

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título:</b> EL JUEGO, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA APRENDER HISTORIA EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ANDES, DEL MUNICIPIO DE CHIGORODÓ, DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA.		
<b>Tipo de Investigación</b>		
*Básica: __ **Aplicada: __ ***Desarrollo Tecnológico o Experimental: <u>_X_</u> ****Creación Artística: __ Otro: cuál? __		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ANDES, DEL MUNICIPIO DE CHIGORODÓ, DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA.		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Chigorodó		<b>Departamento:</b> Antioquía
<b>Duración del Proyecto</b> (en meses): 6	<b>Fecha de iniciación:</b>	<b>Fecha de Terminación:</b>
<b>Investigadores</b>		
<b>Nombre del Investigador</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
Jonathan David Solórzano Julio	<a href="mailto:memejonsol@gmail.com">memejonsol@gmail.com</a>	Historiador
<b>Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto:</b> Evaluación, aprendizaje y docencia.		
	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	X
	Tecnología e innovación	
	Artes, Diseño y Arquitectura	

\* Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él; la finalidad radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos científicos o filosóficos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

\*\* Este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

\*\*\* Se define como el conjunto de trabajos creativos que se emprenden de modo sistemático a fin de aumentar el volumen de conocimientos, incluidos el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, así como la utilización de esa suma de conocimientos para concebir nuevas aplicaciones.

\*\*\*\* Un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte parte de la creación artística como método investigativo aplicable a una investigación con carácter riguroso y sistematizada.

## **INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

### **Presentación portada**

- **Título del proyecto de intervención educativa**

EL JUEGO, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA APRENDER HISTORIA EN EL GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ANDES, DEL MUNICIPIO DE CHIGORODÓ, DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA.

- **Nombres de los autores, profesión y afiliación institucional**

Jonathan David Solórzano Julio. Investigador en Historia.

- **Fecha y lugar :** Actualizar al momento de realizar entrega en biblioteca.

**Título del proyecto**

EL JUEGO, ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA APRENDER HISTORIA EN EL GRADO  
QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS ANDES, DEL MUNICIPIO DE  
CHIGORODÓ, DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA.

**JONATHAN DAVID SOLÓRZANO JULIO**

Título de pregrado

Historiador

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

Director

ESPERANZA SEPULVEDA ROJAS

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

22 de mayo de 2022

## 1. Resumen ejecutivo

El oficio del historiador va más allá de narrar sucesos y memorizar fechas, es un trabajo que requiere el análisis de un panorama amplio en el cual el ser humano hace parte. Es estudiar los procesos, analizar los contextos, escudriñar en las fuentes y sacar conclusiones con la mayor imparcialidad posible, porque si no se es imparcial, se suelen nublar los juicios y la objetividad queda relegada; de allí la importancia de entender los distintos puntos de vista. Educar a los niños en la historia, lograr que tengan un interés por ella, ayudará a formar personas conscientes de su presente y conocedoras de su pasado. Este es el gran reto, crear una estrategia pedagógica para que los niños se diviertan aprendiendo, y puedan percibir las circunstancias de muchos sucesos; tarea aún más primordial en un país como el nuestro, cuya historia tan convulsionada y llena de acontecimientos que deben explicarse con el debido proceso pedagógico (e imparcial). Como buen historiador es mostrar las distintas caras de la moneda, los actores y participantes en ella, para que sean ellos quienes se hagan con una imagen objetiva de lo aprendido e ir fomentando un pensamiento crítico. Aunque sean niños de primaria, están en una etapa crucial en su formación y se requiere que en ellos se siembre la semilla de la curiosidad por investigar, por conocer los orígenes de aquello que perciben y disfrutan, reconocer sus raíces, sin dejar de pasar un buen rato y que aprender no sea algo tedioso, sino entretenido y enriquecedor.

Palabras claves:

- Imparcial
- Fuentes
- contextos
- objetividad

### **Abstract**

The historian's job goes beyond narrating events and memorizing dates, it is a job that requires the analysis of a broad panorama in which the human being is a part. It is to study the processes, analyze the contexts, scrutinize the sources and draw conclusions with the greatest impartiality possible, because if you are not impartial, judgments tend to be clouded and objectivity is relegated; hence the importance of understanding different points of view. Educating children in history will make them interested in it, will help to form people aware of their present and known of their past. This is the great challenge, to create a pedagogical strategy so that children have fun learning, and can perceive the circumstances of many events; an even more essential task in a country like ours, whose history is so convulsed and full of events that must be explained with due pedagogical (and impartial) process. As a good historian, it is to show the different sides of the coin, the actors and participants in it, so that they are the ones who get an objective image of what they have learned and encourage critical thinking. Although they are primary school children, they are at a crucial stage in their training and it is necessary that they sow the seed of curiosity to investigate, to know the origins of what they perceived and enjoyed, to recognize their roots, without missing a good time and that learning is not something tedious, but entertaining and enriching.

Keywords:

- Impartial
- Sources
- contexts
- objectivity

## 2. Planteamiento del problema

La educación primaria, etapa entre la educación infantil o preescolar y la educación secundaria obligatoria, Monereo, Pérez, Palma, Muntada y Castelló (2007) dicen que: “sus principales características comparten, la capacidad para consolidar y mejorar las adquisiciones realizadas en la etapa anterior y el inicio del camino hacia los logros principales de la etapa posterior” (p.11).

Por consiguiente, la primaria es una etapa escolar que importante, aporta momentos significativos y de desarrollo cognitivo al estudiante, porque mejora y amplias habilidades. Por lo que, el alcance del aprendizaje significativo no está ligado solamente a las políticas educativas del estado o del modelo pedagógico que se implanta en la institución, tampoco de los métodos de enseñanza que son vigentes en el escenario educativo; es necesario el aporte de estrategias pedagógicas y didácticas para el aprendizaje. Estas, deben permitir que todos los alumnos sin importar su capacidad intelectual aprehendan por igual, pero con un estilo diferente acorde a su personalidad.

Por consiguiente, el docente es un protagonista de excepción, porque, desarrolla procesos de enseñanza que les permitan a los estudiantes “aprender a aprender”, por consiguiente, toda estrategia tiene que ser orientada al aprendizaje autónomo; de manera que el estudiante, logre desarrollar de manera gradual y secuencial pericia en la práctica de estudio, de tal manera que se le convierta en hábito.

Cualquier estrategia de aprendizaje, debe desarrollar el proceso de aprender a aprender, mejorando radicalmente el rendimiento escolar (Moreno, Caerols, & Verdú, 2017).

Actualmente, existen diferentes cambios en la forma de enseñar y aprender; es decir, se está en la transición de una escuela pensada para “instruir” a una escuela “inteligente” autónoma y consciente; tal como lo describe a continuación Povedano (2015):

Desde hace años, existen propuestas pedagógicas que adaptan modelos de investigación muy reconocidos como el propuesto por Gardner (2001). Pero, fundamentalmente, exige un cambio en los educadores y en su visión de aprendizaje; la aplicación de las inteligencias múltiples en el aula supone una nueva mirada sobre cómo aprenden los niños, cómo pueden enseñar los maestros, en definitiva, cómo pueden funcionar las escuelas. Este salto de paradigma es difícil y complejo, y supone tres instancias encadenadas:

1. Cambiar la visión hacia el alumno y sus posibilidades.
2. Cambiar las decisiones técnico-pedagógicas en los colegios.
3. Cambiar la organización de las aulas, de las escuelas y del sistema educativo.

Las nuevas metodologías y su aplicación en los establecimientos educativos son instrumentos que posibilitan esos cambios necesarios a nivel pedagógico y de organización en las aulas. El trabajo por proyectos de comprensión, modalidad de aprendizaje interdisciplinar que se basa en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de nuestros alumnos requiere:

- Autenticidad.
- Rigor Académico.
- Aprendizaje Aplicado.
- Exploración Activa.
- Relación con el mundo.

En consecuencia, la escuela se convierte en un ente importante, el cual permite a los estudiantes explorar sus propias maneras de pensar y aprender, complementándolo con las buenas teorías y las diferentes estrategias metodológicas de los educadores, esto con el fin de potencializar los tipos de inteligencias múltiples en los estudiantes dentro del aula de clase, a fin de que el docente fortalezca el proceso de enseñanza – aprendizaje y a su vez este proceso sea significativo para todos los involucrados.

De otro lado, es necesario realizar una reflexión en el quehacer del docente, especialmente, referente a sus prácticas pedagógicas y la didáctica que permita el aprendizaje autónomo en el estudiante, como pilar para mejorar su quehacer profesional, en ese sentido autores como: Ceferino y Castro (2011), Chamorro, González y Gómez (2008), Castañeda (2005), los cuales a través de sus trabajos expresan que en la práctica pedagógicas para el fortalecimiento de la identidad profesional, el docente, debe fundamentarse igualmente en la teoría.

Igualmente, expresan que las prácticas pedagógicas construyen conocimiento colectivo en el aula; y a así mismo, le da la oportunidad al docente cuestionar y reflexionar sobre las practicas pedagógicas en sí mismas, fortaleciendo su saber pedagógico y llevándolo a un proceso continuo de mejoramiento y de emancipación.

En cuanto al rendimiento académico existe una relación directa entre éste y las prácticas pedagógicas; mientras mejor desarrolle su labor en el aula el docente, se dará un mejor rendimiento académico en el estudiante. Duque, Vallejo & Rodríguez (2016).

Todas estas investigaciones apuntan al interés de iniciar un cambio en los procesos educativos mediante el fortalecimiento de la didáctica de las prácticas pedagógicas desde aspectos puntuales como: las concepciones docentes, la praxis pedagógica y la relación práctica rendimiento.

Este es el caso puntual de la enseñanza de la historia, que es una materia que, manoseada, adulterada, amordazada, falseada o enaltecida, siempre ha sido utilizada. Y en los últimos años se habla, en algunas prácticas educativas, de recuperar la llamada memoria histórica en la educación de los escolares. Pero no hay que confundir la memoria histórica con la correcta enseñanza de la historia.

Y aún más, se hace necesario realizar la distinción entre memoria e historia. La posición más aceptada es la que señala que la memoria histórica, en lo que tiene de memoria, es un proceso estrictamente individual, biográfico, y que, por tanto, no puede ser tildada de conocimiento

histórico más que por denominación. No obstante, algunos relatos individuales pueden tomar contacto con lo que se denomina historia científica, pero no asimilarse a ésta. Es por esto, y otras razones pedagógicas que esta asignatura no tiene peso en la enseñanza de los escolares en etapa de primaria, y menos en los años subsiguientes.

Por lo que, refiriéndose a la enseñanza y el aprendizaje del área de las ciencias sociales, específicamente la asignatura de Historia, se requiere de un trabajo colaborativo y autónomo en el aula de clase por parte de los estudiantes, de una nueva práctica pedagógica docente relacionada con la aplicación de estrategias didácticas y pedagógicas, lúdicas, que desarrollen el conocimiento, la habilidad y la capacidad de interpretar el lenguaje científico, así como de promocionar el espíritu investigativo. Pero, a su vez que sea agradable y emancipador de los métodos tradicionales “memorísticos” de fechas y personajes, que no dicen nada y que para muchos estudiantes son “aburridos”.

Por consiguiente, el desarrollo de la asignatura de Historia, requiere de un rol más que de docente – educador, el de investigador – educador. Es decir, permitir y permitirse el trabajo colaborativo.

En este caso, el término “colaboración” se entiende desde las teorías de Vygotsky (Velázquez, Guamán, Zúñiga, Garcet, & Landin, 2019), autor de la teoría del aprendizaje sociocultural, para quien su importancia radica en la estrecha conexión entre el desarrollo intelectual y cognitivo y la interacción social, lo cual significa que se aprende con otros.

A partir de estos planteamientos, otros autores han propuesto diversas definiciones e implicaciones en el ámbito educativo, pero se considera pertinente, aquella que considera que es un “proceso de constante interacción en la resolución de problemas, elaboración de proyectos o en discusiones acerca de un tema en concreto; donde cada participante tiene definido su rol de colaborador en el logro de aprendizajes compartidos, y donde el profesor, igualmente participa como orientador y mediador, garantizando la efectividad de la actividad colaborativa” (Gros y Adrián, 2004, p. 3).

En la Institución Educativa los Andes del municipio de Chigorodó, departamento de Antioquia, se cuenta con 44 estudiantes en el grado quinto de la básica primaria; cabe resaltar que se toma como referencia el grado quinto para este estudio, por el cambio en el lenguaje convencional infantil hacia un lenguaje más abstracto, al igual que el tratamiento de situaciones planteadas de manera intangible -dos aspectos del proceso educativo que se acentúan en los grados siguientes en el afán de desarrollar “el pensamiento y destrezas lógicas del estudiante”-; es decir, se logra impactar favorablemente en su formación posterior, fortaleciendo su educación en la básica con proyección a la educación media y posterior.

En general estos niños y niñas pertenecen a un contexto social de estrato bajo, en donde existen dificultades económicas, carencias afectivas y es posible maltrato físico, psicológico. Aunque, las edades de los niños oscilan entre 9 a 12 años, su lenguaje y comportamientos manifiestan inmadurez e interés por otro tipo de actividades que suplen las carencias que el entorno ha ocasionado, aparte de esto, reflejan traumas derivados de las circunstancias descritas arriba.

De otro lado, el rendimiento académico es básico con tendencia a bajo; es decir, de acuerdo a los registros de notas del primer periodo académico más del 50% de estos estudiantes tienen serios problemas para alcanzar las competencias básicas en algunas áreas fundamentales y del porcentaje restante aproximadamente un 45 % sólo alcanza las competencias en un nivel básico, siendo muy baja la cantidad de estudiantes que se logran ubicar en un nivel alto o superior. Por lo tanto, esta es una sintomatología de la deficiencia en el aprendizaje para un gran porcentaje de los estudiantes.

Al observar las jornadas escolares, se puede decir que en la mayoría de las ocasiones es el docente, quien cae en lo demasiado teórico y abstracto, por aplicar estrategias no concordantes con el entorno de los jóvenes de hoy para el desarrollo de la clase, llegando a la rutina, aumentando el desinterés, la pereza y la desmotivación para un estudio productivo, por lo que se considera pertinente presentar otras alternativas pedagógicas para que el estudiante se sienta atraído por el estudio, específicamente en la asignatura de historia y su aplicación la práctica de vida con experiencias reales, con mayor creatividad y una mente más abierta.

Según, manifiesta la docente de turno del grado este problema de bajo rendimiento y poca concentración en la relación de actividades es de años anteriores, y culpa a otros factores no educativos del bajo rendimiento. Sin embargo, se puede decir que la falta de creatividad y emoción en la práctica pedagógica es un factor de mayor relevancia, por lo que las estrategias lúdicas a través del juego es una opción pedagógica inmejorable para solucionar el problema descrito.

## **2.1 Formulación del problema**

A partir de esta problemática surge el siguiente interrogante como un enunciado de la formulación del problema:

¿Cómo el juego como estrategia pedagógica mejora el aprendizaje de la asignatura de la historia en los niños y niñas de quinto grado de la básica primaria de la Institución Educativa Los Andes, del municipio de Chigorodó?

### 3. Justificación

Se justifica este estudio por el aporte que puede hacer a una problemática bastante generalizada, y hoy en día más acentuada, como es la dificultad en el aprendizaje de la historia, como asignatura fundamental; además, una de las finalidades de este trabajo es reivindicar el papel del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje; pudiendo abarcar todos los aspectos del desarrollo presentes en una experiencia de aprendizaje como es el cognoscitivo, emocional, motor, social y desarrollo del lenguaje crítico. La lúdica en cualquier asignatura, en especial en la de Historia (juegos de estrategia y lógica) favorecen, entre otros aspectos: el trabajo en grupo, la comunicación de ideas, la capacidad de interrogarse con nuevas situaciones, la confrontación de ideas, revisión y reflexión sobre el proceso de resolución, la aplicación a situaciones nuevas.

Por estas razones, es importante elaborar el siguiente trabajo para mostrar cómo la lúdica ayudará en estos niños y niñas, como alternativa de solución e intervención, a mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia, induciéndolos además a comportamientos más sociables con sus compañeros de clase.

Por ende, se trata de mostrar lo importante que es la experiencia lúdica para el aprendizaje de la Historia.

Por la vivencia de actividades desarrolladas a través del juego se garantiza una fuente de placer y diversión propiciada por la naturaleza como un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones que pueden surgir de la convivencia grupal.

Subsiguientemente, el presente proyecto de investigación le dará al docente de Historia herramientas para mejorar su desempeño en la labor pedagógica.

## **4. Objetivo general**

### **4.1 Objetivo general**

Determinar si el juego como estrategia pedagógica mejorará el aprendizaje de la asignatura de Historia en los niños y niñas de quinto grado de la básica primaria de la Institución Educativa los Andes, del municipio de Chigorodó.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Establecer la incidencia del juego en la motivación del aprendizaje de la asignatura de Historia
- Articular la lúdica, a través del juego, al proceso de aprendizaje de la asignatura de Historia
- Diseñar una propuesta lúdica pedagógica para implementar el juego como estrategia pedagógica didácticas que promuevan el aprendizaje autónomo de la asignatura de Historia, entre los estudiantes de quinto grado de la básica primaria, de la Institución Educativa los Andes de Chigorodó.

## 5. Aproximación al estado del arte

Enseñar historia es un trabajo arduo y complejo en el contexto educativo, y el cual si se usa de la manera adecuada ayuda a fomentar un pensamiento crítico y crear una identidad cívica.

Algunos asocian la historia con solo aprender fechas y sucesos; pensando que solo es memorizarlos; lo que deja a un lado el análisis de los contextos o procesos que suceden antes y después del acontecimiento mencionado. De acuerdo a esto, Chiyong, Vega, Navarro & Nakano (2016), manifiestan la necesidad del uso de herramientas interactivas y tecnológicas, como herramientas pedagógicas para atraer a la juventud en el aprendizaje historiográfico.

Tuithof, Logtenberg, Bronckhorst, Van Drie, Dorsman, & Van Tartwijk, (2019), hace énfasis en la necesidad de los docentes de transformar el contenido del conocimiento en su práctica docente, permitiéndoles a los jóvenes interpretar la historia, entregándoles un conjunto de herramientas de enseñanza adecuados para garantizar el aprendizaje.

Bedoya (2018), toma como referencia el ambiente universitario, y en su trabajo enfatiza en generar una metodología pedagógica que permita cambiar la manera tradicional de formar historiadores; es decir, prepáralos con la misión principal de investigar y construir estrategias lúdicas que beneficien los procesos de aprendizaje.

Ya considerando la metodología de trabajo en el aula de clase; es decir las herramientas didácticas para enseñar, es bueno considerar que la ausencia de un adecuado proceso de enseñanza para las asignaturas en la básica y educación media, conduce a muchos por la senda de la deserción escolar. Camino que permite vigorizar la marginación, la delincuencia o la droga, puesto que, a la carencia de una adecuada formación, se añaden el rechazo a las instituciones y una falta de bagaje de relaciones humanas en las que el niño, la niña o el joven pueda apoyarse. (Sánchez, 2021).

Según Delgado, Rodríguez, & Torres (2021), se debe prestar especial atención a determinados Centros Educativos, para evitar que se conviertan en guetos de marginación, y atenderlos de acuerdo con la disminución de la relación entre la elaboración de proyectos

curriculares específicos, con el apoyo institucional y la formación adecuada, y la intervención directa de los Servicios Sociales en los Centros, abordando el contexto social y familiar de los alumnos.

## **6. Estrategia metodológica aplicada**

El enfoque metodológico es la primera aproximación al diseño metodológico, dado que representa la posición que el investigador toma frente a la realidad a investigar (Cauas, 2015). La elección respecto del enfoque no tiene que ver únicamente con un posicionamiento ideológico sobre el objeto, sino con la naturaleza inherente a cada objeto en su vinculación con los intereses y objetivos del investigador.

En este caso, teniendo en cuenta que el tema a investigar es la convivencia, que el contexto es en la institución educativa los Andes de Chigorodó (la escuela), y el sujeto de esta investigación es el estudiante de quinto grado, y el objetivo de la investigadora es describir la convivencia que se da en el aula, para diseñar e implementar estrategias que permitan mejorarla; por tanto, el enfoque de la investigación debe ser cualitativa. Es decir, se tratará entonces de establecer o identificar la naturaleza de las realidades de los estudiantes, como se relacionan y como es la dinámica de esas relaciones.

Esta consideración parte de la definición del enfoque cualitativo, que parte de la realidad del contexto, tal y como sucede en su forma natural, interpretando y dándole el sentido al fenómeno estudiado desde los significados que los sujetos de la investigación tienen de estas realidades (Herrera, 2017). Con este enfoque de la investigación, implica recoger la información con una serie de materiales que pueden ser entrevistas, la experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos siempre y cuando describan la rutina y las

situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas (Rodríguez, Mier, & Rodríguez, 2018).

El método de investigación que la investigadora quiere construir, está en relación a factores asociados al referente empírico del problema, y a los conceptos derivado de la pregunta de investigación. Como se dijo arriba el problema es el aprendizaje de la historia como asignatura de los estudiantes de quinto grado en el aula, por lo que se debe relacionar con la porción de realidad observada y su naturaleza.

Por tanto, el paradigma de esta investigación es el socio-crítico, fundamentado en la crítica social con un carácter autorreflexivo; considerando que el conocimiento que se adquiera de la población de estudio, estará en relación a los intereses que parten de las necesidades de los grupos estudiados (docentes, estudiantes y padres de familia). Uniendo la teoría y la practica considera e incluye los juicios, valores e intereses del grupo de estudio (Habermas, 1994; citado por (López & Loria, 2017).

Así como el método define la forma de investigar determinada por la intención sustantiva y el enfoque que la orienta (Herrera, 2017). En este sentido, la situación que se demuestra en el aula de clase con los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Los Andes, describirá y explicará lo que sucede, y desde el mismo lenguaje que ellos utilizan para describir y explicar sus acciones y las situaciones sociales de su vida cotidiana; por tanto, el tipo de investigación será la investigación – acción.

Rodríguez, Gil & García (1996) manifestaron que: “La investigación – acción contempla los problemas desde el punto de vista de quienes están implicados en ellos, sólo puede ser válida a través del diálogo libre de trabas con ellos” (p 53). Por eso, el objetivo de la investigación participativa es producir conocimiento y acciones útiles, en este caso para los estudiantes de primer grado, para que mejoren la convivencia en el aula.

Garnica & González (2017), establece que:

Esta metodología se fue abriendo paso en el mundo académico, dando lugar a la otra perspectiva relacionada con la educación, la cual fue inspirada por los pensamientos y prácticas de Paulo Freire (1974), Stenhouse (1985), John Elliott (1981; 1990) quien fue el seguidor de Stenhouse en Inglaterra, así como por Carr y Stephen Kemmis (1988) de la Universidad de Deakin en Australia. La IAP aplicada a la educación mantiene la unidad dialéctica entre la teoría y la praxis, cuyo desarrollo en diversos países mostró procesos de aprendizaje significativos y estableció una persistente relación innovadora entre los investigadores y los actores sociales. (p. 44).

Partiendo de lo que considera Elliott (1988), apoyándose en la idea de Peters:

De que son los valores y principios y no los resultados observables los que convierten un proceso en educativo, llega a afirmar que lo que hace que una acción sea educativa no es la producción de estados finales extrínsecos, sino las cualidades intrínsecas que se ponen de manifiesto en la misma forma de llevar a cabo la formación. (p. 11).

... Cuando los alumnos gastan su tiempo en la realización de actividades y en el aprendizaje de contenidos en los que no encuentran el sentido propio sino como

instrumentos para la adquisición de objetivos más o menos lejanos (pero en cualquier caso espurios desde su perspectiva), se están “formando”, están consolidando una forma de concebir la realidad y su intervención en ella como meros instrumentos al servicio de fines y objetivos impuestos de modo más o menos sutil desde fuera. (p. 11).

Por eso, se considera la acción – participación como el tipo de investigación más adecuado con el contexto y el sujeto de investigación, con este se pone de manifiesto la realidad del estudiante de primer grado de la Institución educativa Los Andes, sus valores y principios formados en el hogar, los cuales son claves para que desde su propio ser y realidad personal, participe en la autoformación de procesos que conlleven al aprendizaje.

Aguirre & Jaramillo (2015), citando a Sandelowski (2000), dice:

Es claro que Sandelowski no pretende derrocar ninguno de los métodos cualitativos presentes en las humanidades y las ciencias sociales, sino “resucitar” o reivindicar el papel de la descripción cualitativa en la investigación social. ¿Cuál sería su lugar? ¿Cuál sería su papel? En la conclusión de su artículo afirma: “El estudio descriptivo cualitativo es el método que se puede elegir cuando se deseen descripciones rigurosas de los fenómenos. Tal estudio es especialmente útil para investigadores que busquen saber el quién, qué y dónde de los eventos. Aunque fundamental a todo enfoque cualitativo de investigación, los estudios descriptivos cualitativos comprenden una

valiosa aproximación metodológica en y por sí mismos. Los investigadores pueden, sin sonrojarse, nombrar su método como descripción cualitativa”. (p.7).

En este estudio se pretende realizar una descripción rigurosa del aprendizaje de la asignatura en el sexto grado de la Institución Educativa Los Andes, por tanto, el diseño de la investigación será transversal, con el cual, como método no experimental, se recoge y analizará los datos, obtenidos en campo en un momento determinado. En otras palabras, es una foto instantánea de la situación estudiada.

Cauas (2015), dice que:

Como aproximación a un aspecto de la realidad social, tenemos en primer lugar (en el sentido de más elemental) las investigaciones de tipo descriptivo. Buena parte de lo que se escribe y estudia sobre lo social no va mucho más allá de este nivel. Consiste fundamentalmente en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores (p. 6).

La descripción consiste en poder responder las siguientes cuestiones al final de la investigación:

Pregunta	Términos
¿Qué es?	Enunciado
¿Cómo es?	Propiedades
¿Dónde está?	Lugar
¿Qué actores están involucrados?	Actores
¿Qué elementos lo componen?	Composición

Se trata, pues, de una enumeración en la que se hace una especie de inventario de las preguntas antes indicadas. Es una forma de producir información que puede ser utilizada para todo tipo de trabajos y servicios socio-educativos. (p. 7).

### **6.1. Población y contexto:**

La Institución Educativa Andes geográficamente se encuentra ubicada en el barrio los andes del Municipio de Chigorodó (Antioquia). Esta institución educativa ubicada en una zona de gran pobreza y privación social, cuyas condiciones geográficas y de marginalidad, con mucho hacinamiento, pocos espacios de recreación, y la hacen una población vulnerable ante el deterioro social, esta población atiende a un alumnado muy diverso tanto en sus características como en su problemática, alumnos y alumnas que han padecido malos tratos, con problemas familiares, historial escolar en varias instituciones escolares, falta de apoyo.

En cuanto al aspecto social los barrios correspondientes a la zona, son considerados como barrios afectados por factores de violencia, pobreza, maltrato; se destaca la mujer cabeza de familia, quien se dedica a realizar labores de estilista, modista, empleada doméstica, entre otras. La juventud, por su parte, carece de programas orientados al buen uso y aprovechamiento del tiempo libre, estando en serio riesgo de caer en comportamientos nocivos para su integridad como son el pandillismo, la drogadicción, la promiscuidad sexual y otros factores que agreden la salud física y mental de nuestros jóvenes.

Otro fenómeno existente en la comunidad es el correspondiente al desplazamiento a nivel del Municipio, las familias enfrentan problemas de desadaptación social, traumas, miedos, y especialmente carecen de las condiciones mínimas para vivir dignamente.

La niñez, por su parte, según encuestas realizadas, tienen problemas de desnutrición; sumado a ello está el trabajo que deben realizar algunos menores lo que en muchas ocasiones les dificulta asistir a la escuela.

En cuanto a lo deportivo, la zona no cuenta con el número de canchas necesarias para satisfacer a los habitantes y los que existen, son mínimos e inapropiados los espacios y eventos dedicados a la recreación.

La actividad económica de los integrantes del Sector se basa en la economía informal (venta de agua, alimentos – verduras, hortalizas, frutas – así como en la venta de loterías, chances, conductores de microbús o taxis, moto taxistas); estas actividades específicamente en los hombres; ganan un promedio de \$10.000 a \$20.000 diarios, es así como en el día que no trabajan no hay ingresos. El capital para iniciar el negocio es obtenido por medio de personas prestamistas que se encargan de cobrar un interés diario. Las mujeres, por su parte, se dedican al trabajo doméstico, trabajo por días en casa de familia para lavar y planchar, así como la atención en pequeñas colmenas, kioscos y tiendas. En un mínimo porcentaje existen pequeños comerciantes, tenderos, madres comunitarias, vigilantes, mecánicos, albañiles, aseadoras, estilistas, enfermeras.

## **6.2. Técnicas o instrumentos:**

Para la recopilación de información teniendo en cuenta los objetivos específicos de este trabajo, se usarán: Técnicas de observación y entrevistas aplicada a los estudiantes y entrevista aplicada a los docentes y padres de familia. Además, se incluye el análisis documental sobre el modelo implementado en la de la Institución Educativa los Andes sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Los datos obtenidos a través de la observación y la entrevista a los grupos focalizados, facilitaran obtener información desde la perspectiva de docentes y estudiantes.

## **6.3. Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:**

El tiempo estimado es de seis meses si se ejecuta el proyecto.

## **6.4 Línea de investigación institucional**

La línea de investigación a seguir es: Evaluación, aprendizaje y docencia. Desde el eje del aprendizaje se busca mejorar y diseñar estrategias pedagógicas que permitan incentivar el interés por el estudio de la historia. Así como fomentar de a poco una lectura crítica de sucesos y acontecimientos, generando una concientización en niños que iniciaran el siguiente paso hacia el bachillerato.

## **7. Resultados esperados.**

### **7.1. Incidencia del juego en la motivación del aprendizaje de la asignatura de Historia.**

Se espera establecer cuál es la incidencia del juego, para motivar el aprendizaje de la asignatura de Historia entre los estudiantes de quinto grado de la básica primaria, de la Institución Educativa los Andes de Chigorodó. Esperando que los resultados muestren positivamente esa incidencia a favor de provocar a través del juego a los estudiantes a familiarizarse con la asignatura.

### **7.2. La lúdica, a través del juego, al proceso de aprendizaje de la asignatura de Historia.**

Los resultados deben demostrar o se espera que demuestren que hay articulación entre la lúdica que se propone con el juego y el aprendizaje como proceso de la asignatura de Historia.

### **7.3. Propuesta lúdica pedagógica.**

Se espera realizar el diseño de una propuesta lúdica pedagógica para implementar el juego como estrategia pedagógica; con herramientas didácticas, que promuevan el aprendizaje autónomo de la asignatura de Historia, entre los estudiantes de quinto grado de la básica primaria, de la Institución Educativa los Andes de Chigorodó.

#### 7.4. Estrategias y actividades

Tabla 1

Taller N°1

<b>TÍTULO</b>	<b>Mi mundo, en que nací</b>
<b>ESTÁNDAR</b>	Hago preguntas acerca de los fenómenos políticos, económicos, sociales y culturales estudiados (prehistoria, pueblos prehispánicos colombianos...).
<b>DBA</b>	Analiza el origen y consolidación de Colombia como república y sus cambios políticos, económicos y sociales.
<b>COMPETENCIA</b>	Respeto mis rasgos individuales y culturales y los de otras personas (género, etnia...).
<b>CONTEXTO PROBLÉMICO</b>	El estudiante del grado 5° de la Institución Educativa los Andes, del municipio de Chigorodó, presenta dificultades para entender sus costumbres y la diferencia con otras culturas
<b>INTRODUCCIÓN</b>	Esta estrategia propone un contexto, también implica directamente la activación y el uso del conocimiento previo, ya sea el relacionado con el tópico del conocimiento sobre la organización estructural de su barrio, pueblo, cultura y la estructura de la sociedad colombiana. Estas estrategias de predicción y verificación, se efectuará antes, durante y después de la clase.
<b>PLAN GUÍA DE ACTIVIDADES</b>	<p>Uso de juegos para disminuir las dificultades encontradas en la apropiación histórica de su contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicialmente se realizaron dinámicas con juegos que contribuyeron a activar la atención y salir de la rutina académica.</li> <li>• Utilizando solo el título del tema a tratar, se esperó la predicción individual de los estudiantes sobre el material de estudio.</li> <li>• Luego se les presenta un video y se realizó una actividad de retroalimentación. Comparando la predicción con el original.</li> <li>• Cambiando en algunas situaciones del contexto, se les manda a escribir su propia historia y a realizar un video sobre su origen como pueblo.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN</b>	Se evalúa entonces cada error, analizando la regla gramatical y ortográfica correspondiente, y se establecen herramientas para mejorar la didáctica del proceso.

Tabla 2

## Taller N°2

<b>TÍTULO</b>	<b>Crea el título y arma tu propia historia.</b>
<b>ESTÁNDAR</b>	Formulo preguntas acerca de hechos políticos, económicos sociales y culturales.
<b>DBA</b>	Comprende que en la sociedad colombiana existen derechos, deberes, principios y acciones para orientar y regular la convivencia de las personas.
<b>COMPETENCIA</b>	Comparo los derechos y deberes planteados en la Constitución Política del país con los derechos y deberes contemplados en el manual de convivencia de la institución educativa.
<b>CONTEXTO PROBLÉMICO INTRODUCCIÓN</b>	No atienden las indicaciones del docente porque se distraen con facilidad, no les gusta escuchar de historia. A partir de una historia argumentada por ellos se motiva al estudiante a que se atreva a producir sus propios textos, acorde con la necesidad de aplicar sus derechos y fortalecer sus deberes en las actividades que a diario enfrenta en el aula de clase.
<b>PLAN GUÍA DE ACTIVIDADES</b>	<b>Crea el título y arma tu propia historia.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicialmente se realizaron dinámicas con juegos que contribuyeron a activar la atención y salir de la rutina académica.</li> <li>• Para esta actividad, se le proporciona al estudiante una hoja donde estarán plasmadas unas fotos o imágenes de su región o su pueblo, para las cuales ellos deberán crear un título y armar su propia historia.</li> <li>• Para lo cual, utilizando solo unos dibujos o figuras de periódicos o fotos propias se les pide que recreen la historia y elaboren el título, con la condición que utilicen en cada momento diferentes acciones aplicadas en su manual de convivencia.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN</b>	Se tiene en cuenta la voluntad y la disposición del estudiante para esta actividad, evaluando la creatividad en cada instante del proceso.

Tabla 3

## Taller N°3

<b>TÍTULO</b>	<b>Averiguo lo que quiero conocer.</b>
<b>ESTÁNDAR</b>	Establezco relaciones entre información localizada en diferentes fuentes y propongo respuestas a las preguntas que planteo.
<b>DBA</b>	Analiza los cambios ocurridos en la sociedad colombiana en la primera mitad del siglo XX, asociados a la expansión de la industria y el establecimiento de nuevas redes de comunicación.
<b>COMPETENCIA</b>	Participa en debates y propone acciones para vivir en una sociedad pacífica y constructora de una cultura de paz.
<b>CONTEXTO PROBLÉMICO</b>	El estudiante no comprende el sentido de la historia, de su cultura y como ha surgido su pueblo a partir del trabajo agrícola y pecuario.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	Esta estrategia se aplica para crear interés en su familia, en su pueblo y el desarrollo de su convivencia pacífica y armónica con la naturaleza a pesar de los cambios tecnológico e industriales que están surgiendo.  Para lo cual se utiliza una serie de canciones para construir la historia reciente de su familia.
<b>PLAN GUÍA DE ACTIVIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega en hojas las letras de algunas canciones en diferentes épocas y se les coloca video alusivos al año de salida al mercado esa canción y el estudiante investiga con sus padres o conocidos que paso en durante esa época en materia de surgimiento de negocios, empresas, industrias u otra actividad.</li> <li>• Deben realizar videos, o canciones o cualquier otro esquema audiovisual de la historia recolectada usando para ello la información recopilada.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN</b>	Posteriormente, se hará la retroalimentación con algunas entrevistas realizadas a personas mayores y de mucho tiempo de vivir en la localidad.

Después de realizar los diferentes momentos de las actividades en cada estrategia se debe medir los logros en las mismas. En este caso la propuesta debe dar los frutos esperados, es decir mayor gusto por la historia y aprecio por el proceso de aprendizaje.

Puede observarse la pertinencia de los talleres las actividades son claras y sus objetivos bien identificados, por lo que la estrategia funciona para mejorar los procesos de aprendizaje.

Tabla 5.

*Cronograma de actividades*

Actividad o evento.	Tiempo mes			
	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
<b>Para tomar conciencia:</b>				
Taller 1	■			
Taller 2		■		
Taller 3			■	
<b>Desarrollo complejo de valores:</b>				
	■			
<b>Estrategia fuera del aula:</b>				
	■			
Evaluación, ajustes e implementación				■

Fuente: Elaboración de la autora.

## 2.1 Antecedentes investigativos

Para el soporte de este trabajo fue pertinente revisar diferentes investigaciones realizadas alrededor del problema objeto, dado que conocer trabajos similares permite argumentarse para analizar diferentes formas de abordar y aprehender la problemática, así como también la búsqueda de estrategias de solución.

En ese sentido, se seleccionan estudios para aportar a esta investigación, que abarca el ámbito internacional, nacional y regional, las cuales establecen como objeto de estudio la promoción de estrategias pedagógicas y didácticas para el aprendizaje autónomo de las matemáticas.

Cruz, Díaz & Mantilla (2018), trabajaron en el proceso de integración y el uso pedagógico de las TIC en los centros educativos Madrileños, obteniendo resultados que sugieren que es necesario aun realizar grandes esfuerzos para dotar a los centros de infraestructuras, recursos, equipos y materiales tecno-educativos, quedando en evidencia que en mayor o menor grado, lo que se requiere para mejorar el proceso de implementación e integración de las tecnologías en un centro educativo son, entre otros: Formación en competencias digitales, coordinación tecno-pedagógica, el uso pedagógico diseñado desde el currículo escolar y liderazgo efectivo que genere un clima de aceptación de las tecnologías como elemento de innovación educativa.

A nivel nacional se han realizado investigaciones relacionadas con el objeto de este trabajo de maestría, entre ellas encontramos, a:

Ariztizabal, Gutiérrez & Colorado (2015) del Grupo de Investigación en Educación Matemática de la Universidad del Quindío (GEMAUQ), en la investigación titulada “el juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas”; trazaron como objetivo desarrollar distintas habilidades y relaciones para familiarizarse

y reforzar las operaciones básicas (adición, sustracción, producto y cociente) en estudiantes de grado quinto, asumiendo que el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño. La estrategia didáctica consistió en trabajar una serie de actividades y/o juegos en cada una de las operaciones matemáticas y la combinación de estas, al igual que en la resolución de problemas, cuya implementación permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto.

Chaverra (2016) adopta como modelo de investigación, la investigación-acción-participativa, considerando la visión de Eliot; por lo que, plantea el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas desde el enfoque del aprendizaje significativo. Considerando necesario incentivar a los niños y niñas a aprender historia de Colombia desde una perspectiva Lúdica.

## Referencias

- Adrian, T., & Gros, D. (2004). The degree of openness and the cost of fixing exchange rate. *Economics Letters*, 83(1), 141-146.
- Bedoya González. (2018). 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)
- Chamorro, J. D. R. M. (2017). Concepciones de los docentes de básica primaria sobre educación inclusiva en la institución educativa María Inmaculada de San Benito Abad Sucre, Colombia. *Revista Entornos*, 30(2), 37-49.
- Chaverra Valencia, 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.
- Delgado-Galindo, P., Rodríguez-Santero, J., & Torres-Gordillo, J. J. (2021). Mejora de las prácticas orientadoras desde la revisión sistemática de estudios sobre eficacia escolar. *REOP-Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 32(3), 93-111.
- Duque, P. A., Vallejo, S. L., & Rodríguez, J. C. (2016). Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico (Master's thesis).
- Evaristo Chiyong, I. S., Vega Velarde, M. V., Navarro Fernandez, R., & Nakano Osore, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 19(2), 35-52. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>
- Monereo, C., Pérez Cabaní, M. L., Palma Muñoz, M., & Muntada, M. C. Y Castelló Badia, M. (2007). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje: Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Editorial Grao.
- Moreno, A. D., Caerols, C. V., & Verdú, S. M. (2017). Nuevas Formas De Enseñar Y De Aprender A Aprender: El Modelo De “Flipped Teaching”. *Aulas Virtuales: Fórmulas Y Prácticas*, 153.
- Povedano, N. S. (2015). Las inteligencias múltiples en el aula. Hacia un nuevo modelo de escuela y aprendizaje. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (361), 49-54.

- Sánchez Herrera, J. A. (2021). *Diseño de un videojuego educativo en la enseñanza de las partes de las plantas sin flor de la asignatura de ciencias naturales en el estudiantado de séptimo grado de EGB en el periodo lectivo 2020-2021* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Tuithof, H., Logtenberg, A., Bronckhorst, L., Van Drie, J., Dorsman, L., & Van Tartwijk, J. (2019). What do we know about the pedagogical content knowledge of history teachers: A review of empirical research. *Historical Encounters*, 6(1), 72-95.
- Velázquez, R. V., Guamán, M. M. M., Zúñiga, K. M., Garcet, Y. B., & Landin, A. L. C. (2019). ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA RESOLVER PROBLEMAS EN LAS CLASES DE MATEMÁTICA. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 3(1), 95-112.