de madera y botellas de vidrio, y otros realizarán una ronda al ritmo de la canción.

Recursos: canción, mascararas elaboradas en cartulina, bafle, palillos, sillas, escenografía.

Cuarta parte: Descubriendo fósiles

Actividad: paleontólogos por un día

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: canchas.

Desarrollo: antes de la actividad, la docente enterrará algunos huesos o fósiles a un costado de la cancha, los estudiantes asumirán el rol de paleontólogos para descubrirlos, si pueden con vestuario de paleontólogos o si no, de manera creativa utilizarán algo alusivo del paleontólogo, después de esto iniciarán la búsqueda de los fósiles, cavarán en la tierra con mucho cuidado para extraerlos, cuando encuentren los fósiles, los armarán en una cartulina negra.

Los fósiles y los huesos encontrados en la excavación se utilizarán en el museo interactivo.

Recursos: lupas, brochas, huesos, cartulina negra, vestimenta paleontólogos.



Quinta parte de la propuesta: De visita al museo de fósiles

Actividad: museo interactivo

Tiempo: 60 minutos.

Sitio: auditorio.



Desarrollo: en esta actividad, uno de los estudiantes tendrá el papel de museólogo que es el encargado de guiar a los estudiantes por el museo, mostrándoles y enseñándoles todo lo relacionado con los fósiles, algunos de sus compañeros de curso, tomarán el papel de los estudiantes, estos podrán interactuar con los diversos fósiles y huesos que hay en la exposición, la visita al museo de fósiles es parte de una salida pedagógica programada por la institución educativa donde están matriculados. Otro de los niños cumplirá la función del docente que está encargado de acompañar a los estudiantes en su salida pedagógica.



Recursos: fósiles, dibujos de dinosaurios, huesos, vestuario.

Actividad: Cine Foro – En búsqueda del valle encantado 1.

Tiempo: 120 minutos.

Sitio: salón de audiovisuales.

Desarrollo: se presentará la película: en busca del valle encantado 1, que tiene una duración: 70 minutos. En el salón de audiovisuales, se les dará una breve introducción acerca de ella, una vez



sea vista y comprendida de manera clara y coherente, los estudiantes participaran del cine foro de forma activa con una actitud de escucha y respeto.

Recursos: película, televisor, guía de preguntas.

Anexo 4: Instrumentos de evaluación

Entrevista a docentes



Parte 2. Creación de fósiles.

Parte 3. Canción y danza infantil.

Parte 4. Paleontólogos por un día





Entrevista a docentes

Evaluar la pertinencia de la propuesta lúdica como una estrategia pedagógica que permite comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria y que han permitido la evolución y el avance del hombre.


mariajulialgomez@gmail.com (no se comparten)
 

[Cambiar cuenta](#)

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta

¿De que manera el estudio de fósiles permite conocer razgos propios de las culturas? *

Tu respuesta

¿Considera Usted que ofrecer otras estrategias para orientar diversos conocimientos en la institución es pertinente? ¿Por qué? *

Tu respuesta

¿Considera que los estudiantes aprendieron más fácil con la implementación del ambiente lúdico? ¿Por qué? *

Tu respuesta

Otros aportes o comentarios

Tu respuesta

Enviar [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

<https://forms.gle/Ku8vysrRnutx1rzX7>

Anexo 5: Instrumentos de evaluación

Entrevista a estudiantes



Parte 2. Creación de fósiles.

Parte 3. Canción y danza infantil.

Parte 4. Paleontólogos por un día

Entrevista a estudiantes

Evaluar la pertinencia de la propuesta lúdica como una estrategia pedagógica que permite comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria y que han permitido la evolución y el avance del hombre.

 mariajulialgomez@gmail.com (no se comparten)  Se restableció el borrador

[Cambiar cuenta](#)

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta

Califique de 1 a 5 el nivel de satisfacción de las actividades realizadas, siendo ***** uno el nivel más bajo y 5 el más alto.

☒ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

¿Podría describir que tan didácticas fueron las actividades? *

Tu respuesta

¿Cree que se aprende de forma más sencilla a través de la lúdica? explique. *

Tu respuesta

¿Cree que en la institución se deben implementar actividades lúdicas? ¿por qué? *

Tu respuesta

¿Cómo considera la orientación dada por la docente en las actividades? *

- ☐ Buena
- ☐ Mala
- ☐ Regular

Otros aportes o comentarios

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

<https://forms.gle/maPWhaRNFJ7HToBJA>

Anexo 6: Instrumentos de evaluación y seguimiento

Rubrica de evaluación

Objetivo: Evaluar la pertinencia de la propuesta lúdica como una estrategia pedagógica que permite comprender desde el estudio de fósiles, algunos aspectos de la prehistoria y que han permitido la evolución y el avance del hombre.

Nombre del estudiante: _____

Fecha: _____

Señale según corresponda su criterio cada ítem solicitado a continuación:

Primera parte de la propuesta: La fundamentación teórica	<i>Insuficiente (1)</i>	<i>Bueno (3)</i>	<i>Muy Bueno (4)</i>	<i>Excelente (5)</i>
Lectura y desarrollo de la guía				
Planeación del circuito de observación				
Trabajo en equipo				
Análisis de las pistas				
Precisión en las respuestas				
Segunda parte de la propuesta: Creación de fósiles	<i>Insuficiente (1)</i>	<i>Bueno (3)</i>	<i>Muy Bueno (4)</i>	<i>Excelente (5)</i>
Creatividad				
Uso de materiales				
Trabajo colaborativo				
Optimización del tiempo				
Calidad de los trabajos				
Tercera parte de la propuesta: Canción y danza infantil	<i>Insuficiente (1)</i>	<i>Bueno (3)</i>	<i>Muy Bueno (4)</i>	<i>Excelente (5)</i>
La calidad del trabajo desarrollado				
Coordinación motora y auditiva				
Creatividad				
Puesta en escena				
Trabajo en equipo				
Cuarta parte: Descubriendo fósiles				
Materiales				
Seguimiento de instrucciones				
Optimización del tiempo				
Trabajo colaborativo				
Creatividad				
Responsabilidad				
Quinta parte de la propuesta: De visita al museo de fósiles				

Anexo 7: Instrumentos de evaluación y seguimiento

Ciclo PHVA



Anexo 8: Imagen de la Propuesta.

