

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA SOBRE UN CONTENIDO
ESPECÍFICO DE HISTORIA PARA EL GRADO SEXTO DE BACHILLERATO
QUE UTILIZA EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA**



A la rueda, rueda. Fotografía perteneciente al archivo de la Oficina de Comunicaciones
Gimnasio Moderno. Bogotá, 1914.

ROSA ALEJANDRA GÓMEZ ESCOBAR

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HISTORIA
LICENCIATURA EN HISTORIA
SANTIAGO DE CALI
2018**

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA SOBRE UN CONTENIDO
ESPECÍFICO DE HISTORIA PARA EL GRADO SEXTO DE BACHILLERATO
QUE UTILIZA EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA**

ROSA ALEJANDRA GÓMEZ ESCOBAR
Código: 201143165

Monografía para optar al título de Licenciada en Historia

Tutor:
HAROLD MANZANO SÁNCHEZ
Profesor
Instituto de Educación y Pedagogía

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HISTORIA
LICENCIATURA EN HISTORIA
SANTIAGO DE CALI
2018

AGRADECIMIENTOS

Deseo extender mis más grandes agradecimientos a:

Mi madre Libia Escobar, por su apoyo incondicional en mis procesos de aprendizaje, su esfuerzo incansable por brindarme una excelente educación y formarme como una persona integral, y sobre todo por su cariño y amor.

Mis hermanas y sobrina por incentivarme en la realización de esta investigación y apoyarme emocionalmente para concretar mis proyectos.

Claudia María Taimal mi amiga incondicional que siempre estuvo ahí para motivarme, aconsejarme y guiarme en muchos momentos difíciles pero también en aquellos llenos de alegría.

A los docentes Eduardo Mejía, Germán Feijoo, Lorena Rojas, Nancy Motta y Judith González por sus enseñanzas y orientarme en esta etapa universitaria. A ustedes los recordaré por siempre.

A Maria Digna García “Mara” por su paciencia, su apoyo, su ayuda incondicional en esta etapa universitaria.

A Harold Manzano por ser mi asesor y director de trabajo de grado, quien me acompañó en la etapa de elaboración.

Al docente Gustavo Sandoval de la Institución Educativa José María Carbonell por apoyarme en el proceso práctico de esta investigación

Al Departamento de Historia

Dedicatoria:

A los docentes, porque “para educar no hay que llenar un balde, sino encender una llama”
William Butler Yeats (1865-1939)

RESUMEN

La presente investigación se enmarca en la función del *juego* como una *herramienta didáctica* innovadora para la enseñanza de la historia en la educación básica y media. Busca a partir de algunos de sus referentes teóricos y metodológicos fundamentar la importancia que tiene el juego en procesos de enseñanza-aprendizaje.

Inicialmente se hace un recorrido por los principios teóricos del juego según algunos pedagogos y psicólogos que permiten dimensionar la relación juego-aprendizaje. En segundo lugar, se fundamentarán los problemas que tienen docentes y estudiantes en la enseñanza-aprendizaje de la disciplina histórica, y como tercer punto, se establecerá una propuesta pedagógica en la cual se desarrollará un contenido de la historia utilizando el juego como estrategia didáctica, lo cual permite vislumbrar cómo el jugar promueve la participación colectiva y el proceso de aprendizaje de niños y niñas.

Adicionalmente, se pretende mostrar la importancia del juego como un proceso estimulante, recreativo y exploratorio que permite conjugar el jugar-haciendo con la formación de conceptos históricos. Además que contribuye al desarrollo por parte de los docentes de estrategias de enseñanza creativas que pueden mejorar la enseñanza de la historia y el desempeño de sus estudiantes.

Palabras Claves: juego, historia, modelos educativos, función simbólica, pedagogía.

Tabla de contenido

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	9
1. Problema	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
2. Justificación	18
3. Objetivos	19
3.1 General	19
3.2 Específicos	19
4. Marco Referencial.....	20
4.1 Marco teórico	20
4.2 Marco contextual	31
4.3 Marco legal	31
5. METODOLOGÍA	34
5.1 Proceso metodológico.....	34
5.2 Diseño metodológico.....	35
5.3 Población	35
6. Resultados.....	39
6.1 Elementos de la propuesta	39
plan de clase / unidad didáctica	41
7. CONCLUSIONES	83
8. RECOMENDACIONES	84
9. BIBLIOGRAFÍA	85
10. ANEXOS	93

Tabla de Imágenes

Imagen 1. Planos del Nuevo Gimnasio Moderno de Bogotá, 1912-1923	28
Imagen 2. Ovidio Decroly y Agustín Nieto Caballero en los Jardines de Villa Adelaida en la casa de Agustín Nieto Caballero en Colombia, 1924- 1933.....	28
Imagen 3. Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03, 2018.....	36
Imagen 4. Elementos del Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03, 2018.....	37
Imagen 5. Elementos del Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03, 2018	37
Imagen 6. Apuntes de mi paso por Puerto Pizarro ,2018	41
Imagen 7. ¿Cuál es el par correcto?.....	53
Imagen 8. Toca la campana.....	58
Imagen 9. Cubo de colores.....	63
Imagen 10. Tablero Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América, 2018.....	75
Imagen 11. Intervención Juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América, 2018.....	75
Imagen 12. Niños participando en el juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América, 2018.....	76
Imagen 13. Niños jugando el juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América, 2018.....	76

Tablas

Tabla 1. Materiales y herramientas I.....	55
Tabla 2. Materiales y herramientas II.....	59
Tabla 3. Materiales y herramientas III.....	64
Tabla 4. Materiales y herramientas IV.....	68
Tabla 5. Materiales y herramientas V.....	71
Tabla 6. Materiales y herramientas VI.....	78

Tabla de anexos

Anexo 1. Aprobación publicación imágenes Gimnasio Moderno de Bogotá.....	93
Anexo 2. Carta permiso fotografía portada Unidad Didáctica.....	94

INTRODUCCIÓN

Si partimos entendiendo que *Colombia es uno de los países del mundo en el cual, la calidad de enseñanza y aprendizaje de la historia en los colegios públicos y privados es bastante baja*¹. Esto se debe a varias circunstancias. Por una parte, a los libros de texto que en cierta medida no invitan a la reflexión y al interés por su lectura, puesto que son difíciles de asimilar y comprender². Por otra parte, existe el problema estructural en la formación pedagógica en los futuros docentes de Historia y de Ciencias Sociales en la academia³. Todo lo anterior, sumado a “las crisis estructurales dentro de las escuelas: una incompleta o defectuosa formulación de planes de área y aula, o un incorrecto currículo, ocasiona un desequilibrio en las maneras como se lleva a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje de la historia”⁴.

Según lo expresa José Carlos Núñez⁵, estas problemáticas de enseñanza no estimulan el conocimiento para alcanzar aprendizajes verdaderamente significativos, sino que por el contrario ocasionan en los estudiantes las dificultades en la atención, la concentración y el aprendizaje⁶. Esto conlleva problemas que no sólo están relacionados con la perspectiva tradicional de la enseñanza sino con los métodos que utilizan los docentes para enseñar la disciplina, como desinterés por el conocimiento de nuestra historia, falta de motivación que estimule el proceso de investigación del estudiantes, lo que sin duda repercutirá en el proceso de aprendizaje de la disciplina académica en sí. Es común que desconozcan metodologías activas o nuevas.

¹ LA CRISIS DE LA HISTORIA [Anónimo] [en línea]. En: Revista Semana, 2012. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://www.semana.com/nacion/articulo/la-crisis-historia/255378-3>>.

² RODRÍGUEZ CAMPOS, Darío. Los colegios deben enseñar a pensar con base en la historia [en línea]. En: Unperiódicodigital.unal.edu.co Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2018 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/los-colegios-deben-enseñar-a-pensar-con-base-en-la-historia/>>.

³ Ibíd. <http://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/los-colegios-deben-enseñar-a-pensar-con-base-en-la-historia/>

⁴ Ibíd., <http://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/los-colegios-deben-enseñar-a-pensar-con-base-en-la-historia/>

⁵ José Carlos Núñez Pérez, Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación en la Universidad de Oviedo, España. <https://scholar.google.es/citations?user=Q_P4OUAAAAAJ&hl=es>

⁶ NÚÑEZ, José Carlos. Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. En: Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009.

Como lo menciona Blythe⁷ despierten en los estudiantes “un interés reflexivo hacia lo que se está aprendiendo ayudándolos a establecer relaciones entre su vida y la asignatura, entre los principios y la práctica, entre el pasado y el presente y entre el presente y el futuro”⁸. No deben sorprendernos, pues, las respuestas que dan los estudiantes de bachillerato y de universidad, al ser interrogados sobre su experiencia en el aprendizaje de la historia. Los estudiantes de bachillerato dan respuestas como éstas:

“Los temas son repetidos y aburridos. No son útiles en la vida. Los textos son largos, hartos y confusos. Para estudiar medicina o derecho, no se necesita historia, no nos sirve para nuestra vida social, ni para los estudios, ni en ninguna parte. Es importante por cultura general y para el examen del ICFES, pero para mi vida futura, no me importa”⁹.

¿Será entonces que el proceso pedagógico de la enseñanza de la historia requiere de un nuevo dialogo, un nuevo enfoque que corresponda a las necesidades de esta sociedad globalizada en que se vive en el momento presente? Por lo que resulta pertinente ahondar en el conocimiento de los orígenes de la *pedagogía* como se conoce en la actualidad, ya que permite reconocer elementos comunes de otras culturas, como la europea de finales del siglo XIX, para llegar a determinar el contexto de la problemática planteada en esta investigación.

A finales del siglo XIX en Europa, entre un grupo de pedagogos y psicólogos surgió una serie de ideas acerca de la *educación* y sus prácticas que en oposición a una *pedagogía* basada en el *formalismo* y la *memorización*, en el *didactismo* y la *competencia*, en el *autoritarismo* y la *disciplina*, reivindicaban la significación, el valor y la dignidad de la infancia, centrándose en los intereses espontáneos del niño y fortaleciéndose su actividad, libertad y autonomía¹⁰.

Uno de los retos que tenía la pedagogía era cómo pasar de una enseñanza centrada en el docente a una centrada en el estudiante, lo cual atribuía introducir metodologías activas diferentes de la simple asistencia a la clase magistral, para pasar a una metodología donde el estudiante y el docente fuesen actores en una relación dinámica y creativa¹¹. A esto se le denominó *escuela activa o escuela nueva* y tuvo gran auge durante todo el siglo XX, sobre todo porque es durante este siglo que aparecieron instituciones educativas que se

⁷ BLYTHE, Tina. La enseñanza para la comprensión Guía para el docente, 2002, Citado por MURILLO ESTEPA, Paulino, et al. El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado. España: Ministerio de Educación y Ciencia, 2007. p. 131.

⁸ MORA FORERO, Jorge Rafael. La Enseñanza de la Historia de la Educación en Colombia. Bogotá: ECOE, 1988, p. 87. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://books.google.com.co/books?isbn=9589097987>>

⁹ Ibíd. p. 88

¹⁰ PALACIOS, Jesús. La cuestión Escolar: críticas y alternativas [en línea]. Barcelona, 1984 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <villaeducacion.mx/descargar.php?idtema=1319&data...la-cuestion-escolar.pdf>

¹¹ SERNA GÓMEZ, Humberto. Metodologías activas del aprendizaje. Medellín: Fundación Universitaria María Cano, 2012.

denominaron escuelas nuevas teniendo como exponentes a John Dewey, William Kilpatrick, María Montessori, Jean Piaget, entre otros. Los principales aportes se fundamentan en el amor y respeto por la infancia, la máxima representativa “aprender haciendo” de los planteamientos de la corriente filosófica del norteamericano John Dewey, el uso del texto y el dibujo libre, la correspondencia *interescolar*, el libro de la vida de Célestin Freinet, la enseñanza para las clases populares de Paulo Freire, y el rol integrador entre docente-alumno¹². Todos estos aportes fundamentales para la *pedagogía moderna* están fundados bajo la premisa de la *didáctica*, pues es gracias a los recursos y estrategias que esta proporciona que la escuela activa fundamenta su quehacer pedagógico, por ejemplo, con el juego didáctico, los materiales audiovisuales y el material lúdico como piezas y herramientas manuales.

En Colombia, la escuela nueva surge aproximadamente medio siglo después que en Europa, específicamente en la década de los años 70 como respuesta a las necesidades educativas de los niños de primaria de las zonas rurales del país, pues son pocos los niños matriculados por grado y se hace necesaria la figura del docente multigrado; además se diseñaron unas guías que tenían como función rutas de aprendizaje autónomo con actividades didácticas¹³.

“La idea era que pudieran transitar por los temas y áreas del conocimiento, de tal manera que el maestro tuviera espacio para atender a los niños que aún no sabían leer ni escribir”¹⁴. Es de suma importancia la puesta en marcha de este modelo pedagógico debido a que plantea la posibilidad de capacitar a los docentes mediante guías de formación, así como el respeto por los ritmos de aprendizaje de los niños, la integración de *la comunidad educativa* (estudiantes, educadores, padres de familia, directivos docentes y administradores escolares).

Con lo anterior, este estudio pretende que, el juego como herramienta didáctica, adherido a la escuela activa, sea aplicable en la enseñanza de la historia, teniendo en cuenta que:

...el *juego* impacta de manera muy positiva en la adquisición de conocimientos significativos, además que promueve procesos de enseñanza-aprendizaje agradables, cooperativos y participativos en función al desarrollo de las habilidades y de las características de los adolescentes de hoy y para la práctica docente de la asignatura de historia¹⁵.

¹² NARVÁEZ, Eleazar. Una mirada a la escuela nueva. *En*: Revista Educere, Vol. 10, Núm. 35, octubre-diciembre, 2006, pp. 629-636 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

¹³ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Escuela Nueva [en línea]. Colombia: MEN, 2010. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf>

¹⁴ COLOMBIA APRENDE. ¿Qué es Escuela Nueva? de [en línea]. *En*: Colombia Aprende. [consultado 01 agosto 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-94519.html>>

¹⁵ PRATS, Joaquín. Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora. Mérida, España: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, 2001.

Cabe destacar que si los docentes, *optan por el uso de metodologías activas como el juego en la enseñanza de la historia, como se plantea en esta investigación, el aprendizaje de esta asignatura cumpliría un rol fundamental de reflexión en todo lo que tiene que ver con el entendimiento y apropiación de conocimiento de las acciones humanas en los ámbitos políticos, culturales y sociales*¹⁶. Por lo anterior, se plantea la alternativa de aprender jugando. Aprender mediante el juego, la interacción con materiales, con el entorno y sobre todo con uno mismo.

El juego es una estrategia idónea para los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto en primaria como en secundaria, que usado por los docentes de una manera planificada, persiguiendo unos objetivos claros e incentivando la lúdica, va a impactar en la apropiación de conocimientos de una manera recreativa, mejorará las relaciones interpersonales en clase por medio del trabajo en equipo, la competencia y la socialización, además fomentará el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la agilidad mental¹⁷.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es en este sentido que Azucena Caballero se refiere a los métodos y pedagogías, afirmando que: “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes”¹⁸.

En este orden de ideas, se evidencia la presencia del juego espontáneo cuando los niños ingresan por primera vez al colegio, en la etapa de educación infantil, pues este no está aún mediado por ninguna regla impuesta por el docente, el niño juega como una forma de exploración. Ya adaptados propiamente a la escuela, la tarea del docente, cambia, y es enseñar y aplicar distintos tipos de juegos para que los niños se conozcan entre sí, se relacionen, se diviertan, aprendan a conocer distintos tipos de materiales y vayan adquiriendo distintas habilidades y destrezas; a esto se le llama, juego reglado¹⁹.

¹⁶ Ibíd., p.15

¹⁷ YVER, A ¿A qué jugamos?, Buenos Aires, 1998. Citado por: CHACÓN, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [en línea]. En: Grupo didáctico, 2001. [consultado agosto de 2017]. Disponible en internet: <<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>>

¹⁸ CEPEDA RAMÍREZ, Martha Ruth. El juego como estrategia lúdica de aprendizaje [en línea] Colombia: Magisterio.com.co, 30 de enero de 2017. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>>

¹⁹ ALCALÁ, David Hortigüela, et. al. ¿juego libre o juego reglado en educación Física? Debate con futuros docentes sobre su aplicabilidad en la etapa de primaria [en línea]. En: researchgate.net, 2017. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.researchgate.net/publication/319880760_Juego_libre_o_juego_reglado_en_Educacion_Fisica_Debate_con_futuros_docentes_sobre_su_aplicabilidad_en_la_etapa_de_Primaria>

Todo esto estaría enmarcado en torno *al juego reglado; pero sin olvidar que al mismo tiempo el niño también debe utilizar de manera lúdica y espontánea el juego libre como medio de desarrollo en su aprendizaje*²⁰.

Se diferencia lo que corresponde al juego espontáneo y al juego reglado, siendo este último al que Piaget llamó juego de reglas.

Se trata de actividades socialmente transmitidas que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. No es una actividad confusa ni desordenada para quien juega, sino un proceso estructurado y con sentido social y personal para quienes están jugando. Tanto es así que por sí mismo produce el aprendizaje inestimable de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos y lógico conceptual. Los juegos reglados son buscados por los niños en el camino de encontrar un orden y aumento de conocimientos, la relación lúdica con un otro que los desafía a jugar más y cada vez mejor, en la búsqueda de estererías y herramientas que les permitan crecer respetando al otro, descentrarse y encontrarse en un grupo o una pareja y por qué no, a veces nuevamente consigo mismo. Estos aprendizajes son implícitos en el juego, siendo la razón por lo que no causan ninguna resistencia en los niños sino que ellos necesitan siempre experimentar juegos reglados de mayor complejidad²¹.

Conjuntamente a lo anterior, se presenta el juego como una manifestación libre y espontánea en el ser humano, para lo que se debe entender en el sentido más amplio de la palabra, es decir, *aquella actividad que realiza por iniciativa propia y en el cual durante su desarrollo no intervienen los adultos, por cuanto, no se condiciona mediante la búsqueda de algún tipo de finalidad ajena a la de jugar placenteramente*²².

Lo que se traduce en que el juego espontáneo es aquel que desde su naturaleza misma no depende de refuerzos o acontecimientos externos; sin embargo, las reglas, se condicionan mediante la realidad externa a la que tratan de adaptarse, al contexto, a la cultura y persigue unos objetivos lúdicos. Se tienen entonces que durante la primera infancia las actividades de los niños se caracterizan por actividades fundamentalmente sensomotrices y de exploración centradas principalmente en el descubrimiento de las propias posibilidades de movimientos y manejo de objetos. Aquello, da cabida esencialmente al juego simbólico y de experimentación que se hace muy

²⁰ MUÑOZ QUINTERO, José. Juego dirigido y juego libre en el área de educación física [en línea]. España: Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía. Revista digital para profesionales de la pedagogía, No. 3, julio de 2009. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>>

²¹ PIAGET, Jean. El criterio moral en el niño. 2 ed. Barcelona, 1984, 405 p.

²² GAMBOA JIMÉNEZ, Rodrigo y CACCIUTTOLO JUÁREZ, Carola. Juego libre y espontaneo en el patio de recreo en educación infantil... ¿A qué juegan los niños? [en línea]. Argentina: Memoria. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf>

presente en la mayoría de las manifestaciones lúdicas observadas, y los juegos competitivos quedan relegados naturalmente a una etapa posterior, donde los niños son capaces de exteriorizar su atención, y ponerse en el lugar de los otros²³.

Por lo anteriormente señalado se plantea para este estudio proponer desde la didáctica del juego, una práctica pedagógica que lleve a la adquisición de conocimientos e interrelación del sujeto con su historia, sus orígenes, la problemática social que involucra la historia de una región, de un país, incorporando el juego como herramienta lúdico-pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la historia en el contexto educativo colombiano. Entendiendo que desde un modo elemental y la raíz misma del juego, este se da de forma espontánea. En esta investigación, se pretende entender que el juego es una actividad divertida y espontánea desde su raíz misma: sin embargo, el juego también se enseña y se aprende, por eso, se utilizará como herramienta pedagógica. Sin embargo, en la escuela se da forma reglada, para poder llevar a cabo el proceso cognoscitivo y cognitivo que el docente busca: el del aprendizaje.

Se llevará a cabo una revisión documental y metodológica del material encontrado en las diferentes bases académicas (bibliotecas, Internet, notas de clase, institución educativa), con el fin de establecer los fundamentos teóricos que harán posible, a partir de la caracterización de una comunidad educativa, diseñar una propuesta pedagógica enmarcada en la tesis de la Escuela Nueva, en la enseñanza aprendizaje de la historia en las aulas colombianas.

²³ CHOKLER, M. El concepto de autonomía en el desarrollo infantil temprano, coherencia entre teoría y práctica [en línea]. Colombia: Revista Aula de Infantil, 53, 9-13, 2010. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://aulainfantil.grao.com/revistas/aula-infantil/053-aplicaciones-y-experiencias-de-los-principios-de-pikler-loczy>>

Capítulo I

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje de la historia en Colombia, pasa por una serie de problemáticas, en gran medida ligadas a los procesos de enseñanza lineal y tradicional que se utilizan en las Instituciones educativas de Básica y Media; que no invitan a adquirir un interés y a formular hipótesis críticas frente a sí mismos y con la sociedad²⁴. Pues, la finalidad del aprendizaje de la historia deber ser, no una visión memorística y solamente académica; si no, una experiencia de adquirir conocimientos simbólicos de nuestras múltiples realidades sociales y culturales como humanidad en contextos determinados; saber prejuizarlos, formular hipótesis y argumentarlas²⁵.

El juego que se encuentra referenciado en las corrientes pedagógicas de la Escuela Nueva-Activa, resulta ser una herramienta lúdica y alternativa pedagógica que posibilita la mejora de las problemáticas ya mencionadas, porque rompe con la monotonía, repetición y rutina en los salones de clase, al tiempo que posibilita el desarrollo de habilidades motoras, psicomotoras, cognoscitivas y cognitivas²⁶.

Además se debe entender ‘‘la enseñanza de la historia en la sociedad contemporánea cumple un rol fundamental, pues es a través de la historia que se legitiman las acciones humanas en los ámbitos, políticos, culturales y sociales’’²⁷. Ya que *El aprendizaje de la historia sirve en la educación para facilitar la comprensión del presente, preparar a los estudiantes para la vida adulta, despertar el interés por el pasado, potenciar en niños y adolescentes un sentido de identidad, entre otras*²⁸. Sin embargo, en las escuelas los fines

²⁴ RODRÍGUEZ CAMPOS, Darío. Los colegios deben enseñar a pensar con base en la historia [en línea]. En: UNperiodicodigital. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2018 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/los-colegios-deben-enseñar-a-pensar-con-base-en-la-historia/>>

²⁵ Ibíd

²⁶ ARROCA BARRIOS, Maira Alejandra y DELGADILLO PARRA, Daniela Alejandra. La Lúdica Como Estrategia Para Mejorar Los Procesos De Atención En Los Niños De Grado Primero Del Colegio Americano De Ibagué historia [en línea]. Ibagué: Universidad de Tolima, 2014 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1416/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20mejorar%20los%20procesos%20de%20atenci%C3%B3n%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20grado%20primero%20del%20Colegio%20Americano%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>>

²⁷ PRATS. Óp., cit.,

²⁸ PANTOJA SUÁREZ, Paula Tatiana. ENSEÑAR HISTORIA, UN RETO ENTRE LA DIDÁCTICA Y LA DISCIPLINA: REFLEXIÓN DESDE LA FORMACIÓN DE DOCENTES DE CIENCIAS SOCIALES EN COLOMBIA [en línea]. En: Scielo.conicyt.cl. Manizales: Universidad de Caldas,

de esta asignatura suelen perder sentido en gran parte por la formación y tradición de los docentes, ya que en gran medida se basan en el uso del libro como la única posible herramienta pedagógica, lo que hace que los docentes ofrezcan una visión de la historia como un cuerpo acabado y estático, además que las clases se tornan aburridas y difíciles²⁹.

Por lo anterior, se pretende que ‘el juego como herramienta didáctica permita la identificación por parte de los estudiantes de lugares, contextos, desarrollen el concepto de tiempo-espacio, pero, sobre todo, aprendan a relacionar todos los elementos anteriores de manera lógica formulando y probando hipótesis abstractas’,³⁰.

Al mismo tiempo que se toma en cuenta que este elemento no ha sido implementado en la enseñanza de la historia como recurso en el aula, para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes³¹. Partiendo de la óptica de la enseñanza-aprendizaje que le asigne a la práctica docente del juego y en consonancia con los contenidos que se impartirían, estos, favorecerán la sociabilidad entre los estudiantes, estableciendo objetivos claros y herramientas didácticas apropiadas, que son elaboradas por los docentes. *El docente debe tener buena disposición, ser creativo, tener paciencia y entender que el juego está siendo utilizado como un recurso más para mejorar el aprendizaje*³². Es decir, es un recurso educativo, no un mecanismo de dispersión. Por eso, se hace énfasis en que el juego es didáctico y debe por lo tanto poseer unas características propias para poder ser eficaz en los procesos de enseñanza-aprendizaje colaborativos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Con todo lo anterior se plantea la pregunta problema ¿Cuáles son las características de una propuesta pedagógica sobre un contenido específico de Historia para el grado sexto de bachillerato que utiliza el juego como herramienta didáctica?

2017. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-26812017000200059>

²⁹ Ibid.,

³⁰ CEPEDA. Óp., cit., Disponible en Internet: <http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

³¹ Ibid., Disponible en Internet: <http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

³² Ibid., Disponible en Internet: <http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

2. JUSTIFICACIÓN

Cuando se está adquiriendo conocimiento es oportuno indagar sobre las maneras más prácticas e interesantes que ocasionen agrado y una actitud activa e integradora de trabajo en equipo, que se aleje de actividades educativas alienantes, aburridoras para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje³³. Dichas actividades deben responder a la vida y a valores positivos como el bienestar, la felicidad y el dinamismo, articulables a través de la acción lúdica con compromiso, interacción y conciencia³⁴. Así mismo, deben estar en la búsqueda de comprender e incluir desde todas las perspectivas probables, no solamente desde lo cognitivo, y en este sentido abarcar la multidimensionalidad del ser humano.³⁵ Por estas razones surge la concepción del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la historia, puesto que el juego es una actividad lúdica y recreativa que contribuye a múltiples desarrollos como el físico, el emocional, el cultural y sobre todo el cognitivo³⁶. El juego, pretende ayudar a la consolidación de la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora que logra generar sinergia y articulación a nivel de los actores del proceso pedagógico³⁷. Por otra parte, el juego como estrategia pedagógica para la asignatura de historia, sirve para que los docentes sean propositivos en clase, y hagan de este espacio un lugar motivador que despierte la curiosidad y la necesidad de aprender a sus estudiantes³⁸.

Por tal motivo, este trabajo investigativo es de utilidad para docentes de Ciencias Sociales e Historia de la Básica Media que buscan alguna herramienta que posibilite el desarrollo de sus clases de una manera innovadora, que desarrolle la creatividad y fomente el aprendizaje de la historia como una actividad lúdica, pues, la historia es una asignatura de suma importancia por que potencia el análisis de las realidades humanas, así como la justificación del presente, ya sea a través de un pasado inmediato o tardío, así como el análisis de los individuos, sus causalidades y consecuencias dentro de un espacio-tiempo.³⁹ No cabe duda que transmitir el conocimiento de esta asignatura en muchas ocasiones es monótono y causa aburrimiento, por lo tanto, las actividades lúdicas que son propias del juego, permiten darle solución a dichas dificultades.

³³ POSADA GONZÁLEZ, Regis. La lúdica como estrategia didáctica. Tesis. Magister en Educación [en línea]. Colombia: Universidad Nacional, 2014. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf> >

³⁴ Ibid., Disponible en Internet: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

³⁵ Ibid., Disponible en Internet: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

³⁶ ALVARADO MONGE, María de los Ángeles y MONTERO MENESES, Maureen. El juego en los niños, enfoque teórico. En: Revista Educación, 2001. p. 113-124.

³⁷ POSADA. Óp., cit., Disponible en Internet: <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

³⁸ CHACÓN, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [en línea]. En: Grupo didáctico, 2001. [consultado agosto de 2017]. Disponible en internet: <<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf> >

³⁹ PRATS. Óp., cit.,

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Diseñar una propuesta pedagógica sobre un contenido específico de Historia para el grado sexto de bachillerato que utiliza el juego como herramienta pedagógica.

3.2 ESPECÍFICOS

- Identificar y describir los elementos constitutivos de una propuesta pedagógica para el contenido específico de historia, “La prehistoria en América” para el grado sexto de bachillerato.
- Problematicar el contenido específico de historia, “La prehistoria en América”, y su pertinencia en el desarrollo de habilidades cognitivas y socio-emocionales.
- Justificar el juego como una herramienta didáctica óptima en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la historia para el grado sexto de bachillerato.
- Diseñar el plan de clase para el desarrollo del contenido específico de “La prehistoria en América” para el grado sexto de bachillerato.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEÓRICO

Los aspectos teóricos que se corresponden con la problemática planteada en esta investigación están relacionados con dos elementos fundamentales: el juego y la corriente pedagógica conocida como Escuela Nueva, que serán desarrollados a continuación.

El juego. El juego es una actividad tan antigua como el ser humano mismo y se da de forma innata; sin embargo, su forma de practicarse depende mucho de la cultura que tiene cada pueblo ya que esto mediará en el desarrollo de las habilidades y las destrezas⁴⁰. Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia⁴¹. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad⁴². A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos⁴³. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero, sólo que, amenazado también a veces de corrupción y extinción⁴⁴, lo que se traduce en el manejo que se da a la historia de una nación que se pretende invisibilizar por razones políticas, económicas o porque no se tomen en cuenta la memoria histórica de una comunidad o grupo étnico. El juego constituye por lo demás, una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines infantiles o escuelas maternas donde por lo general queda confinado.⁴⁵ En efecto, el juego ofrece al docente a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela plantea numerosos problemas, aún más cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas⁴⁶.

No hay que extrañarse de que el juego, espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse libremente las fuerzas reprimidas, constituya a la vez una válvula de seguridad

⁴⁰ ALVARADO. Óp., cit., p. 113-124.

⁴¹ UNESCO. El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas [en línea]. Estados Unidos: UNESCO. Estudios y documentos de educación. No. 34. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>> p.5

⁴² Ibíd., Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p.7

⁴³ Ibíd., Disponible en Internet <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p.5

⁴⁴ Ibíd., Disponible en Internet <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p.5

⁴⁵ Ibíd., Disponible en Internet <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p.5

⁴⁶ Ibíd., Disponible en Internet <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p.5

vital y una verdadera institución educativa espontánea⁴⁷. Esto se traduce en lo que expresa José Muñoz Quintero cuando establece las diferencias y similitudes entre el juego espontáneo propio de los primeros ciclos de enseñanza infantil y el juego reglado, en los que interviene el docente, la metodología a aplicar para que el juego sea una herramienta lúdica y pedagógica que cumpla los objetivos propuestos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que exista una institución educativa que utilice el juego de manera espontánea sin perder de vista los objetivos formulados.

El documento de la UNESCO, “El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas”, aborda elementos que son retomados por el autor José Muñoz Quintero por su pertinencia y correspondencia al tema que se pretende desarrollar, de tal forma que para esta institución el juego posee características de espontaneidad en razón de que,

El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta. Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social⁴⁸.

El juego como actividad humana

Diversos autores han hecho definiciones de esta actividad humana. Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", afirma que " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría"⁴⁹. Para Groos filósofo y

⁴⁷ ROMERO CRUZ, Juan Carlos. Estudio de la efectividad del uso de juegos como estrategia para la adquisición de habilidades sociales en pacientes diagnosticados de Esquizofrenia Paranoide en situación de institucionalización. Tesis. Maestría [en línea]. España: Universitat Jaume, 2015. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/144065/TFM_2014_romeroJ.pdf?sequence=1

⁴⁸ UNESCO. Óp., cit., Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf> p-16

⁴⁹ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Citado por FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC.OO DE ANDALUCÍA ¿qué es el juego? [en línea]. Andalucía, España: Temas para educación, No. 7, 2010.

psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.⁵⁰ Gross sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye, tanto en la conducta humana como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que los infantes, como adultos, tendrían que afrontar posteriormente.⁵¹ Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.⁵² Según Lev Vigotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales⁵³.

El juego como herramienta educativa

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco por que desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.⁵⁴

El juego se considera como una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento. La didáctica define el juego como aquella herramienta de entretenimiento que propicia el conocimiento y que produce placer⁵⁵. En el salón de clase, el juego sirve para hacer más fácil el aprendizaje, sobre todo si la planificación del mismo, se realiza de manera adecuada por medio del fortalecimiento de valores como el amor, la tolerancia

[consultado octubre de 2017] Disponible en Internet: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

⁵⁰ GROOS, Karl. La estimulación educativa. En: FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC.OO DE ANDALUCÍA. Óp., cit., Disponible en Internet: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

⁵¹ Ibíd., Disponible en Internet: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

⁵² JACOME RODRÍGUEZ, María José. El juego en la etapa de la educación infantil (3-6 años). Tesis. Grado en Educación Infantil [en línea]. Valladolid, España: Universidad de Valladolid. Facultad de Educación Y Trabajo Social, 2013, 75 p. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

⁵³ VIGOTSKY, Lev. El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. La estimulación educativa. En: FEDERACION DE ENSEÑANZA DE CC.OO DE ANDALUCÍA. Óp., cit., Disponible en Internet: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

⁵⁴ CHACÓN. Óp., cit., Disponible en Internet: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

⁵⁵ MINERVA TORRES, Carmen. El juego: una estrategia importante. Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes, 2002.

grupal e intergrupal, la seguridad, responsabilidad, confianza y compañerismo.⁵⁶ Además les propicia un desarrollo integral y significativo a sus estudiantes, pues el docente posibilita hacer de las clases un acto ameno, creativo en el cual la estimulación se convierte en el eje central de las actividades⁵⁷.

Enseñar historia mediante el juego

La historia, en la medida que es la vida, no debería resultar una materia aburrida en la etapa infantil y adolescente. Enseñar significa aprovechar las habilidades y el potencial de las personas y, en la etapa infantil y juvenil, el juego suele ser el gran instrumento de aprendizaje⁵⁸.

Hay muchas posibilidades de enseñar historia mediante juegos; así, por ejemplo, los juegos de simulación son instrumentos muy poderosos, ya que permiten recrear situaciones y problemáticas del pasado. Además, la simulación estimula el pensamiento divergente, tan importante para comprender la historia, y es una herramienta para formarnos en la toma de decisiones, emulando el pasado y simplemente ubicándonos en el presente⁵⁹. Por último, cabe decir que la enseñanza de la historia mediante el juego es una de las formas más eficaces de presentarles a los estudiantes la complejidad del pasado y, en especial, la complejidad que supone toda toma de decisiones⁶⁰.

El modelo pedagógico de la Escuela Nueva. La Escuela Nueva tiene sus orígenes aproximadamente en los siglos XVII Y XVIII, a partir de pensadores como Francis Bacon y John Locke que como lo afirma Vidales Delgado, impulsaban el empleo del razonamiento, la observación y la experimentación en las escuelas para inculcar conocimientos verdaderamente valiosos⁶¹. El principal impulsor de la Escuela Nueva fue Jean Jacques Rousseau, quien consideraba que el hombre nacía libre y feliz, pero que se convertía en desgraciado a causa de las convenciones sociales que eran en realidad cadenas de opresión⁶². Sin embargo, es en el siglo XIX cuando se consolida este movimiento y se propaga en varias partes del mundo, con la creación de B.I.E.N (*Bureau International des Écoles Nouvelles, Oficina Internacional de las Escuelas Nuevas*) en Ginebra, Suiza, por

⁵⁶ Ibid.,

⁵⁷ Ibid.,

⁵⁸ SANTACANA, Juan y PRATS, Joaquín. Enseñanza y aprendizaje de la historia en la educación Básica. México, 2011. p. 58

⁵⁹ Ibid., p. 59.

⁶⁰ Ibid., p. 60.

⁶¹ VIDALES DELGADO, Ismael. Veinte experiencias educativas exitosas en el mundo. Capítulo I- Evolución de la educación en Occidente: La Escuela Nueva. México: Instituto de Altos Estudios e Investigación Pedagógica, 2005. p. 17.

⁶² Ibid., p. 19.

iniciativa de Ferrière, Bovet y Claparède⁶³. El uso de ese nombre nos remite a un movimiento desarrollado a partir de los últimos años del siglo XIX, en relación con determinadas ideas sobre la educación y sus prácticas que en Europa y en distintos países del mundo emergieron a contrapelo de la educación tradicional, “... fruto ciertamente de una renovación general que valoraba la autoformación y la actividad espontánea del niño”⁶⁴. Así, para Filho, la expresión “Escuela Nueva”:

No se refiere a un solo tipo de escuela o sistema didáctico determinado, sino a todo un conjunto de principios tendientes a rever las formas tradicionales de la enseñanza. Esos principios derivaron generalmente de una nueva comprensión de las necesidades de la infancia, inspirada en las conclusiones de los estudios que la biología y la psicología iniciaban entonces. Pero luego se ampliaron, relacionándose con otros, muy numerosos, relativos a las funciones de la escuela frente a las nuevas exigencias de la vida social⁶⁵.

Durante el siglo XX diversos movimientos pedagógicos se unificaron y se hicieron llamar “Escuela Nueva” en el cual se agruparon diversos pensadores destacados como: Ovidio Decroly, Celestin Freinet, María Montessori y Eduardo Cleparéde; todos ellos se pronunciaban por el respeto a los Derechos Humanos y la atención a los niños con capacidades diferentes⁶⁶.

En determinados países –en Iberoamérica, por ejemplo– al movimiento de la Escuela Nueva se le llama Escuela Activa, dado que se asume que el principio más importante y significativo es aquel según el cual la escuela debe propiciar la actividad del niño; de allí que se sostenga que esta institución está llamada a aplicar el principio de actividad y hacer posible toda la actividad psicomotora propia del niño, a fin de centrarse en los intereses de éste y hacer más eficaces la enseñanza y el aprendizaje. También se le denomina Escuela Moderna, en tanto se considera que la Escuela Nueva se fundamenta en una base científica y racional, es decir, se inspira en el aporte de las nacientes ciencias auxiliares de la educación⁶⁷.

⁶³ GARCÍA SOLANA, Oscar. Breve historia de la Escuela Activa. Piaget [en línea]. Colombia: Scribd. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://es.scribd.com/doc/44386935/Garcia-Solana-Oscar-Historia-de-La-Escuela-Activa>> p.20

⁶⁴ FILHO, Lourenco. Introducción al estudio de la escuela nueva. Citado por NARVAEZ, Eleazar. Una mirada a la Escuela Nueva. Venezuela. 30 octubre de 2006. p. 3

⁶⁵ Ibíd., p. 4.

⁶⁶ VIDALES. Óp., cit., p. 18.

⁶⁷ NARVAEZ, Eleazar. Una mirada a la Escuela Nueva [en línea]. Colombia: Redalyc. 35, octubre-diciembre, 2006, p. 4. [consultado 13 marzo 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.redalyc.org/pdf/356/35603508.pdf>>

Cabe destacar que el desarrollo de la Escuela Nueva en diferentes partes del mundo, lleva consigo un contexto histórico que determina la aplicabilidad de este movimiento. No es lo mismo el desarrollo que tuvo en Polonia, que como lo fue en México, por ejemplo. Pues como afirma Narváez: “Sin duda, la complejidad de dicho movimiento no sólo hace referencia a las aportaciones recibidas a partir de diversas corrientes, sino también a las particularidades de la expresión de sus principios fundamentales en distintos contextos nacionales y en diferentes momentos históricos, de las cuales no podemos prescindir si en verdad aspiramos a calibrar el impacto del movimiento renovador en sus variados matices”⁶⁸.

Según la Liga Internacional de La Escuela Nueva, reunida en el Congreso de Calais en el año 1921, definió que La escuela nueva contiene siete principios que son fundamentales para cumplir el ideal de su desarrollo con los estudiantes:

- El fin esencial de toda educación es preparar al niño para querer y para realizar en su vida la supremacía del espíritu. Aquella debe, pues, cualquiera que sea el punto de vista en que se coloca el educador, aspirar a conservar y aumentar en el niño la energía espiritual.
- Debe respetar la Individualidad del niño. Esta individualidad no puede desarrollarse más que por una disciplina que conduzca a la liberación de las potencias espirituales que hay en él.
- Los estudios, y de una manera general el aprendizaje de la vida, deben dar curso libre a los intereses innatos del niño, es decir, a los que se despiertan espontáneamente en él y que encuentran su expresión en las actividades variadas de orden manual, intelectual, estético, social y otros.
- Cada edad tiene su carácter propio. Es necesario, pues, que la disciplina personal y la disciplina colectiva se organicen por los mismos niños con la colaboración de los docentes; aquéllas deben tender a reforzar el sentimiento de las responsabilidades individuales y sociales.
- La competencia o concurrencia egoístas debe desaparecer de la educación y ser sustituida por la cooperación, que enseña al niño a poner su individualidad al servicio de la colectividad.
- La coeducación reclamada por la Liga coeducación que significa a la vez instrucción y coeducación en común- excluye el trato idéntico impuesto a los dos

⁶⁸ Ibíd., Disponible en Internet: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603508.pdf> p. 6.

sexos; pero implica una colaboración qua permite a cada sexo ejercer libremente sobre el otro una influencia saludable.

- La Educación Nueva prepara en el niño no sólo al futuro ciudadano capaz de cumplir sus deberes hacia su prójimo, su nación y la Humanidad en su conjunto, sino también al ser humano, consciente de su dignidad de hombre⁶⁹.

La escuela activa, escuela nueva en Colombia. La Escuela Nueva fue una propuesta de naturaleza pedagógica extendida en América Latina, que tuvo una influencia variada en la educación en los diferentes países, principalmente desde la primera mitad del siglo XX. La Escuela Nueva transformó las concepciones sobre el desarrollo y la formación del hombre, la infancia, el maestro, la escuela, la política educativa, los métodos de enseñanza, el aprendizaje, la evaluación y la didáctica⁷⁰.

Uno de los personajes más destacados en el desarrollo de la pedagogía activa en Colombia fue el ex presidente José Bonifacio Aquileo Elías Parra Gómez, que cuando asumió la Presidencia de la República (1876-1878), concebía ideas de mejorar el sistema educativo con mucha fuerza, pues pensaba que la instrucción pública era fundamental para el desarrollo del país⁷¹.

Entorno a esta situación se fortalece la ley de 1870 que promovía en la educación primaria, secundaria y normalista nuevas estrategias pedagógicas, dando como surgimiento la escuela activa. El presidente Parra autorizó que en la educación existiera espacio para la religión, pues, la escuela activa entre sus ideas concibe una educación laica. Las propuestas de la Escuela Activa desarrolladas y puestas en marcha bajo el gobierno de Aquileo Parra fueron interrumpidas debido al proceso de regeneración del año de 1886. Pues con el surgimiento de la constitución de ese mismo año, el programa de educación *moderno* que había sido promovido por Parra y otros liberales fueron totalmente diferentes e incluso antagónicos: la educación dejó de ser laica y obligatoria y la iglesia fue la encargada de dirigir los procesos educativos en el país⁷².

⁶⁹ LA ESCUELA NUEVA [Anónimo] [en línea]. Colombia: Ecured. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.ecured.cu/La_escuela_nueva>

⁷⁰ RÍOS BELTRÁN, Rafael. Escuela Nueva y saber pedagógico en Colombia: apropiación, modernidad y métodos de enseñanza. Primera mitad del siglo XIX [en línea]. Colombia: Revista Hist. Soc., Número 24, p. 79-107, 2013. ISSN electrónico 2357-4720. ISSN impreso 0121-8417. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/hisysoc/article/view/39709/47838>>

⁷¹ TOCORA LOZANO, Leydi Marcela. Apuntes sobre la escuela activa [en línea]. Colombia: Blogspot, septiembre de 2008. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://lematolo.blogspot.com.co/2008/09/apuntes-sobre-la-escuela-activa.html>>

⁷² Ibíd., Disponible en Internet: <http://lematolo.blogspot.com.co/2008/09/apuntes-sobre-la-escuela-activa.html>

A inicios del siglo XX, en el año de 1914, Agustín Nieto Caballero apoyado por Pedro Miguel Samper, Alberto Corradine, Ferdinand Focke y José Joaquín Serrano, entre otros, conocidos como la “generación del centenario”, fundaron en la ciudad de Bogotá, el Gimnasio Moderno pues, no estaban de acuerdo con la hegemonía conservadora imperante en el país. Como el aprendizaje basado en la obediencia ciega y en el temor era una de las principales manifestaciones de esa tendencia decidieron crear un colegio para liderar una revolución educativa⁷³. Esta fue la primera escuela activa en América Latina⁷⁴. El Moderno se convirtió en un colegio laico en el país, extraño para un medio en el que dominaban las ideas conservadoras y la educación clerical. Mantuvo la clase de religión, la misa, el capellán y las primeras comuniones. Sin embargo, las adecuó al nuevo ideario liberal. La tolerancia religiosa y el pluralismo ideológico y político hacían parte de sus principios⁷⁵.

Tal cual expone De Zubiria Sámpeter:

Se nutría de los principios de Montessori y Decroly, que Don Agustín conoció durante sus estudios de pedagogía en Europa. Así mismo, hizo propia la tesis de Rousseau quien sostenía en su clásica obra de “El Emilio o la educación” que “indiscutiblemente se adquirirían nociones más claras y seguras de las cosas que aprendía uno por sí mismo que las enseñadas por los otros”.

Por ello, defendía la acción, la vivencia y la experimentación, como condiciones y garantías del aprendizaje. Este espíritu se percibía en la arenera, en el palomar, en la práctica deportiva y las salidas de campo. Como diría Don Agustín, era una “escuela del movimiento de la vida” que hacía a un lado los “caducos libros de texto” para reemplazarlos por los cuadernos llevados por los niños y que privilegiaba el estudio directo de la naturaleza⁷⁶.

Todo el desarrollo de esta pedagogía con referencias de los pedagogos Jean Jacques Rousseau y Johann Heinrich Pestalozzi, aplicados a nuestro contexto colombiano.

⁷³ LOS 100 AÑOS DEL GIMNASIO MODERNO [Anónimo] [en línea]. Colombia: Semana, 15 de marzo de 2014. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.semana.com/nacion/articulo/el-gimnasio-moderno-cumple-100-anos/380537-3>>

⁷⁴ DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. El Gimnasio Moderno y la transformación de la educación en Colombia [en línea]. Colombia: Semana, 17 de mayo de 2014. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.semana.com/educacion/articulo/gimnasio-moderno-aun-moderno/387511-3>>

⁷⁵ Ibíd., Disponible en Internet: <http://www.semana.com/educacion/articulo/gimnasio-moderno-aun-moderno/387511-3>

⁷⁶ Ibíd., Disponible en Internet: <http://www.semana.com/educacion/articulo/gimnasio-moderno-aun-moderno/387511-3>

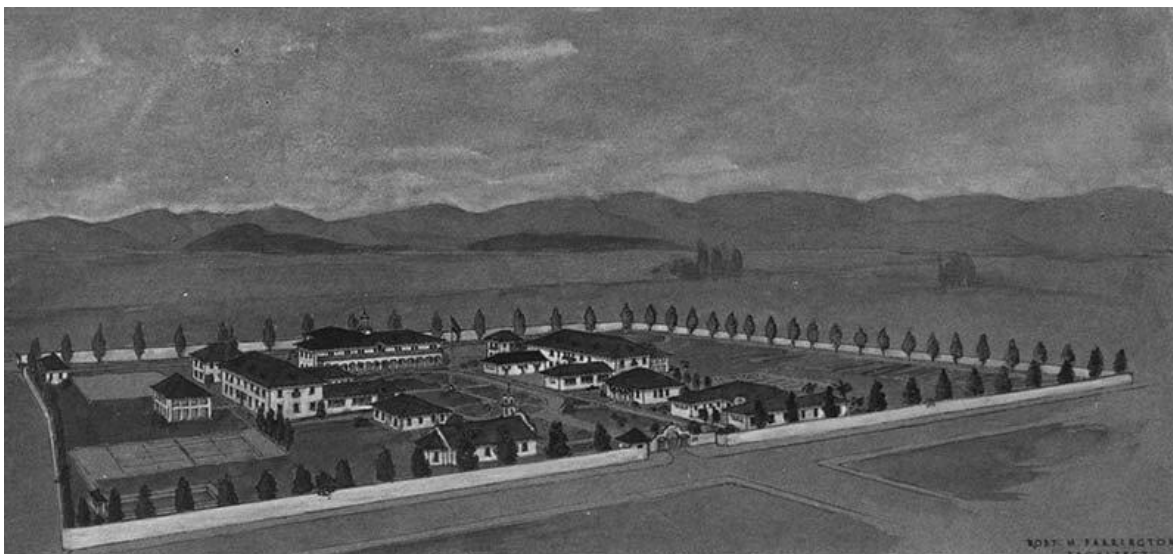


Imagen 1. Planos del Nuevo Gimnasio Moderno de Bogotá: 1912-1923 [fotografía]. En: archivo de la Oficina de Comunicaciones Gimnasio Moderno. Bogotá D.C, 1912-1923 [consultado: 12 de septiembre de 2017]. Tomada de: <<https://gimnasiomoderno.edu.co/gimnasio/historia/1914-1923/>>



Imagen 2. Ovidio Decroly y Agustín Nieto Caballero en los Jardines de Villa Adelaida en la casa de Agustín Nieto Caballero en Colombia [fotografía]. En: archivo de la Oficina de Comunicaciones Gimnasio Moderno. Bogotá D.C, 1924-1933 [consultado: 13 de septiembre de 2017]. Tomado de: <<https://gimnasiomoderno.edu.co/gimnasio/historia/1924-1933/>>

En 1930 durante el período del presidente Olaya Herrera, Agustín Nieto es nombrado asesor del ministro de educación e inicia la reforma pedagógica y educativa en el mismo año, con el propósito de renovar la educación en todos los niveles, dando énfasis especial a las escuelas normales, algunas de las cuales se convertirían en universidades, transformándose de esta manera La Escuela Normal Superior en la institución de mayor alcance, que se creó con la pedagogía activa: centro de investigación, de especialización docente y científica que funcionaba con base en seminarios, talleres, prácticas de laboratorio, consulta de libros especializados con enseñanzas impartidas por un nuevo tipo de intelectual: científicos, escritores, poetas, ensayistas, políticos, figuras de renombre internacional⁷⁷.

La escuela nueva tuvo muchos obstáculos para su desarrollo en el país. Entre ellos están los ocasionados por las deficiencias de formación de los docentes en los aspectos filosóficos, psicológicos y pedagógicos que requería la pedagogía activa, adicionalmente la escasez de los recursos didácticos para su implementación, las pugnas ideológicas entre la filosofía pragmática de los grandes representantes de la escuela activa, según la cual el saber se genera y convalida en la acción y la filosofía escolástica que defendía la iglesia católica, de otra parte por atentar supuestamente contra el humanismo al poner el énfasis en la práctica y en la utilidad⁷⁸.

Este modelo educativo fue diseñado en Colombia en los años setenta por Vicky Colbert, Beryl Levinger y Óscar Mogollón. Desde entonces ha sido enriquecido por equipos de educadores que han integrado las propuestas teóricas de la pedagogía activa con aprendizajes de sus vivencias y sus prácticas en el aula⁷⁹. En los últimos años se la ha venido considerando como un modelo educativo aplicable en contextos dentro y fuera del ámbito rural, conceptualmente estructurado, creado socialmente para visualizar, representar, comprender y hacer seguimiento de las variables que intervienen en los procesos educativos⁸⁰.

⁷⁷ LÓPEZ GIL, María Aracelly. Aportes de la pedagogía activa a la educación [en línea]. Colombia: Escuela Normal Superior de Caldas. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://oaji.net/articles/2017/5027-1497202809.pdf>> p. 34-35

⁷⁸ Ibíd., Disponible en Internet: <http://oaji.net/articles/2017/5027-1497202809.pdf> p. 34-35

⁷⁹ Ibíd., Disponible en Internet: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf p. 5-6.

⁸⁰ Ibíd., Disponible en Internet: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf p. 9.

Capítulo II

Marco contextual: la Institución Educativa

4.2 MARCO CONTEXTUAL

La investigación se realiza en una Institución Educativa Técnica Industrial pública de la ciudad de Cali. La Institución inició actividades con Calendario A, debido a que fue fundada para satisfacer la creciente demanda de cupos para estudiantes provenientes de otras regiones del país que tenían calendario diferente (zona capital y otros departamentos).

En 1976 los estudiantes promovieron la creación del escudo y la bandera del colegio en un concurso abierto. Las ideas formuladas sirvieron para elaborar el escudo y la bandera institucionales.

La institución fue pionera, en el sur-occidente colombiano, en el proceso de Integración Escolar a la Básica Secundaria y Media Técnica de un grupo de estudiantes sordos, acompañados por Interpretes del Lenguaje de Señas Colombiano (LSC) con la participación de la Secretaria de Educación Municipal, la Asociación de Sordos del Valle ASORVAL y el Instituto Nacional para Sordos, INSOR, cumpliendo la Ley General de la Educación y el Plan Gradual de Atención a la Población Discapacitada⁸¹.

La misión y visión de la Institución está enfocada en los más altos principios éticos educativos, de inclusión, que propende por la formación integral de los educandos en un marco de fraternidad y solidaridad.

4.3 MARCO LEGAL

El marco normativo que encierra esta investigación se refiere a los lineamientos curriculares que

Son las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el Ministerio de Educación Nacional con la participación de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en su artículo 23.

En el proceso de elaboración de los Proyectos Educativos Institucionales y sus correspondientes planes de estudio por ciclos, niveles y áreas, los lineamientos curriculares se constituyen en referentes que apoyan y orientan esta labor conjuntamente con los aportes

⁸¹ INSTITUCIÓN EDUCATIVA. La institución educativa y su entorno. Cali, 2016.

que han adquirido las instituciones y sus docentes a través de su experiencia, formación e investigación⁸².

Estos lineamientos son formulados por el Ministerio de Educación, los cuales están basados en lo formulado por la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), artículo 5, fines de la educación, basados en la Constitución Política artículo 67, y el artículo 20 de la ley 115/94 que establece los objetivos generales de la educación básica.

Así mismo, en el Plan de Área de Ciencias Sociales de la Institución se formula el siguiente ordenamiento legal en cuanto a las políticas educativas del Colegio.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

El pleno desarrollo de la personalidad, sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos

- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
- La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

⁸² MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares [en línea]. Bogotá: MEN, 2016. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html>>

- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad técnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad, entre otros⁸³.

⁸³ INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL JOSÉ MARÍA CARBONELL. Gestión Académica. Plan de área Ciencias Sociales. Cali, 2011. p. 3 y 4.

5. METODOLOGÍA

5.1 PROCESO METODOLÓGICO

El tipo de investigación planteada es exploratorio, ya que propende por el hallazgo de estrategias lúdicas y creativas que faciliten el aprendizaje de contenidos de la historia.

Así mismo, el enfoque de la investigación desarrollada es cualitativo, interesado en primera instancia por determinar el sentido y la razón de ser de un fenómeno social en un medio natural. Autores como Sampieri⁸⁴, lo definen como un “conjunto de prácticas interpretativas porque hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos; es naturalista porque estudia los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales, e interpretativa porque intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que le otorgan las personas”⁸⁵. En general, posee las siguientes características: se describe un problema que desea estudiar; ya planteado este, se revisa la literatura del contenido y se construye la teoría; con el fin de obtener información, el investigador debe recolectar todos los datos y resultados obtenidos de su investigación, estudia y analiza mediante los procesos que haya realizado; estos datos se presentan como una propuesta didáctica que es el producto final y el objetivo principal de la investigación desarrollada; para la realización del paso anterior se utiliza el análisis deductivo e inferencial.

La investigación cualitativa se fundamenta en un proceso inductivo, exploratorio y descriptivo para luego generar perspectivas teóricas, que va de lo particular a lo general. Se fundamenta en las realidades de sus participantes y es donde se sitúa la investigación, de ahí el interés por desarrollar un proceso a partir de una necesidad, en este caso utilizar el juego como herramienta pedagógica en la enseñanza de la historia, a través del análisis del contenido “La prehistoria en América”. Como punto de partida se tiene una guía de clase que contiene textos escritos para su comprensión lectora, además de una serie de actividades escritas. Es importante en este nivel de comprensión lectora proveer conocimientos previos al estudiante para poder construir significado; finalmente se toma en cuenta el nivel de comprensión lectora-crítico, que indaga por el sentido global del texto, en el que el lector puede tomar posición frente a lo que ha leído.

Después de realizar el proceso de conocimientos previos, la guía de clase posee una serie de actividades y ejercicios para realizar en el salón de clase y en casa. Esto, con el fin de que en el momento de realizar las actividades lúdicas correspondientes al juego, los estudiantes

⁸⁴ HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto, FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, María del Pilar. Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill, 2006. p. 9

⁸⁵ Ibíd. p,9

posean los conocimientos suficientes para que su proceso en dichas actividades sea satisfactorio y vaya encauzado hacia la adquisición de aprendizajes.

La guía didáctica desglosa el contenido de “La prehistoria en América” en varios ítems o subcontenidos que tienen sus diferentes actividades dentro de la guía y sus correspondientes juegos:

- La llegada de los primeros pobladores a América
- Las etapas o períodos de desarrollo de dichos pobladores en América: Paleoindio, Arcaico, Formativo, Clásico y post-clásico
- Poblaciones precolombinas más importantes de Colombia
- Aspectos comunes de las poblaciones precolombinas
- Aspectos diferentes de las poblaciones precolombinas
-

Cabe destacar que cada uno de estos sub-contenidos tienen sus clases magistrales y algunos de ellos estarán mediados a través de algún recurso audiovisual: película, canción, audiolibro, fotografías, etc., según corresponda.

5.2 DISEÑO METODOLÓGICO

Este proceso se inscribe en un diseño metodológico desde la investigación acción pedagógica, por eso es activo y cuyo centro de atención, se encuentra en el desarrollo de la comprensión del texto: guía de clase, por ser un texto que posee una orientación con objetivos claros, ideal, para organizar las ideas de los estudiantes y para que tengan la posibilidad desde sus propias lecturas, de relacionar ideas y resolver los interrogantes propuestos por el docente. El desarrollo de la comprensión lectora requiere el desarrollo de habilidades al realizar el acto de leer, lo cual, es indispensable porque beneficia no sólo el desempeño escolar sino el desenvolvimiento en los diferentes escenarios donde se requiera interpretar textos escritos, en el marco de la enseñanza de la historia en el salón de clase. Estos textos escritos son de diferentes tipos: poesía, cuentos, relatos, *¿Sabías que?* Académicos. Se hace esto, para romper un poco con un texto único y proponer diferentes alternativas de lectura.

También en esta acción pedagógica otros centros de atención son los recursos audiovisuales y los diferentes juegos educativos.

5.3 POBLACIÓN

La propuesta pedagógica se aplica a una población determinada de la Institución Educativa en su sede central estrato 4, institución de carácter público de la ciudad de Santiago de Cali, para el grado 6-03 en la jornada de la tarde 12:45 p.m – 06:45 p.m. El número de estudiantes es 40, siendo 23 niños y 17 niñas.

5.4 ESPACIO FÍSICO Y RECURSOS DEL SALÓN DE CLASE

El salón posee dos tipos de ventilación: natural o ambiental a través de una ventana, y artificial o mecánico a través de tres ventiladores ubicados en tres de las paredes. Los colores de las paredes son amarillo crema con cuatro columnas en cada esquina de color verde. Existen tres pizarrones para pegar carteles, carteleras o imágenes y un tablero acrílico borrable que usa el docente. Hay varias figuras e imágenes alusivas a las Ciencias Sociales como: mapas, hechos históricos, frases célebres relacionadas a las Ciencias Sociales, etc. Los pupitres están ubicados en cinco líneas verticales, son de madera y aluminio. La iluminación es natural y artificial. No tiene puerta y posee una ventana grande.

Los recursos que tiene este salón son un videobeam con sonido integrado, un computador portátil, un tablero interactivo o Smart board, y cuenta con el programa TIT@ Educación Para Todos de la Secretaría de Educación de Santiago de Cali.

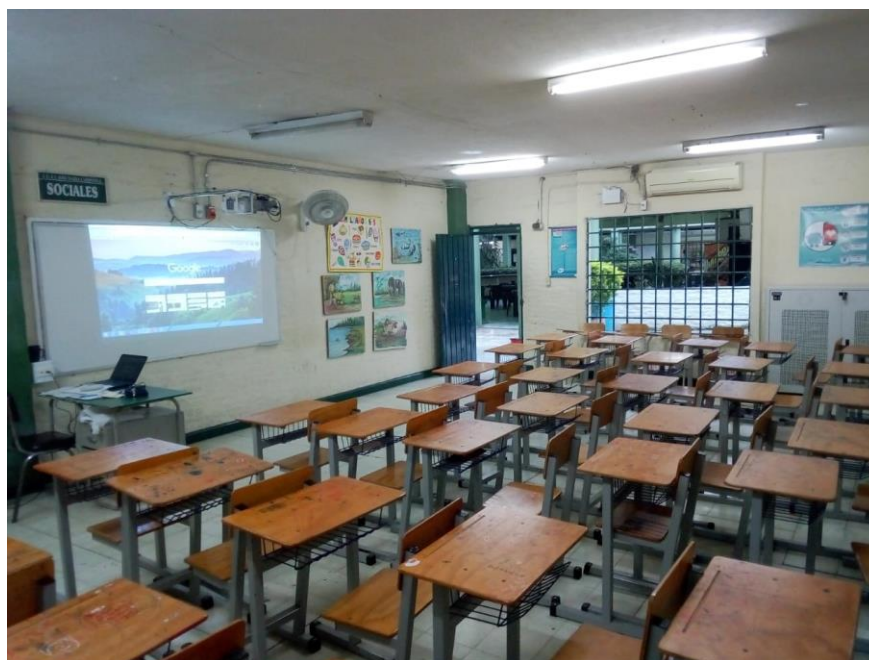


Imagen 3. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03
[fotografía] Institución Educativa, Sede central, 2018



Imagen 4. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Elementos del Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03 [fotografía] Institución Educativa, Sede central, 2018

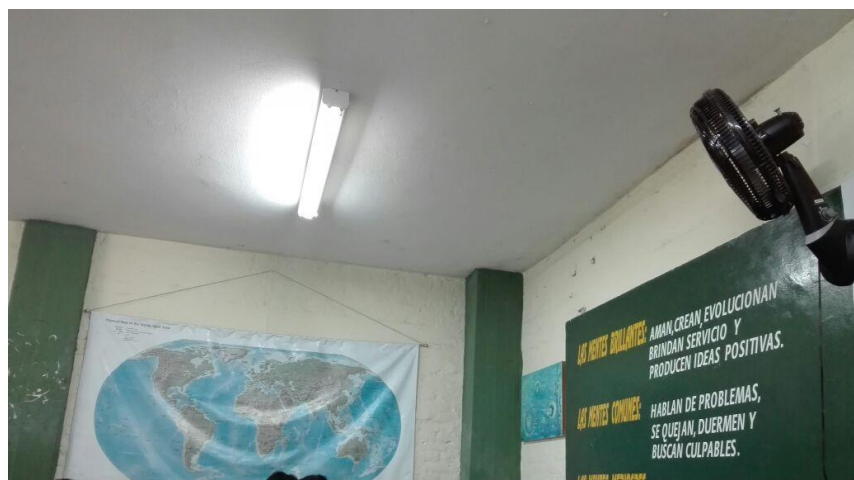


Imagen 5. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Elementos del Salón de clases de Ciencias Sociales, grado 6-03 [fotografía] Institución, Sede central, 2018

5.5 DOCENTE

Licenciado en Ciencias Sociales, y Mg. En educación e investigación educativa. Lleva trabajando en la Institución Educativa siete años. Posee dos blogs, el primero titulado *Razón Ilustrada*⁸⁶ y el segundo, un blog educativo, desde el que comparte a sus estudiantes los exámenes, talleres y guías llamado *Construyamos el Saber*.⁸⁷ Enseña las asignaturas de Ciencias Sociales y Ética a los grados sexto y séptimo en la jornada de la tarde.

⁸⁶ SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Razón Ilustrada [en línea]. Blog en español. Colombia. [Consultado: 13 de febrero de 2018]. Disponible en Internet: <http://razonilustrada.blogspot.com.co/?m=1>

⁸⁷ SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Construyamos el saber [en línea]. Blog en español. Colombia. [Consultado: 18 de febrero de 2018]. Disponible en Internet: <http://blogcarbonell.blogspot.com.co/>

6. RESULTADOS

6.1 ELEMENTOS DE LA PROPUESTA

La presente propuesta tiene en cuenta que una de las actividades básicas del niño en el proceso enseñanza aprendizaje se basa en el juego, por lo que se proponen acciones basadas en este elemento. Se entiende que jugar en el ámbito escolar es aprender, y encauzar dicho juego supone llevar a la práctica aquello que se pretende transmitir, de la manera más motivadora y adaptada posible, propendiendo, en este caso por la fijación de los conocimientos en historia, tomando como punto de partida el contenido “La prehistoria en América”, lo que permitirá ubicar al estudiante en el contexto histórico del continente Americano en el pasado.

Para el desarrollo de la siguiente propuesta se tomará en cuenta lo expuesto por Pedro Miralles Martínez y Pilar Rivero Gracia⁸⁸ en su artículo “Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia”:

1. La “narración de historias” (oral, audiovisual, con dramatización, con apoyo gráfico, etc.) puede ayudar a los niños a aprender cosas sobre tiempos, lugares y personas lejanos a su experiencia directa. Autores como Egan⁸⁹ han criticado que el alumnado sólo pueda aprender desde lo concreto, lo manipulativo y lo conocido. La imaginación es una buena herramienta de aprendizaje y de ahí la posibilidad de introducir la historia, en forma de narraciones, desde la Educación Infantil. La inclusión de leyendas populares, narración histórica, relatos mitológicos, etc. puede ser muy útil para que los niños comiencen a reconocer en las obras de arte a los diferentes personajes, aspecto que puede reforzarse con el manejo en el aula de bits de inteligencia.
2. Descubrir el patrimonio histórico cercano: dentro de la programación de salidas del aula, la visita a museos y restos patrimoniales resulta especialmente útil para la enseñanza de la historia porque permite el contacto directo con los objetos del pasado, lo cual resulta particularmente útil si se planifica adecuadamente incluyendo actividades de indagación y descubrimiento sobre el terreno.

⁸⁸ MIRALLES MARTÍNEZ, Pedro y RIVERO GRACIA, Pilar. Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil [en línea]., p. 81-90. [consultado febrero de 2018]. Disponible en Internet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4616830.pdf>

⁸⁹ EGAN, Kieran. Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza. Madrid: Morata, 1994

Se deben plantear actividades de:

- Aproximación al conocimiento físico y sensorial del objeto (forma, color, textura, materiales, etc.).
- Descubrimiento de su función práctica (cómo se concibió, finalidad y significado, etc.).
- Descubrimiento de cuál sería su entorno (ambientación y contexto en el que se producen).

Otro elemento a tomar en cuenta es la narración de historias, de forma oral, audiovisual, dramatización, que puede ayudar a los niños a aprender cosas sobre tiempos, lugares y personas lejanos a su experiencia directa⁹⁰. La imaginación es una buena herramienta de aprendizaje y de ahí la posibilidad de introducir la historia, en forma de narraciones. La inclusión de leyendas populares, narración histórica, relatos mitológicos, etc. puede ser muy útil para que los niños comiencen a reconocer en las obras de arte a los diferentes personajes.

⁹⁰ WOOD, Liz. y HOLDEN, Cathie. Ensenyar Història als més petits, En: MIRALLES MARTÍNEZ, Pedro y RIVERO GRACIA, Pilar. Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil [en línea]. p. 85. [consultado febrero de 2018]. Disponible en Internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4616830.pdf>>

PLAN DE CLASE / UNIDAD DIDÁCTICA⁹¹



Imagen 6. CHAPARRO, Christiam. Apuntes de mi paso por Puerto Pizarro, 28 de noviembre de 2017 [fotografía]. [Consultado: junio de 2018].

⁹¹ PERAFÁN CABRERA, Aceneth. Esquema Básico de Unidad Didáctica. 2016, [consultado febrero de 2018].

COLOMER RUBIO, Juan Carlos, *et al.* La pobreza y el pobre: desde la antigüedad hasta el siglo XXI. [consultado febrero de 2018]

Índice



Presentación	42
◆.....◆	
Justificación	43
◆.....◆	
Objetivos	44
◆.....◆	
Conceptos Previos	45
◆.....◆	
Logros Por Competencias	45
◆.....◆	
Contenidos	46
◆.....◆	
Estructura De La Unidad Didáctica	
Día 1	48
Día 2	55
Día 3	60
Día 4	65
Día 5	70
Día 6	74
◆.....◆	
Metodología	82
◆.....◆	
Organización Espacio-Temporal	82
◆.....◆	
Evaluación	83
◆.....◆	
Referencias	84
◆.....◆	

Presentación



Quizás alguna vez nos hayamos preguntado acerca de cómo fueron los procesos de adaptación de los primeros pobladores de América, o tal vez nos hayamos preguntado cómo vivían en el pasado las poblaciones indígenas. Durante estas clases nos proponemos estudiar las características culturales, sociales, económicas e ideológicas de los antiguos pobladores de América en cinco diferentes momentos o períodos históricos. Para ello, se tomarán cuatro caminos y aportes que nos brindan diversos recursos como textos, videos, fotografías, juegos, que servirán para conocer y aprender las diversas formas de desarrollo y adaptación de los pobladores precolombinos en varios momentos espacio- temporales hasta la llegada de los europeos a América.

Vamos a estudiar esta temática ya que posee un carácter innovador, nos permite conocer las transformaciones de un continente en determinados tiempos y espacios y porque nos permite darle voz a unos agentes históricos que se han quedado al margen de ser analizados de manera crítica por las disciplinas humanas.

Justificación



A través de esta Unidad Didáctica se quiere dar a conocer cómo vivieron y sobrevivieron los pobladores prehistóricos en el continente americano, ya que se diferencia un poco de los procesos de las poblaciones de los demás continentes, ya que todos tuvieron sus características propias y únicas. Además, se busca que a través de la explicación de dicho proceso americano (que no fue lineal ni igual en todo el continente), los estudiantes logren adquirir una postura crítica y argumentativa y entiendan que antes de la era presente existieron una serie de características culturales comunes que se enlazan a nuestras características de comportamiento, lenguaje, alimentación, arte, sexualidad, y demás, de nuestra vida contemporánea. Es decir, somos herederos de muchos rasgos de nuestros antepasados americanos.

¿A quién se dirige?

Esta Unidad Didáctica se ha diseñado para los estudiantes de grado sexto. Las edades comprendidas son entre los 12-14 años de edad. La forma de abordar los recursos didácticos se ajustará a las necesidades propias de la edad de los estudiantes

Objetivos



- Adquirir un aprendizaje significativo y crítico acerca del poblamiento de América.
- Conocer y comprender las particularidades culturales en los cinco periodos en que se divide el estudio de la América Prehispánica: Paleo indio, Arcaico, Formativo, Clásico y Postclásico.
- Promover en los estudiantes el reconocimiento de la pluriculturalidad de los pueblos precolombinos alejado de una postura eurocéntrica.
- Reconocer las particularidades geográficas, ideológicas y socio-económicas de los pueblos precolombinos y su participación en la conformación de los habitantes actuales de Latinoamérica.

Objetivos Didácticos



- Aprender por medio del juego conceptos básicos sobre la América Prehispánica
- Consolidar un ambiente de participación continuo por parte de los estudiantes estableciendo relaciones constructivas y equilibradas con los demás a través de la participación en juegos y actividades
- Adquirir un pensamiento auto crítico a través de una metodología activa y de participación participante

Conceptos previos



Para que se logren los objetivos propuestos en esta Unidad Didáctica se hace necesario poseer unos conceptos previos. De estos conceptos se retomarán durante el desarrollo de las clases: *orfebrería, evolución, adaptación, América, pobladores, agricultura, asentamiento, jerarquía, cosmogonía, arqueología, antropología, sedentario, nómada, matriarcal.*

Logros Por Competencias⁹²



- Comprendo el desarrollo de las civilizaciones y los imperios de la antigüedad como procesos históricos que dieron origen a la transformación material, espiritual y científica de la humanidad, para establecer relación con las raíces del mundo actual.
- Identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América.
- Analizo cómo diferentes culturas producen, transforman y distribuyen recursos, bienes y servicios de acuerdo con las características físicas de su entorno

⁹² INSTITUCIÓN EDUCATIVA (Colombia). Plan de área de Ciencias Sociales. Versión 3. Cali: Gestión Académica, 2016. p, 36-37

Contenidos



Conceptuales

Pobladores Americanos

Asentamiento; sedentarismo; nomadismo; agricultura; cosmogonía; pluralidad; sincretismo; sociedad; organización; agricultura

Identidad Cultural

Costumbre; cultura; tradición; oralidad; representación

Cosmovisión

Cosmogonía; politeísmo; creencias; cultura; ancestral

Aborígenes

Nativo; Poblador originario; Nomadismo; Lengua propia; Educación propia; Cazadores; Recolectores; Orfebrería

Procedimentales

- Usa ejes cronológicos para situar los principales acontecimientos históricos de la evolución histórica de los pobladores precolombinos.
- Realiza comprensión de lectura a través de una guía de clase
- Emplea diapositivas, transparencias, fotografías y videos como un elemento que relaciona los aspectos generales del contenido
- Usa mapas políticos y físicos de América de la época para ubicar geográficamente a diversas poblaciones en el territorio y explicar las características geográficas, climáticas y demográficas de algunos de ellos.
- Emplea las maletas pedagógicas del Banco de La República de Colombia extensión del Museo del Oro: *"Los muiscas y su organización social", "Los zenúes*

y el manejo del medio ambiente", "Nariño: arte prehispánico", "Quimbaya: el cuerpo es cultura", "Calima: narraciones indígenas, animales míticos, Noticias de 16.000 años"

- Participa de juegos educativos según corresponda el sub-contenido a desarrollar por parte del docente
- Esparce sus conocimientos a través de una salida pedagógica al Museo del Oro Calima ubicado en la ciudad de Santiago de Cali

Actitudinales

- Participa de las actividades mostrando autonomía y espontaneidad
- Valora el placer de jugar frente al ganar
- Resuelve interrogantes a través de los debates en grupo
- Usa los materiales de las maletas pedagógicas con cuidado, respeto y reflexión
- Participación en los debates en grupo.
- Muestra disposición para la escucha de el/la docente, y por ende, respeto de la palabra.
- Respeta y tolera las diversas formas de vida y valores distintos de los demás

Día 1

Los primeros pobladores



Desde que se efectuaron los viajes de Américo Vespucio, la conciencia occidental - entonces en formación, en los fértiles suelos de la Europa renacentista- se percató de que las tierras recientemente descubiertas en occidente correspondían a una realidad inesperada que rebasaba toda tradición, toda expectativa y toda posibilidad de imaginación desde el horizonte intelectual contemporáneo del "Viejo Mundo", lo que originó inquietantes pesquisas que buscaban explicar el enigma de la naturaleza del "Nuevo Mundo"⁹³. En su sentido físico o natural, se trataba de todo un mundo nuevo, con una geografía *sui generis* emparentada pero, al mismo tiempo, alejada de las otras tres partes entonces conocidas del mundo, con una exuberante diversidad de plantas y animales tanto únicos como extraños. En su contraparte moral o humana -como corolario de su misteriosa existencia-, estas tierras eran el hogar de una abigarrada multiplicidad de pueblos y civilizaciones de los que no se tenía noticia alguna (o casi) en las tradiciones del Viejo Mundo⁹⁴.

¿Cuál es la naturaleza de los habitantes indígenas del Nuevo Mundo?, ¿cuál será el origen de los indios americanos?, ¿de dónde vienen, cuándo llegaron y por qué? y ¿cómo poblaron las vastas y diversas extensiones de América? Estas son una serie de interrogantes surgidas en los umbrales del siglo XVI y que, aún hoy, en las primeras décadas del XXI, no tienen respuesta⁹⁵. Por un tiempo, a lo largo de los últimos dos tercios del siglo XX, algunos intelectos creyeron que la respuesta se encontraba en el llamado *horizonte* o *cultura Clovis*, como matriz originaria de los pueblos indígenas de América; sin embargo, aunque durante este periodo la duda subsistió y las opiniones contrarias florecieron -al menos subrepticamente, en varios casos-, hasta el último tercio del siglo XX y los primeros años del XXI, la aceptación de una nueva serie de

⁹³ O' GORMAN, Edmundo. La invención de América. Investigación acerca de la estructura histórica del Nuevo Mundo y del sentido de su devenir. México: Fondo de Cultura Económica, 1984. P, 256

⁹⁴ MELTZER, David J. First Peoples in a New World. Colonizing Ice Age America. Berkeley: University of California Press, 2009. p. 319-320

⁹⁵ HUDDLESTON, Lee Eldridge. Origins of the American Indians. European Concepts, 1492-1729. Austin: Institute of Latin American Studies- University of Texas Press, 1967

enigmáticos hallazgos arqueológicos -suscitados especialmente en los extremos septentrional y austral del continente- ocasionó el más reciente giro de complicación al problema de los orígenes americanos y, con ello, suscitó toda una nueva efervescencia en los estudios al respecto⁹⁶.

Este período tiene como característica principal, ser la Era más larga de la prehistoria americana. Que aunque para esta etapa se sigue utilizando el término "Paleoindio", cada vez es más aceptado el nombre de Paleolítico Superior para las sociedades amerindias que poseyeron un utillaje especializado (puntas de proyectil) y con razón son calificados como de "cazadores especializados".⁹⁷

Parte desde la llegada de los primeros pueblos asiáticos al cruzar el Puente de Beringia hace aproximadamente 40.000 años hasta hace 10.000 años con el descubrimiento de la Agricultura en Mesoamérica. Esta teoría es materia de intenso estudio, porque, como ya se mencionó, yacimientos de más de 15 mil años de antigüedad no se han determinado con certeza ni siquiera en otros continentes. De acuerdo al avance de los estudios, no se puede decir con certeza que parte de América fue poblada primero, de acuerdo a las evidencias de yacimientos tan antiguos tanto en Mesoamérica como en Suramérica. La mayor certeza en cambio acerca del periodo Paleoindio, lo constituye la llamada Cultura Clovis. Si bien hasta mediados del siglo XX fue considerada la más antigua de las culturas americanas con dataciones de más de 13 mil años (hacia el fin de la última glaciación), las excavaciones realizadas a partir de la segunda mitad del siglo han revelado la existencia de culturas más antiguas (Pre-clovis). Pero aun así, la Cultura Clovis permanece aquella de la cual se posee más información. Característica de dicha cultura es la punta de las lanzas líticas denominada "punta clovis" y que para los expertos posee un grado de belleza y perfección no habitual en épocas prehistóricas⁹⁸.

⁹⁶ GALICIA RAMIREZ, Alfonso. ARTÍCULOS. Notas sobre los estudios de la prehistoria de América: poblamiento del continente, del Pleistoceno al Holoceno En: Scielo.org.mx [en línea] [consultado enero de 2017] Disponible en internet: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202016000200008>

⁹⁷ LIARTE ALCAINE, María Rosa. Los cazadores americanos del paleolítico superior [en línea] En: Revista de clases de Historia. 2010 [consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5163768.pdf>> p, 2

⁹⁸ COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>> p, 3

Más que en ningún otro periodo, la tecnología lítica ha sido clave en la caracterización cultural de los grupos humanos que vivieron durante el Paleoindio⁹⁹. En general, es aprobada la idea que los pueblos del Paleoindio eran cazadores, recolectores y nómadas y que en este tiempo se dieron los mayores desplazamientos humanos en el continente.¹⁰⁰

Propósito

- ✓ Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- ✓ Explicar cuándo y de qué manera llegaron los primeros pobladores a América.
- ✓ Dar a conocer a los estudiantes cómo se desarrollaron las diversas poblaciones de América por primera vez en el territorio.
- ✓ Explicar que hubo diferentes procesos de desarrollo en el continente Americano por parte de sus pobladores, según su contexto y ubicación geográfica



Actividades

Tiempo: 90 minutos

Desde 2:00 p.m Hasta 3:35 p.m.



Momento de Clase Magistral

¿Saben ustedes que significa precolombino? ¿Han visto alguna vez arquitectura de indígenas del pasado en México o Perú? ¿Alguna vez han ido a un museo de historia?

Momento integrador

Realizaremos entre todos, con materiales de pintura de diferentes tipos y colores. Los estudiantes aquí plasmarán cuales son las actividades que realizaban los antiguos pobladores para sobrevivir: caza, recolecta y el nomadismo. Se hace la aclaración de

⁹⁹ ACEITUNO BOCANEGRA, Francisco Javier; ROJAS MORA, Sneider. Del Paleoindio al Formativo: 10.000 años para la historia de la tecnología lítica en Colombia [en línea]. Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, vol. 26, núm. 43, 2012 En: [redalyc.org](http://www.redalyc.org) [consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://www.redalyc.org/pdf/557/55723950006.pdf>> p, 5

¹⁰⁰ COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportal/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>P, 2

que todos estos momentos son diversos y no representan un momento lineal, además que existen múltiples teorías al respecto de cómo fue la llegada a América.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio de reconocimiento.

Tipo de juego: Juego de mesa

Nombre de la actividad: Mahjong

Se realiza una actividad a modo de juego para finalizar con el aprendizaje del día. El juego consiste en emparejar una serie de imágenes alusivas al tema, con fichas compuestas de palabras o preguntas. Ejemplo:

Una de las cartas tiene la imagen del estrecho de Bering, y otras dos cartas tienen un enunciado que dicen: Estrecho de Bering y Ushuaia el estudiante deberá emparejar la imagen con el texto correcto. (Ver imagen 7)

Organización de los equipos: Se divide el curso en 4 grupos de 10 personas. Compiten de a dos estudiantes por cada grupo. El equipo que no complete suficientes pares sale del juego hasta que sólo queden dos equipos. Para finalizar con los últimos dos equipos deben completar la mayor cantidad de parejas posibles en 3 minutos. Gana el que más parejas tenga en el tiempo estipulado

Tiempo: 25 minutos

Cartas totales: 100; 50 imágenes / 50 enunciados

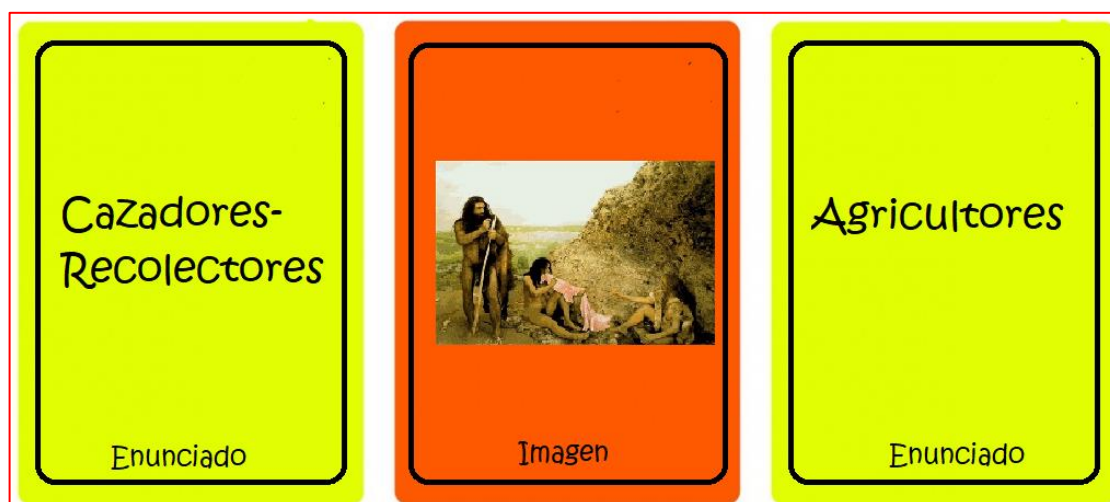


Imagen 7. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra ¿Cuál es el par correcto? Mahjong de la Prehistoria Americana. En: Paint, Windows 10. 13 de febrero de 2018



¿Qué es el Mahjong?

El mahjong¹⁰¹ o májiàng en mandarín es un juego de mesa de origen chino con muchas variantes, pero que mayoritariamente lo juegan 4 jugadores³ con 140 fichas. Cada jugador intenta agruparlas formando escaleras y tríos, antes que el resto de los jugadores, robando y descartando fichas.¹⁰²

La historia del Mahjong es un tema muy debatido entre los entusiastas del juego. Algunas personas afirman que la historia del juego se remonta a 2500 años mientras otros se oponen y afirman que el juego fue inventado en el siglo XVIII o XIX, dado que no hay registros históricos relativos al mismo anteriores al siglo XIX. La historia tras la creación y distribución del Mahjong, respaldada por leyendas más que

¹⁰¹ (*)Se escribe de tres formas (junto, separado por guión, separado por espacio): Mahjong, Mahjong y Mah jong, y además con varios caracteres o sonidos: Mayon, Majong, Mahjongg, Majjong, Mahjuck, Mahhang, Manchu, Mahdiao, Mahtsian, Machong, Mahchong, Pungchow, Chingchong, Peling, Lungchan, etc. Disponible en Internet: <<http://www.raco.cat/index.php/HMIC/article/viewFile/53278/61308>>

¹⁰² SANCHEZ BELTRÁN, Juan Pablo. El juego del mahjong en Occidente. Notas para el análisis de su evolución histórica: el caso de Valencia. 2006] En: raco.cat. [en línea [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.raco.cat/index.php/HMIC/article/viewFile/53278/61308>>

por evidencias científicas, cuenta que fue Confucio quien desarrolló el juego alrededor del año 500 a.C.¹⁰³

La primera vez que se hizo mención al Mahjong en una lengua distinta al chino fue en 1895, en un artículo del americano Stewart Culin. Stewart era un antropólogo que vivía en Taiwán y que en unos de sus artículos al relatar las costumbres e historia de la zona, mencionaba este singular juego como uno de los pasatiempos dominantes de la época.¹⁰⁴

El juego empezó a propagarse en primer lugar entre los occidentales que residían en Asia. Algunos ciudadanos británicos que vivían en ese momento en China lo jugaban en los cafés más cosmopolitas de Shanghai. Unos años más tarde, en la primera década del siglo XX, el Mahjong se exportó a Japón, donde se crearon los primeros *clubes de Mahjong*.¹⁰⁵ En Estados Unidos el juego fue introducido a partir de 1920, ganando popularidad rápidamente y esparciéndose por todo el país. Debido a que las reglas venían del otro lado del océano y debían ser traducidas del chino, la mayoría de estadounidenses jugaban con las reglas que lograban entender e inventaban el resto. Como resultado se crearon varios tipos de reglas, y no fue hasta 1925 cuando las reglas fueron estandarizadas.¹⁰⁶



Evaluación

La idea no es que los y las estudiantes tengan una simple nota, sino que alcancen un aprendizaje significativo incentivado por actividades integradoras y por el juego. Por lo anterior, la forma de evaluar se hará por medio de lo que se realice a través de la clase. En este caso, la participación en el mural y el juego propuesto por el/la docente en clase con las cartas al estilo mahjong (emparejar). La nota no será menor a 4 pues se prevé que todos y todas los participen de las actividades.

¹⁰³ MAHJONG DRAGÓN VERSIÓN ESPAÑOLA. Historia del Mahjong En: mahjongdragon.com [en línea]. [consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongdragon.com/es/mahjong-history2.php>>

¹⁰⁴ MAHJONG MADRID. Historia del Mahjong. En: mahjongmadrid.com [en línea]. [consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongmadrid.com/juego/historia-del-mahjong>>

¹⁰⁵ Ibid., <http://www.mahjongmadrid.com/juego/historia-del-mahjong>

¹⁰⁶ Ibid., <http://www.mahjongmadrid.com/juego/historia-del-mahjong>



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores	Video Beam	Cartas mahjong	Cartulina en pliegos
Cinta de enmascarar	Pegante	Colores	Pinceles	Vinilos
Temperas	Lápices	Borrador		

Día 2

Los primeros grandes pasos



El periodo arcaico comenzó hace aproximadamente 10 mil años (8000 a. C.) y coincide con los inicios del Holoceno, es decir, cuando terminaron las glaciaciones y el planeta entero sufrió un calentamiento global. Es posible que este fenómeno planetario incidiera para que los pueblos prehistóricos, en su totalidad nómadas, descubrieran la agricultura e iniciaran un proceso de sedentarización¹⁰⁷. Dicho proceso conduciría a otro factor: el nacimiento de las primeras ciudades, que en América se presentaron casi a la par con la fundación de las más antiguas ciudades del mundo en Medio Oriente y China especialmente. El inicio del apogeo de la civilización Olmeca cierra este periodo arcaico hacia el 1500 a. C. El periodo arcaico de América coincide con el Neolítico de la periodización de la prehistoria universal humana¹⁰⁸.

Propósito

- ✓ Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- ✓ Explicar el surgimiento de la agricultura en América, que surge en tiempos similares al resto del planeta, es decir, 6000 a. C
- ✓ Explicar el surgimiento de la domesticación de animales en América
- ✓ Dar a conocer a los estudiantes que la domesticación de plantas y animales conllevó al sedentarismo y de forma más tardía, a la formación de las primeras pequeñas ciudades: Sechín Bajo y Caral-Supe
- ✓ Explicar que en el período Arcaico surge la primera civilización americana más grande: La olmeca

¹⁰⁷ HISTORIA Y DOCUMENTACIÓN. Introducción al periodo arcaico en América En: histoydocu.blogspot.com.co [en línea]., 2013 [consultado marzo de 2018]. Disponible en internet: <http://histoydocu.blogspot.com.co/2013/03/periodo-arcaico-de-america.html>

¹⁰⁸ Ibid. <http://histoydocu.blogspot.com.co/2013/03/periodo-arcaico-de-america.html>



Actividades

Tiempo: 90 minutos

Desde 2:00 p.m Hasta 3:35 p.m.



Momento de Clase Magistral

Vamos a utilizar unas diapositivas que contienen texto, ilustraciones de los pobladores, de la experiencia agricultora e imágenes de algunos de los trabajos manuales de la cultura Olmeca que se conservan en algunos museos.

Momento integrador

Buscaremos entre todos salir de tres laberintos que estarán ubicados en tres mesas. Dividiremos nuestro salón en tres grupos. Salen dos estudiantes de cada grupo para lograr escapar del laberinto. El grupo que acabe primero será el vencedor.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio de movimiento

Tipo de juego: Juego de cooperación o cooperativo

Juego cognitivo

Nombre de la actividad: ¡Toca la campana!

Esta actividad se realizará en el patio del colegio o la zona donde se realiza deporte. Los estudiantes estarán divididos en dos grupos con la misma cantidad de estudiantes (20 y 20). El docente estará en el centro de los dos grupos con una campana en la mano. Cada estudiante tendrá un número del 1 al 20 en cada grupo. Cuando la profesora diga 1 (uno) deberán salir los estudiantes a los que les corresponde ese número correr y tocar la campana. El primero que la toque deberá responder una pregunta. Si la responde de manera correcta tiene tres puntos. Si la responde de manera incorrecta el otro grupo responde. Si el grupo ya tenía puntos y responde incorrectamente se le quitan tres puntos. Si ninguno de los dos responde se vuelve a ingresar la pregunta a la bolsa en las que están introducidas. Gana el grupo que primero acumule 70 puntos. Tiempo: 30 minutos

Preguntas totales: 42

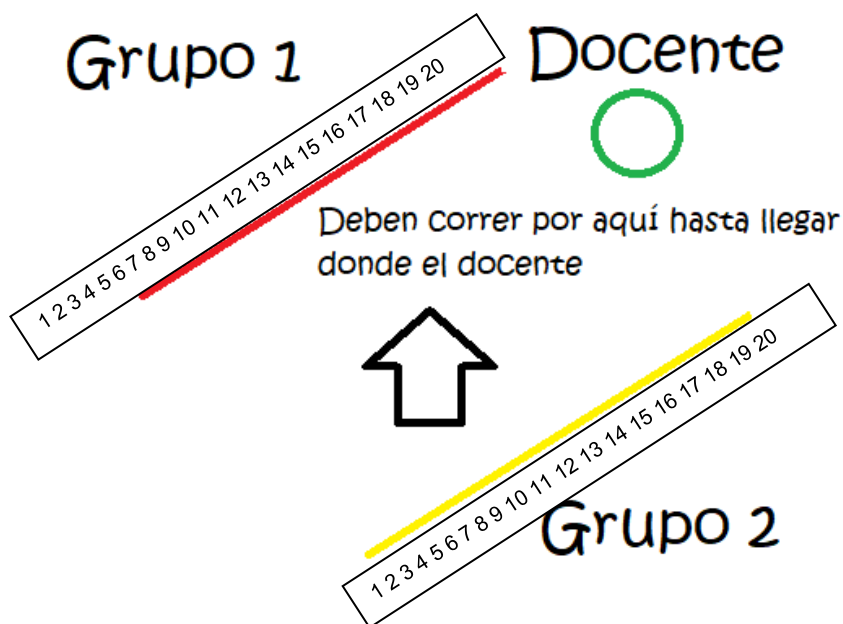


Imagen 8. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Toca la campana. En: Paint, Windows 10. 11 de marzo de 2018



Juego Inspirado en "el pañuelo"

El origen del juego hasta el día de hoy es desconocido. Sin embargo, en muchas escuelas se juega como actividad de la asignatura de educación física.



Evaluación

Durante todo el día se evalúan los conocimientos de manera colectiva. Se evaluará la capacidad de comunicación y apoyo mutuo entre todos y la manera en la que se desenvuelven durante las actividades: con una actitud positiva, respetuosa, con una participación activa y mostrando sus conocimientos adquiridos con la resolución de interrogantes sobre todo en el juego del "pañuelo".



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores	Video Beam	Diapositivas de Power Point	Computador
Laberintos de arcilla	Canicas	Campana	Cintas de color rojo y blanco	

Día 3

Mesoamérica y Período Formativo



El Periodo Formativo comienza con el desarrollo de la Cultura Olmeca en Mesoamérica a la que se atribuye la construcción de una de las ciudades más notables del continente, Teotihuacán (1500 a. C. - 900 a. C.). Es el preludio del periodo de las grandes civilizaciones en el cual aparecen las primeras formas de escritura como la de los Mayas o los Moche¹⁰⁹.

También se produce la aparición de las primeras sociedades jerarquizadas con formas de gobierno relativamente complejas: Olmecas en Mesoamérica y la Cultura Chavín en Sudamérica, Punta Clovis Caral, la ciudad más antigua de América, datada del Periodo Arcaico que llegan a dominar extensos territorios y a construir importantes centros urbanos en torno a santuarios dedicados al dios Jaguar. Otras culturas reseñables son las de los Anasazi y sus similares (Arizona), así como los constructores de Montículos de Norteamérica. La existencia de grandes áreas de terra preta sugiere también la presencia de una gran civilización amazónica¹¹⁰

¹⁰⁹ COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América En línea. Disponible en: <<http://galeon.com/eportal/pagina/ciensocialesIII/G9preamerican.pdf>> p 3-4

¹¹⁰ Ibid. p. 3-4

Propósito

- ✓ Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- ✓ Explicar el esplendor de la cultura Maya: rasgos físicos, sociales, políticos, económicos, religiosos, demográficos, etc.
- ✓ Explicar las culturas que vivieron en este período en Colombia, una de las más importantes, Los muiscas
- ✓ Exponer la importancia de los pobladores precolombinos de Suramérica y los grandes legados culturales que dejaron, en su orfebrería, textil, organización administrativo-política, sistema uniforme, de caminos, lengua, impuestos, religión y leyes.



Actividades

Tiempo: 90 minutos

Desde 4:40 p.m Hasta 6:00 p.m.

Momento de Clase Magistral



Vamos a sentarnos en círculo en el suelo. Vamos a observar algunas fotografías y dibujos pertenecientes a los Mayas y los Moche. Vamos a dialogar acerca de esto. Luego, armaremos unos rompecabezas gigantes entre todos.

Momento integrador

Entrega a cada estudiante tres hojas en blanco tamaño carta.

El docente irá explicando todo sobre el período y lo más representativo. Al final, los estudiantes deberán realizar algo sobre el papel: dibujar, crear una figura, escribir un poema, escribir un texto; lo que se les ocurra. Al finalizar con lo anterior, se pegará en el tablero los trabajos realizados y se pedirá a cada estudiante diferente que explique el trabajo del otro estudiante.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio cognoscitivo

Tipo de juego: Juego cognitivo

Nombre de la actividad: Tira el dado y responde

Se tiene un dado con diferentes números (1-6), además de una bolsa con cada número (1-6). Dentro de cada bolsa habrá una serie de preguntas. Cada estudiante debe salir y responder cada pregunta. Cada uno deberá sumar cinco puntos. Para tener una calificación de cinco (5.0), si se equivoca tiene tres oportunidades para responder correctamente. Si no, su puntaje será el que acumuló al responder las preguntas de manera acertada. Por ejemplo, respondió dos preguntas bien, pero perdió las tres oportunidades, su calificación será de 2.0

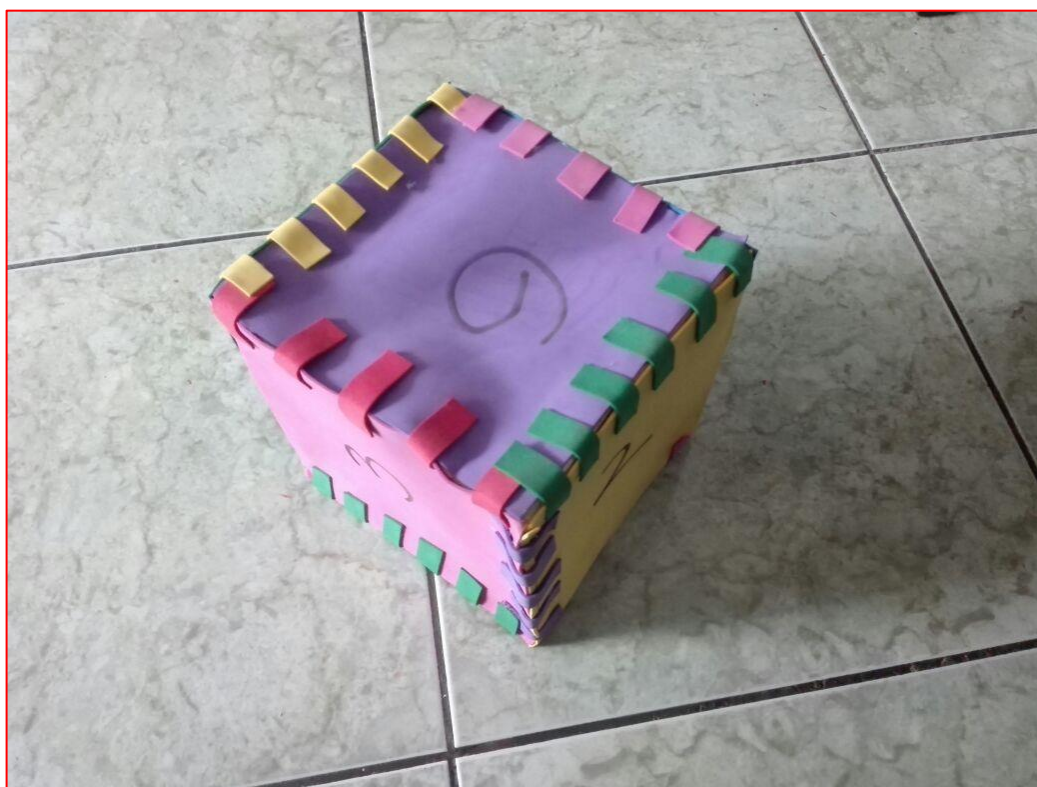


Imagen 9. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Cubo de colores. 16 de marzo de 2018.



Juego inspirado en juego de mesa de preguntas "Trivial Pursuit"

El juego fue creado por Scott Abbott, un editor deportivo del diario *Canadian Press* y Chris Haney, fotógrafo de la revista *Montreal Gazette*. Ambos desarrollaron la idea el 15 diciembre de 1979.¹¹¹ Fue lanzado en Estados Unidos y Canadá en 1982 y ha vendido 70 millones de unidades en todo el mundo.¹¹²



Evaluación

Se evalúa los conocimientos de manera individual mediante el juego. Como cada estudiante debe responder sus preguntas, se evaluará esa capacidad de conocimiento adquirido anteriormente en la clase magistral



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores	Cintas	Rompecabezas	Hojas de papel Bond
Bolsas de colores: Verde, Verde, Amarillo, Azul, Morado, Rosado y rojo.	Dado cúbico de seis lados con colores: Verde, Amarillo, Azul, Morado, Rosado y rojo. Preguntas escritas en tiras de papel	Campana	Vinilos, temperas	Pinceles
Colores	Revistas			

¹¹¹ LÓPEZ, Alfred ¿Cuál es el origen del 'Trivial Pursuit'?. En: [blogs.20minutos.es](https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoguetoalodosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/) [en línea] [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: [<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoguetoalodosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>](https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoguetoalodosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/)

¹¹² CINCOSENTIDOS. El juego Trivial Pursuit celebra sus 20 años de vida. [en línea]. En: Cinco días, El país. 2003 [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: [<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoguetoalodosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>](https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoguetoalodosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/)

Día 4

Parte I: Las últimas etapas: Periodo Clásico y Período Post Clásico



El denominado período clásico americano comenzó aproximadamente sobre el año 292 después de Cristo y tuvo su final en torno al 900 después de Cristo. Incluyó cambios significativos en la cultura, el arte y la organización social de los pueblos que habitaban en la región mesoamericana, que comprende a México y una vasta zona de Centroamérica, y de aquellos que lo hacían en el Antiguo Perú¹¹³.

Algunos de los cambios más importantes que propició el período clásico americano fueron el crecimiento en general de las poblaciones, la construcción de enormes y fastuosas ciudades haciendo uso de un notable manejo de la piedra y un evidente avance en el dominio de las técnicas relacionadas con la cerámica, la metalurgia y la orfebrería. Además, lograron un mejor aprovechamiento de la agricultura en sus zonas de influencia¹¹⁴.

Propósito

- ✓ Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período
- ✓ Explicar el esplendor de la cultura Inca: rasgos físicos, sociales, políticos, económicos, religiosos, demográficos, etc.
- ✓ Lograr que los estudiantes entiendan que esta etapa es una de las más cruciales en la prehistoria Americana, ya que define de manera compleja una serie de entramados en el desarrollo particular y único de las poblaciones en sus propias ciudades hasta su choque con los europeos.

¹¹³ 10 CARACTERÍSTICAS DEL PERIODO CLÁSICO (AMERICA) [Anónimo] (S.f) .. En: [caracteristicas.co](https://www.caracteristicas.co) [en línea] [consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <<https://www.caracteristicas.co/periodo-clasico-america/>>

¹¹⁴ Ibid. < <https://www.caracteristicas.co/periodo-clasico-america/>>



Actividades

Tiempo: 90 minutos

Desde 4:40 p.m Hasta 6:00 p.m.



Momento de Clase Magistral y Momento Integrador

Haremos la lectura del mito del Lago Titicaca, que se encuentra en la guía de clase. Entre todos realizaremos unos títeres con material reciclable, para luego hacer un show de títeres donde representaremos lo de dicho mito:

Mito del lago Titicaca

Había una vez un valle muy fértil rodeado de montañas altísimas. Ese valle estaba ubicado en el territorio que hoy ocupa el norte de **Bolivia** y el sur de **Perú**. Los hombres que allí habitaban vivían felices sin preocupaciones.

Los **Apus**, dioses de las montañas, les procuraban todo lo que necesitaban, desde alimento hasta abrigo. Además los protegían de todos los peligros y angustias.

Los Apus habían puesto todos estos bienes a disposición de los hombres con una sola condición: Que ningún hombre debía escalar jamás la montaña donde ardía el fuego sagrado.

Los hombres siempre habían obedecido el mandato de sus dioses protectores, pero un día, el diablo, molesto de ver tanta paz y tranquilidad, comenzó a instigar a los hombres para que compitieran entre ellos para averiguar quién de ellos era el más valiente. La muestra de coraje consistía en desafiar a los dioses.

Un día, los hombres decidieron escalar la montaña donde ardía el fuego sagrado, pero los Apus los sorprendieron a mitad de camino. Al ver que los hombres habían desobedecido su mandato decidieron exterminarlos. Bajo la orden de los dioses, cientos de pumas que poblaban la montaña del fuego sagrado salieron de sus cuevas y comenzaron a devorarlos.

Los hombres pidieron ayuda al diablo, pero este los ignoró porque ya había logrado lo que pretendía.

Desde lo alto del cielo, **Inti**, el dios del Sol contemplaba la masacre con tristeza. Tanto era su dolor que lloró amargamente durante cuarenta días. Tan profuso fue su llanto que sus lágrimas inundaron el valle por completo.

Todos los hombres murieron salvo un hombre y una mujer que estaban en una barca de juncos.

Cuando el sol volvió a brillar vieron que se encontraban navegando sobre un lago enorme. Y sobre las aguas del lago podían verse los pumas ahogados transformados en estatuas de piedra.

Esta pareja llamó al lago **Titicaca** que significa el lago de los Pumas de Piedra¹¹⁵.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio de movimiento

Tipo de juego: Juego cooperativo

Nombre de la actividad: Fiesta temática

Tendremos una fiesta temática en el patio del colegio en donde viviremos como si fuéramos pobladores precolombinos. Vamos a danzar música tradicional, a comer mazorca, papas, tortillas de maíz. Vamos a construir unas carpas, a jugar a la pelota y a contar historias relacionadas con la población Inca: mitos de la creación, de la cosmogonía, de la población en general. Todos estaremos vestidos como si fuéramos antiguos pobladores precolombinos.

¹¹⁵ LEYENDAS DE LA MITOLOGÍA INCA [Anónimo]. (S.f) En: cuentosinfantiles.idoneos.com [en línea]. [Consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <https://cuentosinfantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/mitologia_inca/leyendas_de_la_mitologia_inca/>



Actividad en casa

Se deja como tarea que lleven los siguientes materiales:

-Pliego de papel craft, tijeras, silicona líquida, foamy, cartón, ganchos de ropa, papel cristal, vinilos: negro, dorado, rojo, amarillo, azul y café, imágenes impresas alusivas a arte rupestre en las cuevas, maquillaje, ropa que ya no se use (se va a dañar), piedras de tamaño pequeño



Evaluación

Se evalúa los conocimientos de dos maneras: individual (a través de la realización de los títeres) y grupal (participativa).



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores	Cintas	Tela	Algodón
Ojos de plástico	Vinilos, temperas	Pinceles	Colores	Bombas
Guirnaldas	Palos de balsa	Vestuarios	Equipo de sonido	Carpa grande
Platos	Vasos	Bebidas	Tacos, Mazorca, papas.	

Día 5

Parte II: Las últimas etapas: Períodos Clásico y Período Post Clásico



Propósito

- ✓ Sensibilizar a los estudiantes en relación a las costumbres, tradiciones y cultura de los pobladores precolombinos de este período para que se avive el interés por su mantenimiento y recuperación.
- ✓ Explicar el declive de los Mayas en el territorio de México y Centroamérica y su nuevo establecimiento en Yucatán fundando nuevas ciudades-estados
- ✓ Explicar la llegada de los españoles a América de manera breve, ya que se trata de mostrar como fue el choque con el otro.
- ✓ Exponer como se dio el choque con el otro y lo que esto provocó a los pobladores Americanos precolombinos a nivel cultural
- ✓ Mostrar que los procesos de adaptación y desenvolvimiento de los pobladores precolombinos en todo el continente fueron diversos y no lineales, sino circulares con divergencias y cambios



Actividades

Tiempo: 90 minutos

Desde 4:40 p.m Hasta 6:00 p.m.



Momento de Clase Magistral y Momento Integrador

Empezaremos a sacar todos los materiales que se pidieron para la clase anterior y los organizaremos por tipo: cartulinas, pinturas, papel cristal, y así sucesivamente.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio de movimiento

Tipo de juego: Juego cooperativo

Nombre de la actividad: ¡Vamos a decorar!

Realizaremos la actividad del día que consiste en decorar el salón con los materiales que se pidieron el día anterior. Se hará del salón un espacio de la prehistoria en América, trabajando varios rincones. Uno de los rincones será con cuevas realizadas con papel craft, algunos vestidos hechos con ese material. Otro rincón será realizar algunas herramientas de agricultura y realizar alimentos como el maíz y la calabaza para representar algo más de las poblaciones precolombinas, y finalmente el rincón de los grandes imperios maya, azteca e inca. Habrá en el centro un lugar donde estarán algunos elementos orfebres de los muiscas realizados a mano y pintados entre todos.



Evaluación

Se evalúa los conocimientos de manera individual en su participación para la construcción de la decoración del salón de clase. Además de manera grupal por su participación colectiva y socialización entre todos.



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores borrables	VideoBeam	Pliego de papel craft	Tijeras
Silicona Líquida	Foamy	Cartón	Ganchos de ropa	Papel cristal
Vinilos: negro, dorado, rojo, amarillo, azul y café	Imágenes impresas alusivas a arte rupestre en las cuevas	Maquillaje	Ropa que ya no se use (se va a dañar)	Piedras de tamaño pequeño
Guía de clase				

Día 6

Somos herederos



El período posclásico corresponde al período que va desde alrededor del año 900 al 1521. Fue un período marcado por militarismos e imperios guerreros, debido a presiones socioeconómicas, el aumento de la población y del desarrollo tecnológico. Corresponde al último período de la historia de la América precolombina, es decir, antes de la llegada de los europeos en el continente americano¹¹⁶.

En el período posclásico se destacan tres grandes civilizaciones: Mayas, Aztecas e Incas

Posclásico Temprano (900-1200 d.C.). Marcado por la caída definitiva de las ciudades del Clásico, la hegemonía tolteca y los movimientos migratorios desde el norte del continente.

Posclásico Tardío (1200-1521 d.C.): la fuerza militar y comercial permitió el surgimiento y expansión de una entidad política compleja y poderosa: la Triple Alianza, dirigida por los mexicas. La Triple Alianza se trató de la última confederación de estados indígenas, conformado alrededor de 1430, y firmada por los señoríos de Tenochtitlán, Texcoco y Tacuba (si bien se cree que también participaron los tarascos, mayas y mixtecos). Esta alianza afianzó la dominación y el pago de tributos de pueblos más débiles.

¿Cómo termina? La llegada de Cortés en 1519, con una fuerza de poco más de 500 hombres, supuso para los pueblos sojuzgados la oportunidad de librarse de la Triple Alianza, y unieron fuerzas con el Conquistador y sus tecnologías: las armas de fuego y la pólvora.

Los españoles llegan a América en 1492 y encuentran un continente habitado hacía mucho tiempo por diferentes civilizaciones. Las tres culturas de mayor destaque en este momento (período posclásico) son los Mayas, Aztecas e Incas.

En 1521 los españoles se imponen a estas civilizaciones y toman la capital del imperio Azteca. Tiene fin el período posclásico y se inicia la Edad Moderna, cuando los dos mundos se encuentran: América y Europa, Asia y África¹¹⁷.

¹¹⁶ ANÓNIMO. 10 características del Periodo PosClásico [en línea]. (S.f) [Consultado mayo 2018]. Disponible en internet: <URL: <https://www.caracteristicas.co/periodo-posclasico/>>

¹¹⁷ Ibid. <<https://www.caracteristicas.co/periodo-posclasico/>>

Propósito

- ✓ Hacer una síntesis explicativa de todo lo explicado durante este módulo.
- ✓ Exponer qué somos herederos de grandes culturas y que por ende, tenemos muchos elementos en común con nuestros antepasados en varios niveles: fisiológicos, lingüísticos, culturales e ideológicos
- ✓ Mostrar que todavía existen comunidades indígenas que viven como cazadores recolectores, o en su defecto como nómadas, con prácticas únicas, diferentes a las occidentales (Sanema, Yanomami y Nukak Makú)
- ✓ Evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de un juego de cooperación "escaleras y serpientes" que resume todo lo visto en este módulo
- ✓ Aclarar inquietudes de los estudiantes

Actividades



Tiempo: 90 minutos

Desde 4:40 p.m Hasta 6:00 p.m.

Momento de Clase Magistral

Veremos un capítulo llamado *Los aztecas antes de la conquista* de la serie animada. Érase una vez... las américas¹¹⁸.

Momento Integrador

Jugaremos el popular juego del Tingo Tingo Tango. El docente se encargará de "cantar" Tingo tingo tanto. Los estudiantes estarán situados en el suelo en círculo. Quien quede con el "Tango" deberá responder una pregunta relacionada con el tema. Si la contesta erróneamente, sale del círculo, si la contesta bien, se queda en el círculo y continúa jugando. Y así sucesivamente hasta que queden solo dos jugadores al final.

¹¹⁸ BARILLÉ, Albert. Érase una vez... Las Américas. Cap.: Los aztecas antes de la conquista. [serie animada]. Francia. 1991, color, 29 minutos, audio y sonido.



¡Vamos a jugar!

Tipo de actividad: Ejercicio cognoscitivo

Tipo de juego: Juego cooperativo

Juego cognitivo

Nombre de la actividad: Escaleras y serpientes

Instrucciones

Materiales: Tablero, tres fichas, dado

Número de jugadores: 2-3 grupos

Duración respuesta: 1 minuto máx.

Tiempo estimado de juego: 18-45 minutos

Las fichas se sitúan en el Inicio

Si el otro grupo sabe la respuesta, contesta y avanza dos casillas

Un representante del grupo siempre debe salir, arrojar el dado y responder las preguntas

Si una persona responde mal una pregunta, se devuelve una casilla

Si una persona responde bien, avanza una casilla y conserva su lugar

Cuando algún jugador no sepa la respuesta el grupo puede ayudarlo a través de señas y gestos. No se puede hablar.

Cuando se llega a una casilla que tiene escalera, se asciende a la casilla que está al final de la escalera

Cuando se llega a una casilla que tiene serpiente, se desciende a la casilla que está al final de la serpiente

Existen fichas de castigo, cada castigo debe completarse en máximo 30 segundos. Si no lo completa, se devuelve dos casillas

Si se acaban las preguntas, gana el grupo que esté más cerca de la zona de llegada

Gana el grupo que llegue primero a la zona de llegada

Si no sabe la respuesta tienes derecho solo a una pista. Si no contesta, La ficha vuelve a la bolsa

Deberán tener el cuaderno y la guía de clase en la mano



Imagen 10. GÓMEZ ESCOBAR, Rosa Alejandra. Tablero de juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América [fotografía]. 14 de abril de 2018.



Imagen 11. SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Intervención Juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América [fotografía]. Institución Educativa Sede Central, Grado 6-03. 14 de abril de 2018.



Imagen 12. SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Niños participando en el Juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América [fotografía]. Institución Educativa Sede Central, Grado 6-03 14 de abril de 2018.



Imagen 13. SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Niños jugando el Juego de Serpientes y Escaleras de la Prehistoria en América [fotografía]. Institución Educativa Sede Central, Grado 6-03 14 de abril de 2018.



Juego Inspirado en Escaleras y Serpientes

¿Qué escaleras y serpientes?

Serpientes y escaleras, es una versión occidental de un juego creado en la India en el siglo XVI, que llevaba el nombre de *Gyan Chaupar* o *Leela*. Se le conocía como el juego del conocimiento que impartía enseñanzas filosóficas de la cultura en la que había sido creado. El jugador, tiraba el dado para entrar en un mundo espiritual en donde las escaleras le ayudarían a llegar al conocimiento y las serpientes dificultarían su ascenso.¹¹⁹

El juego original presentaba cinco virtudes; fe, fiabilidad, generosidad, conocimiento, y ascetismo y 12 acciones inmorales: desobediencia, vanidad, vulgaridad, robo, mentira, embriaguez, deuda, ira, codicia, orgullo, asesinato y lujuria¹²⁰.

Cuando el juego llegó a Estados Unidos, su nombre cambió de Snakes and Ladders a Chutes and Ladders, siendo remplazadas las serpientes por toboganes. En Canadá existieron por algún tiempo las dos versiones. Mientras que en Latinoamérica, siempre se conservó la versión que representaba al mal con reptiles. A pesar de los cambios, las versiones ilustradas continuaron representando acciones morales, travesuras y valores, aunque ya sin los nombres impresos de las acciones¹²¹.

Hoy en día, Serpientes y escaleras sigue siendo muy popular, las versiones para jugarlo son comunes en línea, a través de Internet. Se puede jugar contra la computadora o contra alguien conectado en la distancia. El juego ya no incluye imágenes de moralidad y la mayoría tienen tableros coloridos con brillantes serpientes y escaleras sin pautas morales o representación de ideas¹²².

¹¹⁹ AYALA GARCÍA, Patricia, CARRANZA FLORES, Antonio y NICOLINI PIMAZZONI, Davide. Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. En: Artseduca [en línea] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5443256.pdf>> P,2

¹²⁰ Snakes and Ladders [en línea]. Disponible en internet: <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Snakes_and_ladders.html>

¹²¹ AYALA GARCÍA, Patricia, CARRANZA FLORES, Antonio y NICOLINI PIMAZZONI, Davide. Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. En: dialnet.unirioja.es [en línea] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5443256.pdf>> p, 5

¹²² Ibíd, Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5443256.pdf> p,5



Evaluación

Es completamente grupal y se hará de acuerdo a las actividades del día, las cuales fueron realizadas de manera colectiva.



Materiales y herramientas

Tablero	Marcadores borrables	VideoBeam	Computador	Altavoces
Preguntas en papel	Bolsa	Juego escaleras y serpientes	Dos fichas de cartón para jugar escaleras y serpientes	Dado

METODOLOGÍA



Las clases tendrán un carácter participativo y lúdico de parte de los estudiantes, quienes tendrán oportunidad de construir su conocimiento de acuerdo a sus aptitudes y actitudes para con la asignatura. Así, se realizarán talleres que se encuentran dentro de la guía de clase, aplicaciones en contextos actuales por medio de lecturas científicas y se realizará la práctica de juegos continuamente para evaluar. La evaluación final se hará jugando como alternativa al examen escrito. Como es obligatorio dentro de la Institución Educativa realizar el examen final escrito, este se hará a modo de taller, es decir, durante este tipo de evaluación se dejará sacar la guía y los apuntes.

Organización espacio-temporal



En la unidad didáctica diseñada se tuvieron en cuenta estos aspectos relacionados con la organización espacio-temporal en el aula. Se realizaron seis sesiones en un tiempo correspondiente a 3 semanas con una duración aproximada de 9 horas así: 90 minutos (1 hora y 30 minutos) los días lunes y viernes durante tres semanas. Cada una de las actividades se realizaron en diversos espacios de la institución educativa como son: el patio de juegos y el salón de clase.

Se debe tener en cuenta que las horas escolares no son de 60 minutos si no de 45 minutos, por lo tanto, las actividades se realizaron en las dos horas respectivas de clase del grado 6-03

Evaluación



Para la valoración del desempeño de los estudiantes se tendrán en cuenta los siguientes aspectos

- Trabajo individual
- Trabajo cooperativo
- Trabajo en grupo
- Participación Individual
- Participación en equipo
- Habilidades para la competencia
- Adquisición de conceptos
- Buena conducta
- Resolución de conflictos
- Análisis
- Pensamiento crítico
- Diagnóstico de saberes previos
- Análisis textual
- Desarrollo de pensamiento abstracto
- Manejo del tiempo
- Manejo del espacio
- Creatividad
- Imaginación

Referencias



10 CARACTERÍSTICAS DEL PERIODO CLÁSICO (AMERICA) [Anónimo] (S.f). En: caracteristicas.co [en línea] [consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <<https://www.caracteristicas.co/periodo-clasico-america/>>

ACEITUNO BOCANEGRA, Francisco Javier; ROJAS MORA, Sneider. Del Paleoindio al Formativo: 10.000 años para la historia de la tecnología lítica en Colombia [en línea]. Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, vol. 26, núm. 43, 2012 En: redalyc.org [consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://www.redalyc.org/pdf/557/55723950006.pdf>>

AYALA GARCÍA, Patricia, CARRANZA FLORES, Antonio y NICOLINI PIMAZZONI, Davide. Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. En: dialnet.unirioja.es [en línea] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5443256.pdf>>

BARILLÉ, Albert. Érase una vez... Las Américas. Cap.: Los aztecas antes de la conquista. [serie animada]. Francia. 1991, color, 29 minutos, audio y sonido.

CINCOSENTIDOS. El juego Trivial Pursuit celebra sus 20 años de vida. [en línea].En: Cinco días, El país. 2003 [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: <<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea]. En: galeon.com [consultado mayo de 2018] Disponible en: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLOMER RUBIO, Juan Carlos, et al. La pobreza y el pobre: desde la antigüedad hasta el siglo XXI. [consultado febrero de 2018]

GALICIA RAMIREZ, Alfonso. ARTÍCULOS. Notas sobre los estudios de la prehistoria de América: poblamiento del continente, del Pleistoceno al Holoceno En: Scielo.org.mx [en línea] [consultado enero de 2017] Disponible en internet: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202016000200008>

HISTORIA Y DOCUMENTACIÓN. Introducción al periodo arcaico en América En: histoydocu.blogspot.com.co [en línea]., 2013 [consultado marzo de 2018]. Disponible en internet: <<http://histoydocu.blogspot.com.co/2013/03/periodo-arcaico-de-america.html>>

HUDDLESTON, Lee Eldridge. Origins of the American Indians. European Concepts, 1492-1729. Austin: Institute of Latin American Studies- University of Texas Press, 1967

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CARBONELL (Colombia). Plan de área de Ciencias Sociales. Versión 3. Cali: Gestión Académica, 2016.

LEYENDAS DE LA MITOLOGÍA INCA [Anónimo]. (S.f) En: cuentosinfantiles.idoneos.com [en línea]. [Consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <https://cuentosinfantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/mitologia_inca/leyendas_de_la_mitologia_inca/>

LIARTE ALCÁINE, María Rosa. Los cazadores americanos del paleolítico superior [en línea] En: Revista de clases de Historia. 2010 [consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163768.pdf>>

LÓPEZ, Alfred ¿Cuál es el origen del 'Trivial Pursuit'?. En: blogs.20minutos.es [en línea] [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: <<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>>

MAHJONG DRAGÓN VERSIÓN ESPAÑOLA. Historia del Mahjong En: mahjongdragon.com [en línea]. [consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongdragon.com/es/mahjong-history2.php>>

MAHJONG MADRID. Historia del Mahjong. En: mahjongmadrid.com [en línea]. [consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongmadrid.com/juego/historia-del-mahjong>>

MELTZER, David J. First Peoples in a New World. Colonizing Ice Age America. Berkeley: University of California Press, 2009.

O' GORMAN, Edmundo. La invención de América. Investigación acerca de la estructura histórica del Nuevo Mundo y del sentido de su devenir. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

PERAFÁN CABRERA, Aceneth. Esquema Básico de Unidad Didáctica. 2016, [consultado febrero de 2018].

PIAGET, Jean. El criterio moral en el niño. 2 ed. Barcelona, 1984.

SANCHEZ BELTRÁN, Juan Pablo. El juego del mahjong en Occidente. Notas para el análisis de su evolución histórica: el caso de Valencia. 2006] En: raco.cat. [en línea] [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.raco.cat/index.php/HMIC/article/viewFile/53278/61308>>

SNAKES AND LADDERS [Anónimo] [en línea]. Disponible en internet: <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Snakes_and_ladders.html>

7. CONCLUSIONES

Al realizar este trabajo se propuso y desarrolló una propuesta pedagógica sobre un contenido específico de Historia (prehistoria en América) para el grado sexto de bachillerato que utilizó El Juego como herramienta pedagógica, y cual recurso metodológico fue el diseño un plan de clase o unidad didáctica. Se tuvieron en cuenta diversos factores como: comprender la funcionalidad del juego didáctico, analizar la población a la cual se le desarrolló la propuesta pedagógica, hacer trabajo de campo en la Institución Educativa, problematizar el contenido y reformular algunas hipótesis que han estado arraigadas en la descripción de las poblaciones precolombinas. Por ejemplo, el hecho de que estas poblaciones no se desarrollaron por igual, sino de diversas maneras y con asimilaciones de sus realidades e intereses de forma diversa.

Finalmente, del trabajo de campo efectuado, de las observaciones realizadas en los salones de clase y de las experiencias vividas, se podría decir que el juego educativo en los salones de clase, está siendo una herramienta cada vez más utilizada, sobretodo, en la etapa preescolar por sus múltiples beneficios tanto de aprendizaje, como de socialización y preparación para la vida. Al ser esta una actividad espontánea de los seres humanos, cuando se hace de forma reglada, otorga unos patrones guía que permiten moldear la personalidad, desarrollar habilidades cognitivas y socio-emocionales, mejorar la conducta y los comportamientos de los estudiantes. Así mismo, permite un ambiente de aprendizaje lúdico rompiendo con la monotonía de la enseñanza de Historia/Ciencias Sociales dentro de los salones de clase. Además propicia la atención y la participación colectiva por parte de los estudiantes, quienes constantemente quieren de manera activa hacer parte de las actividades propuestas por el docente.

8. RECOMENDACIONES

Este proyecto se realizó para los docentes de Básica y Media que deseen implementar el juego como una herramienta didáctica ya que este trabajo brinda un esquema de cómo puede ser utilizado en la enseñanza de las ciencias sociales e historia, al tiempo que brinda una serie de juegos educativos que pueden ser revalorados y reconfigurados según las necesidades de su población y los intereses tanto de estudiantes como de los mismos docentes. Sin embargo, este estudio es una invitación a seguir indagando en el tema y a proponer nuevas maneras de enseñar las temáticas y contenidos de historia en los salones de clase. Es una invitación a nuevas propuestas no sólo investigativas por parte de los estudiantes de Historia y ciencias sociales en la academia, sino a una puesta en marcha de estas alternativas activas por parte de los docentes en las Instituciones Educativas. Entonces, es una simbiosis entre la investigación y la práctica, deben ser complementarias y no estar aisladas, porque de nada sirve la teoría sin una práctica de aquello teorizado, y más si está relacionado con actividades lúdicas, recreativas y de socialización dentro de los salones de clase.

Cabe anotar que este proyecto necesita ser ampliado hacia más contenidos y estar dirigido a más grados escolares. Además teorizar más estudiosos desde el contexto latinoamericano, ya que gran parte de las personas que se estudian en esta investigación son europeos y estadounidenses.

9. BIBLIOGRAFÍA

10 CARACTERÍSTICAS DEL PERIODO CLÁSICO (AMERICA) [Anónimo] (S.f). En: [caracteristicas.co](http://www.caracteristicas.co) [en línea] [consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <<http://www.caracteristicas.co/periodo-clasico-america/>>

ACEITUNO BOCANEGRA, Francisco Javier; ROJAS MORA, Sneider. Del Paleoindio al Formativo: 10.000 años para la historia de la tecnología lítica en Colombia [en línea]. Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, vol. 26, núm. 43, 2012 En: [redalyc.org](http://www.redalyc.org) [consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://www.redalyc.org/pdf/557/55723950006.pdf>>

ALCALÁ, David Hortigüela, et. al. ¿Juego libre o juego reglado en educación Física? Debate con futuros docentes sobre su aplicabilidad en la etapa de primaria En: researchgate.net [en línea]. 2017. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.researchgate.net/publication/319880760_Juego_libre_o_juego_reglado_en_Educacion_Fisica_Debate_con_futuros_docentes_sobre_su_aplicabilidad_en_la_etapa_de_Primeria>

ALVARADO MONGE, María de los Ángeles y MONTERO MENESES, Maureen. El juego en los niños, enfoque teórico. En: Revista Educación, 2001.

ARROCA BARRIOS, Maira Alejandra y DELGADILLO PARRA, Daniela Alejandra. La Lúdica Como Estrategia Para Mejorar Los Procesos De Atención En Los Niños De Grado Primero Del Colegio Americano De Ibagué historia. En: repository.ut.edu.co [en línea]. Ibagué: Universidad de Tolima, 2014 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1416/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BDica%20como%20estrategia%20para%20mejorar%20los%20procesos%20de%20atenci%C3%B3n%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20grado%20primero%20del%20Colegio%20Americano%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>>

AYALA GARCÍA, Patricia, CARRANZA FLORES, Antonio y NICOLINI PIMAZZONI, Davide. Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. En: dialnet.unirioja.es [en línea] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5443256.pdf>>

BARILLÉ, Albert. Érase una vez... Las Américas. Cap.: Los aztecas antes de la conquista. [serie animada]. Francia. 1991, color, 29 minutos, audio y sonido.

BLYTHE, Tina. La enseñanza para la comprensión Guía para el docente, 2002, Citado por MURILLO ESTEPA, Paulino, et al. El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado. España: Ministerio de Educación y Ciencia, 2007.

CEPEDA RAMÍREZ, Martha Ruth. El juego como estrategia lúdica de aprendizaje Colombia: En: Magisterio.com.co, 30 de enero de 2017 [en línea]. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>>

CHACÓN, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? En: grupodidactico2001.com, 2001. [En línea]. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en internet: <<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>>

CHOKLER, M. El concepto de autonomía en el desarrollo infantil temprano, coherencia entre teoría y práctica. En: aulainfantil.grao.com [en línea]. Colombia: Revista Aula de Infantil, 53, 9-13, 2010. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://aulainfantil.grao.com/revistas/aula-infantil/053-aplicaciones-y-experiencias-de-los-principios-de-pikler-loczy>>

CINCOSENTIDOS. El juego Trivial Pursuit celebra sus 20 años de vida [en línea].En: Cinco días, El país. 2003 [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: <<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea]. En: galeón.com [consultado mayo de 2018] Disponible en: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [Consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLEGIO DISTRITAL NOCTURNO CARLOS ARTURO TORRRES Guía No. 9 de Ciencias Sociales Ciclo III Prehistoria de América [en línea] En: galeon.com. [Consultado marzo de 2017] Disponible en internet: <<http://galeon.com/eportel/pagina/ciensocialsIII/G9preamerican.pdf>>

COLOMBIA APRENDE. ¿Qué es Escuela Nueva? En: colombiaaprende.edu.co [en línea]. [consultado 01 agosto 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-94519.html>>

COLOMER RUBIO, Juan Carlos, et al. La pobreza y el pobre: desde la antigüedad hasta el siglo XXI. [consultado febrero de 2018]

DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián. El Gimnasio Moderno y la transformación de la educación en Colombia. En: semana.com [en línea]. Colombia: Semana, 17 de mayo de 2014.

[Consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.semana.com/educacion/articulo/gimnasio-moderno-aun-moderno/387511-3>>

EGAN, Kieran. Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza. Madrid: Morata, 1994

ESTUPIÑÁN, Noel. Análisis de los modelos pedagógicos implementados en tres instituciones educativas del sector oficial de la ciudad de Santiago de Cali. En: bdigital.una.edu.co [en línea]. Palmira, 2012. Tesis Maestría. Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales Palmira, Valle, Colombia: Universidad Nacional, 2012. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.bdigital.unal.edu.co/6690/1/noelestupinanestupinan.2012.pdf>>

FILHO, Lourenco. Introducción al estudio de la escuela nueva. Citado por NARVAEZ, Eleazar. Una mirada a la Escuela Nueva. Venezuela. 30 octubre de 2006.

GALICIA RAMIREZ, Alfonso. ARTÍCULOS. Notas sobre los estudios de la prehistoria de América: poblamiento del continente, del Pleistoceno al Holoceno En: Scielo.org.mx [en línea] [consultado enero de 2017] Disponible en internet: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-44202016000200008>

GAMBOA JIMÉNEZ, Rodrigo y CACCIUTTOLO JUÁREZ, Carola. Juego libre y espontaneo en el patio de recreo en educación infantil... ¿A qué juegan los niños? En: memoria.fahce.unlp.edu.ar [en línea]. Argentina: Memoria. [Consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf>

GARCÍA SOLANA, Oscar. Breve historia de la Escuela Activa. Piaget. En: es.escribd.com [en línea]. Colombia: Scribd. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://es.scribd.com/doc/44386935/Garcia-Solana-Oscar-Historia-de-La-Escuela-Activa>>

GROOS, Karl. La estimulación educativa. En: feandalucia.ccoo.es [en línea]. Disponible en Internet: <<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>>

GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA. [Anónimo] [en línea]. (s,f). [Consultado diciembre de 2017] Disponible en internet: <http://faud.mdp.edu.ar/files/11_guia_elaboracion_propuesta_pedagogica.pdf>

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto, FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO, María del Pilar. Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill, 2006.

HISTORIA Y DOCUMENTACIÓN. Introducción al periodo arcaico en América En: histoydocu.blogspot.com.co [en línea]., 2013 [consultado marzo de 2018]. Disponible en internet: <<http://histoydocu.blogspot.com.co/2013/03/periodo-arcaico-de-america.html>>

HUDDLESTON, Lee Eldridge. Origins of the American Indians. European Concepts, 1492-1729. Austin: Institute of Latin American Studies- University of Texas Press, 1967

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. ¿Qué es el juego? En: Federación De Enseñanza De CC.OO De Andalucía [en línea]. Andalucía, España: Temas para educación, No. 7, 2010. [Consultado 01 de octubre de 2017] Disponible en Internet: <<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL JOSÉ MARÍA CARBONELL. Gestión Académica. Plan de área Ciencias Sociales. Cali, 2011.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA INDUSTRIAL JOSÉ MARÍA CARBONELL. La institución educativa y su entorno. Cali, 2016.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CARBONELL (Colombia). Plan de área de Ciencias Sociales. Versión 3. Cali: Gestión Académica, 2016.

JACOME RODRÍGUEZ, María José. El juego en la etapa de la educación infantil (3-6 años). Tesis. Grado en Educación Infantil [en línea]. Valladolid, España: Universidad de Valladolid. Facultad de Educación Y Trabajo Social, 2013. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>>

LA CRISIS DE LA HISTORIA [Anónimo] En: Revista Semana, 2012. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://www.semana.com/nacion>[en línea]. [/articulo/la-crisis-historia/255378-3](#)>

LA ESCUELA NUEVA [Anónimo] En: ecured.cu [en línea]. Colombia: Ecured. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.ecured.cu/La_escuela_nueva>

LEYENDAS DE LA MITOLOGÍA INCA [Anónimo]. (S.f) En: cuentosinfantiles.idoneos.com [en línea]. [Consultado febrero 2018]. Disponible en internet: <https://cuentosinfantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/mitologia_inca/leyendas_de_la_mitologia_inca/>

LIARTE ALCÁINE, María Rosa. Los cazadores americanos del paleolítico superior [en línea] En: Revista de clases de Historia. 2010 [consultado febrero de 2017] Disponible en internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163768.pdf> >

LÓPEZ, Alfred ¿Cuál es el origen del ‘Trivial Pursuit’?. En: blogs.20minutos.es [en línea] [consultado mayo de 2018]. Disponible en Internet: <<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/el-origen-del-trivial-pursuit/>>

LÓPEZ GIL, María Aracelly. Aportes de la pedagogía activa a la educación. En: oaji.net [en línea]. Colombia: Escuela Normal Superior de Caldas. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://oaji.net/articles/2017/5027-1497202809.pdf>>

LOS 100 AÑOS DEL GIMNASIO MODERNO [Anónimo]. En: semana.com [en línea]. Colombia: Semana, 15 de marzo de 2014. [consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.semana.com/nacion/articulo/el-gimnasio-moderno-cumple-100-anos/380537-3>>

MAHJONG DRAGÓN VERSIÓN ESPAÑOLA. Historia del Mahjong En: mahjongdragon.com [en línea]. [Consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongdragon.com/es/mahjong-history2.php>>

MAHJONG MADRID. Historia del Mahjong. En: mahjongmadrid.com [en línea]. [Consultado marzo de 2018]. Disponible en Internet: <<http://www.mahjongmadrid.com/juego/historia-del-mahjong>>

MELTZER, David J. First Peoples in a New World. Colonizing Ice Age America. Berkeley: University of California Press, 2009.

MINERVA TORRES, Carmen. El juego: una estrategia importante. Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes, 2002.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Escuela Nueva En: mineducacion.gov.co [en línea]. Colombia: MEN, 2010. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomoI.pdf>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares. En: mineducacion.gov.co [en línea]. Bogotá: MEN, 2016. [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html>>

MIRALLES MARTÍNEZ, Pedro y RIVERO GRACIA, Pilar. Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. En: dialnet.unirioja.es [en línea]. p. 81-90. [consultado febrero de 2018]. Disponible en Internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4616830.pdf>>

MUÑOZ QUINTERO, José. Juego dirigido y juego libre en el área de educación física. En: feandalucia.ccoo.es [en línea]. España: Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía. Revista digital para profesionales de la pedagogía, No. 3, julio de 2009. [Consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>>

MORA FORERO, Jorge Rafael. La Enseñanza de la Historia de la Educación en Colombia. En: Books.google.com [en línea] Bogotá: ECOE, 1988. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<https://books.google.com.co/books?isbn=9589097987>>

NARVÁEZ, Eleazar. Una mirada a la escuela nueva. En: Revista Educere, Vol. 10, Núm. 35, octubre-diciembre, 2006, pp. 629-636 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

NÚÑEZ, José Carlos. Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. En: Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009

O' GORMAN, Edmundo. La invención de América. Investigación acerca de la estructura histórica del Nuevo Mundo y del sentido de su devenir. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.

PALACIOS, Jesús. La cuestión Escolar: críticas y alternativas En: villaeducacion.mx [en línea]. Barcelona, 1984 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <www.villaeducacion.mx/descargar.php?idtema=1319&data...la-cuestion-escolar.pdf>

PANTOJA SUÁREZ, Paula Tatiana. Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: reflexión desde la formación de docentes de Ciencias Sociales en Colombia. En: scielo.conicyt.cl [en línea]. Manizales: Universidad de Caldas, 2017. [Consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-26812017000200059>

PERAFÁN CABRERA, Aceneth. Esquema Básico de Unidad Didáctica. 2016, [consultado febrero de 2018].

POSADA GONZÁLEZ, Regis. La lúdica como estrategia didáctica. Tesis. Magister en Educación. En: bdigital.unal.edu.co [en línea]. Colombia: Universidad Nacional, 2014. [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>>

PRATS, Joaquín. Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora. Mérida, España: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, 2001.

RÍOS BELTRÁN, Rafael. Escuela Nueva y saber pedagógico en Colombia: apropiación, modernidad y métodos de enseñanza. Primera mitad del siglo XIX. En: revistas.unal.edu.co [en línea]. Colombia: Revista Hist. Soc., Número 24, 2013. ISSN electrónico 2357-4720. ISSN impreso 0121-8417. [Consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/hisysoc/article/view/39709/47838>>

RODRÍGUEZ CAMPOS, Darío. Los colegios deben enseñar a pensar con base en la historia En: Unperiódicodigital.unal.edu.co [en línea]. Bogotá: Universidad Nacional de

Colombia, 2018 [consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://unperiodico.unal.edu.co/pages/detail/los-colegios-deben-enseñar-a-pensar-con-base-en-la-historia/>>

ROMERO CRUZ, Juan Carlos. Estudio de la efectividad del uso de juegos como estrategia para la adquisición de habilidades sociales en pacientes diagnosticados de Esquizofrenia Paranoide en situación de institucionalización. Tesis. Maestría [en línea]. España: Universitat Jaume, 2015. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/144065/TFM_2014_romeroJ.pdf?sequence=1>

SANCHEZ BELTRÁN, Juan Pablo. El juego del mahjong en Occidente. Notas para el análisis de su evolución histórica: el caso de Valencia. 2006] En: raco.cat [en línea [consultado marzo de 2017]. Disponible en Internet: <<http://www.raco.cat/index.php/HMIC/article/viewFile/53278/61308>>

SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Construyamos el saber [en línea]. Blog en español. Colombia. [Consultado: 18 de febrero de 2018]. Disponible en Internet: <<http://blogcarbonell.blogspot.com.co/>>

SANDOVAL LEZAMA, Gustavo Adolfo. Razón Ilustrada [en línea]. Blog en español. Colombia. [Consultado: 13 de febrero de 2018]. Disponible en Internet: <<http://razonilustrada.blogspot.com.co/?m=1>>

SANTACANA, Juan y PRATS, Joaquín. Enseñanza y aprendizaje de la historia en la educación Básica. México, 2011.

SERNA GÓMEZ, Humberto. Metodologías activas del aprendizaje. Medellín: Fundación Universitaria María Cano, 2012.

SNAKES AND LADDERS [Anónimo]. En: princeton.edu [en línea]. [Consultado: febrero de 2018] Disponible en internet: <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Snakes_and_ladders.html>

TOCORA LOZANO, Leydi Marcela. Apuntes sobre la escuela activa. En: lematolo.blogspot.com [en línea]. Colombia. Septiembre de 2008. [Consultado abril de 2017]. Disponible en Internet: <<http://lematolo.blogspot.com.co/2008/09/apuntes-sobre-la-escuela-activa.html>>

UNESCO. El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. En: unesdoc.unesco.org [en línea]. Estados Unidos: UNESCO. Estudios y documentos de educación. No. 34. [Consultado agosto de 2017]. Disponible en Internet: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>>

VIDALES DELGADO, Ismael. Veinte experiencias educativas exitosas en el mundo. Capítulo I-Evolución de la educación en Occidente: La Escuela Nueva. México: Instituto de Altos Estudios e Investigación Pedagógica, 2005.

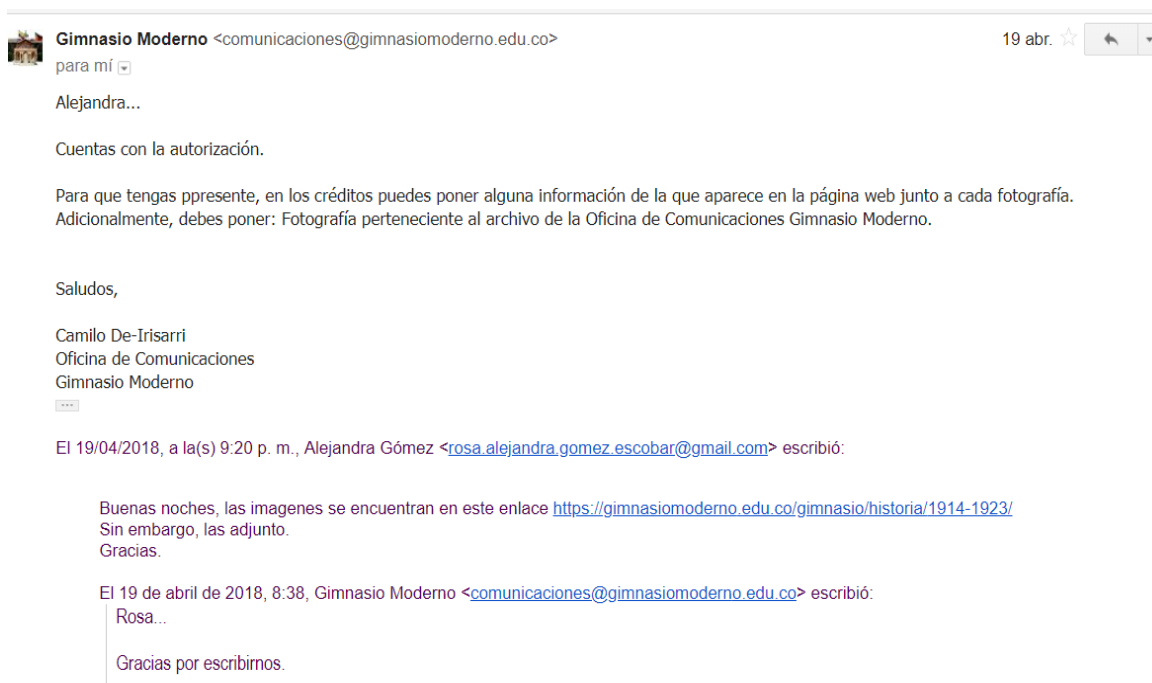
VIGOTSKY, Lev. El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. La estimulación educativa. En: feandalucia.ccoo.es [en línea]. [Consultado agosto de 2017] Óp., cit., Disponible en Internet: <<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>>

WOOD, Liz. y HOLDEN, Cathie. Ensenyar Història als més petits, En: MIRALLES MARTÍNEZ, Pedro y RIVERO GRACIA, Pilar. Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil [en línea]. p. 85. [Consultado febrero de 2018]. Disponible en Internet: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4616830.pdf>>

YVER, A ¿A qué jugamos?, Buenos Aires, 1998. Citado por: CHACÓN, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? En: Grupo didáctico, 2001 [en línea]. [Consultado 01 agosto de 2017]. Disponible en internet: <<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>>

10. ANEXOS

Anexo 1. Aprobación publicación imágenes Gimnasio Moderno de Bogotá Vía Gmail (correo electrónico)



Anexo 2. Carta permiso fotografía portada Unidad Didáctica

Santiago de Cali, 01 de junio del 2018

SEÑOR
Christian Chaparro Arango
Fotógrafo Profesional

Cordial Saludo

Yo, Rosa Alejandra Gómez Escobar, identificada con C.C 1.143.860.318 de la ciudad de Cali, solicito por favor que para mi trabajo de grado de Licenciatura en Historia de la Universidad del Valle, usted me autorice el uso de una de sus fotografías para adjuntarla en uno de los apartados de la misma.

Agradezco mucho su colaboración y espero pronta respuesta.

Atentamente,

Rosa Alejandra Gómez Escobar

FIRMA DE AUTORIZACIÓN:


CHRISTIAN CHAPARRO ARANGO
C.C 1144 095 012

