

EL IMPACTO DEL JUEGO, COMO MEDIO PEDAGÓGICO QUE FACILITA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

ISABELLA MORENO ZULETA

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.



DARWIN VALMORE FRANCO GALLEGO

MEDELLÍN/ COLOMBIA.

21/06/2024

Nota de aceptación.

Firma del presidente del jurado.

Firma del jurado.

Firma del jurado.

21/06/2024

DEDICATORIA.

Le dedico este proyecto a Dios que, a pesar de todos los contratiempos en el proceso me ha dado la oportunidad de llegar hasta aquí y completar esta etapa de mi vida de manera satisfactoria y siempre bajo la sombra de su amor. De la misma manera le agradezco a mi familia por su apoyo incondicional y que, por su amor incomparable me han dado la motivación para seguir adelante sin rendirme.

AGRADECIMIENTOS.

Le agradezco primeramente a mis maestros que durante todo este proceso me ayudaron a formarme como maestra, En segundo lugar agradezco a la escuela normal Superior Antioqueña por brindarme el espacio tanto para el nacimiento de la investigación, como para el desarrollo de la misma.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	3
Introducción.....	5
CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.....	7
1.1. Formulación del problema.....	7
1.2. Delimitación del problema.....	8
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos.....	9
Justificación.....	9
Antecedentes.....	14
<i>Internacional (es)</i>	14
<i>Nacional (es)</i>	15
<i>Local (es)</i>	16
CAPÍTULO II: Marco Referencial.....	17
CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.....	20
3.1. Diseño metodológico de la investigación.....	20
3.2. Población y muestra.....	26
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	27
3.4. Análisis de resultados.....	34
CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.....	34
4.1. Propuesta.....	34
4.2. Resultados.....	37
4.3. Conclusiones.....	38
Referencias.....	40

EL IMPACTO DEL JUEGO, COMO MEDIO PEDAGÓGICO QUE FACILITA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Introducción.

En un esfuerzo por mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, se presenta esta propuesta de investigación. El objetivo principal es incorporar el juego en la práctica educativa para facilitar un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.

La Escuela Normal Superior Antioqueña, ubicada en el barrio Buenos Aires en Medellín, busca formar maestros desde el humanismo cristiano. La misión es desarrollar líderes éticos comprometidos con la formación integral de los estudiantes, promoviendo el conocimiento, la proyección social y la capacidad de transformación. La falta de estrategias pedagógicas ha llevado a un aprendizaje temporal basado en la memorización en lugar de la comprensión. Esta investigación se centra en la implementación del juego alineado con la propuesta pedagógica de aprendizaje para la comprensión de la escuela.

La metodología de la investigación se basa en la línea de investigación de la Escuela Normal Superior Antioqueña llamada "cultura escolar y contexto sociocultural". Esto implica considerar tanto los aspectos internos de la institución como los factores externos que influyen en el proceso educativo por medio del diseño experimental. En cuanto a la técnica de investigación, se utilizarán diversas estrategias, como cuestionarios, entrevistas semiestructuradas, murales de situaciones y observación participante. Estas técnicas se implementarán en la muestra de la población seleccionada durante la práctica pedagógica.

El propósito central de esta investigación es evaluar la incidencia de la implementación del juego en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales para

los estudiantes de segundo grado. Se busca no solo mejorar el rendimiento académico sino también fortalecer habilidades sociales, motivación y actitudes positivas hacia el aprendizaje.

El proyecto cuenta con un diseño metodológico de la investigación que se centra en definir la estructura para la recolección de datos con el fin de garantizar la efectividad del proyecto. En este se opta por un enfoque cualitativo debido a su capacidad para comprender fenómenos específicos, como el aprendizaje significativo a través del juego en el segundo grado de la ENSA. Por otra parte se elige un diseño experimental para establecer relaciones de causa y efecto entre la implementación del juego y el aprendizaje significativo. Y en este orden de ideas, el método inductivo se emplea para avanzar desde lo particular hacia lo general y obtener conclusiones aplicables en diferentes contextos. Durante la investigación se contó con una población objetivo de 34 estudiantes cursantes del segundo grado, seleccionados por conveniencia debido a su fácil accesibilidad durante las prácticas pedagógicas investigativas.

Ahora bien, se espera que los resultados arrojen luz sobre la incidencia de el juego, como el juego, en el proceso educativo, específicamente en el área de Ciencias Sociales. Con esta investigación, se busca no solo contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza en la Escuela Normal Superior Antioqueña sino también proporcionar aportes valiosos para la comunidad educativa en general sobre la efectividad del juego en la formación integral de los estudiantes.

Finalmente, el proyecto cuenta con cuatro capítulos, cada uno cumple con un propósito específico, donde todos estos en conjunto le brindarán estabilidad y orden al proyecto de investigación. En primer lugar en el capítulo inicial, se desarrolla el planteamiento del problema, en este capítulo se pone sobre la mesa las necesidades de la necesidades del grupo donde se realiza la investigación. En la siguiente etapa podremos conocer y adentrarnos un poco en el

respaldo referencial que existe tras la investigación, esto, partiendo desde el nombre y objetivos del presente proyecto. Durante el tercer capítulo del proyecto se establecerá el enfoque, alcance, diseño, método, población y muestra y también técnicas e instrumentos utilizados en el trabajo de investigación, durante esta etapa podremos dar solidificación y proyección y por ende, conseguir trazar una ruta clara para ejecutar el proyecto. Finalmente, se elaborará y pondrá en práctica un producto con el que podamos concluir y cumplir los objetivos propuestos inicialmente.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.

1.1. Formulación del problema.

La lúdica se ha identificado como una característica ideal para la educación de la infancia y donde exista infancia, se puede percibir un innegable amor por las distintas actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre tantas cosas. Sin embargo, es también claro que, donde los estudiantes de primaria deben poseer un espíritu apasionado por la constante búsqueda del conocimiento y la investigación, muchas veces es el mismo lugar donde se sienten cohibidos a explorar y aprender de manera espontánea y genuina. Esto, debido a que el maestro en ocasiones no provee de juego, como el juego, a los estudiantes.

Durante la práctica en la Escuela Normal Superior Antioqueña, se puede evidenciar que los niños del grado segundo de dicho establecimiento, tienen una alta capacidad de retención de información; sin embargo, con el pasar del tiempo se puede evidenciar que el conocimiento adquirido en distintas áreas, en este caso en el área de ciencias sociales, no ha trascendido como un aprendizaje significativo.

De este modo, se puede observar que, como consecuencia de una exposición generalmente teórica, falta de práctica o aplicación mediante juego, los estudiantes, eventualmente toman la información por un periodo corto debido a que el aprendizaje adquirido, generalmente, no fue significativo.

De este modo, los niños son seres que se marcan por conocimientos que trascendieron mediante la aplicación lúdica, pues así se puede incentivar un conocimiento que perdure y se pueda poner en práctica en un contexto diario y divertido, donde se pueda asociar el conocimiento como una ganancia más que como una tarea. Debido a esto es importante que en cualquier proceso educativo, independientemente del modelo o propuesta pedagógico al que se vincule la institución, es de gran importancia utilizar la lúdica como estrategia para lograr un aprendizaje real, como se afirma en el siguiente aporte.

“El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo” Jaime H Echeverri y José G. Gómez (citado en P. Oswaldo Martínez Mendoza, 2009)

1.2.Delimitación del problema.

¿Cuál es la incidencia de la implementación del juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias Sociales, en los estudiantes del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña?

1.3.Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Reconocer la incidencia de la implementación de juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la asignatura de Ciencias sociales, en los estudiantes del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

1.3.2. Objetivos específicos.

-Identificar la calidad de los aprendizajes adquiridos en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo grado.

-Evaluar el impacto de las estrategias utilizadas por los docentes en las que se promueven el aprendizaje significativo.

-Desarrollar un juego de mesa que promueva el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo grado.

Justificación.

Pensando en mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje a los que se ven enfrentados los estudiantes del grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, se realizó la presente propuesta de investigación, con el fin de incorporar dentro de la práctica educativa, diversas juego que posibiliten un aprendizaje significativo en el área de ciencias Sociales.

La Escuela Normal Superior Antioqueña queda ubicada en el barrio Buenos Aires, dentro del departamento de Antioquia, en el municipio de Medellín, con la dirección carrera 36 A No 48-55, ofrece educación preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y programa de formación complementaria con la propuesta pedagógica de aprendizaje para la comprensión. Su misión es formar maestros desde el humanismo cristiano, con principios éticos, pedagógicos y científicos, líderes comprometidos con la formación de seres humanos, con la

gestión del conocimiento y la proyección social, capaces de transformarse y transformar sus entornos. Ensa

Se ha podido visualizar mediante las prácticas en la ENSA, que el escaso uso de estrategias ha provocado en los estudiantes un aprendizaje temporal, en el que predomina la memorización mas no la comprensión. Por esta razón es importante generar estrategias de enseñanza en las que los estudiantes disfruten del proceso, convirtiéndolo en un aprendizaje para la vida, en este caso, en el área de ciencias sociales.

Teniendo en cuenta la propuesta pedagógica de la ENSA que es aprendizaje para la comprensión, se puede afirmar que es de vital importancia utilizar en la presente propuesta la estrategia lúdica de aprendizaje basado en el juego, entendiendo que este resulta motivador y promueve la participación en los estudiantes, cuando los estudiantes son activos en su conocimiento, al participar en el mismo, se promueve que en ellos exista y se desarrolle la capacidad de poner en contextos conocidos el conocimiento que se supone alcanzar. Así mismo, desde los estándares básicos de aprendizaje se afirma que

“Vivimos una época en la cual la ciencia y la tecnología ocupan un lugar fundamental en el desarrollo de los pueblos y en la vida cotidiana de las personas. Ámbitos tan cruciales de nuestra existencia como el transporte, la democracia, las comunicaciones, la toma de decisiones, la alimentación, la medicina, el entretenimiento, las artes e, inclusive, la educación, entre muchos más, están signados por los avances científicos y tecnológicos. En tal sentido, parece difícil que el ser humano logre comprender el mundo y desenvolverse en él sin una formación científica básica.” (2006) Ministerio de Educación Nacional.

De acuerdo con lo anterior, es válido afirmar que las ciencias, y en este caso las sociales, trascienden a todas las áreas del conocimiento y también el conocimiento tanto académico como práctico que estas trabajan, llegan a impactar al ser humano en toda su complejidad, por ellos a través de la lúdica los estudiantes pueden tener un estado anímico adecuado para recibir nuevos aprendizajes, dado que promueve la motivación y la sana competencia, dos factores que fortalecen las relaciones con sus pares y al mismo tiempo con sus maestros; cuando el estudiante tiene una actitud adecuada y se encuentra cómodo durante la clase, posibilita que su dimensión cognitiva se está fortaleciendo.

Por lo anterior, se puede afirmar que, mediante el juego, el estudiante puede desenvolverse de manera integral, desarrollando actividades que fortalezcan sus relaciones, su inteligencia emocional, su motricidad gruesa y fina y sus procesos cognitivos, siendo entonces las actividades lúdicas no solo un conjunto de actividades refuerzo durante la clase, sino que estas direccionen en la clase misma. Además, se fortalecen las competencias de indagación, identificación, trabajo en equipo, argumentación a través de la investigación y se incorpora a la práctica educativa, la conciencia ambiental y social que no sólo le serán de utilidad durante el grado de segundo, sino también durante todo su proceso formativo.

Al respecto, se puede encontrar que, el juego y la lúdica no son solo elementos que utilizan los niños para divertirse de manera ociosa sino también para aprender, al éste ser de beneficio tanto para ellos como para su entorno se han generado leyes que respaldan al niño en su naturaleza creativa y lúdica, tales como el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño que afirma lo siguiente “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar

libremente en la vida cultural y en las artes” (Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, 1989, p.23).

También es correcto afirmar que, en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia (1991) se dice que, “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.

Lo anterior, se puede ver en el Artículo 1 de la Ley General de Educación (1994), que tiene como objeto, lo siguiente “la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.

Por otra parte, está el artículo 30 del Código de Infancia y Adolescencia (2006), que promulga que “los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes”.

En el decreto 1075, de 2015 en su art. 2.3.1.3.1.4. En el numeral 3, afirma que, “las entidades territoriales certificadas deberán garantizar condiciones adecuadas para el desarrollo de aprendizajes y facilitar ambientes escolares y procesos pedagógicos adecuados, que propendan por la formación integral y de calidad de los estudiantes”.

De la misma manera, se deben considerar los lineamientos curriculares de ciencias Sociales, debido a que son los que orientan la propuesta curricular y formativa de los estudiantes en dicha área del conocimiento; además buscan superar

Los lineamientos curriculares para el área de Ciencias Sociales presentan una orientación que busca superar el enfoque reproductivo e informativo de la adquisición de datos; pretende promover la apropiación social de viejos y nuevos saberes, para centrarse en la tarea prioritaria de formar ciudadanos críticos, democráticos y solidarios frente a los problemas y a sus posibles soluciones. (Ministerio de educación nacional, 2002)

En resumen, aunque en un momento haya acciones y soluciones locales o regionales, La Educación ambiental y lo concerniente al mundo de la vida debe abordarse con una mentalidad globalista y universal, por cuanto no se trata de salvar únicamente nuestro ambiente inmediato sino el planeta en que habitamos (Ministerio de educación nacional, 1998).

De esta manera se pueden utilizar el el juego, dentro del aula como un activador de las relaciones, no solo interpersonales, sino que se busca que este ayude a crear conciencia en los estudiantes de segundo de su influencia dentro del medio ambiente, puede utilizarse por medio de juego de roles, juegos de análisis, el uso de las rondas, entre otras cosas.

A su vez, están los Estándares básicos de competencias en ciencias sociales permiten reconocer y fomentar en los estudiantes las competencias básicas de aprendizaje; en este se evidencian el tipo de competencias que necesita desarrollar un estudiante entre los grados de primaria y secundaria. Mediante esta propuesta pedagógica se trabajarán estos conceptos y competencias de manera que el estudiante comprenda la importancia de las ciencias sociales dentro de la vida cotidiana, identificarán su rol en la sociedad y el rol de la sociedad dentro de su vida, se podrá trabajar la creatividad para que de esta manera sean seres capaces de comprender situaciones naturales y expresar de manera clara, a corto y largo plazo, los conocimientos adquiridos.

Por último, están los Derechos Básicos de aprendizaje que permiten el reconocimiento por parte de los docentes sobre lo que deben enseñar y promover entre los estudiantes, a partir de lo que ellos necesitan saber, comprender e implementar en su cotidianidad. De la misma forma, el ministerio de educación afirma que

La educación de calidad es un derecho fundamental y social que debe ser garantizado para todos. Presupone el desarrollo de conocimientos, habilidades y valores que forman a la persona de manera integral. Este derecho debe ser extensivo a todos los ciudadanos en tanto es condición esencial para la democracia y la igualdad de oportunidades (ministerio de educación, 2016, p. 5).

Respecto a los contenidos que se pretenden trabajar, es necesario aclarar que el presente proyecto se encuentra enfocado en el grado segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña, específicamente con dirección hacia el área de ciencias sociales. Con esta investigación, se busca implementar el aprendizaje basado en juego, en el mencionado contexto con el fin de generar un aprendizaje significativo.

En este orden de ideas es correcto afirmar que el derecho a la lúdica y a la educación correctamente proporcionada es tan importante como cualquier otro derecho y es fundamental que como docentes los hagamos valer dentro de los procesos formativos de los estudiantes, para que puedan acceder a aprendizajes con sentido y a la construcción de aprendizajes significativos.

Antecedentes.

Internacional (es)

Durante el rastreo de información en proyectos de investigación acerca de la importancia de la lúdica para favorecer el aprendizaje significativo, se pueden encontrar múltiples aportes. El

primero, se ubica a nivel internacional llamado *El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas* por Marieta Del Jesús Azúa-Menéndez y Edison Gastón Pincay-Parrales en donde, por medio del juego, se busca lograr un aprendizaje significativo que, posteriormente sea evaluado y comprobado. El objetivo que impulsó este proyecto nació en promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades con la implementación de actividades lúdico-educativas para favorecer el aprendizaje significativo. Al concluir este proyecto se pudo afirmar entonces que, si bien la educación tradicional destaca incluso a nivel internacional, al implementar el juego, se logra desarrollar un pensamiento crítico y fortalecer la creatividad, logrando así un aprendizaje real y trascendental. De esta manera, este proyecto puede ayudar a generar un llamado a proponer el juego con propósito y cómo lograrlo de manera más efectiva.

Nacional (es)

Para un contexto nacional se pudo hacer el hallazgo del proyecto *El juego y la lúdica* como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill. Por Sandra Medina Forero (2021). El objetivo que tenía Sandra al realizar dicho proyecto descansa en proponer propuestas lúdico-pedagógicas como el juego o los juguetes con el fin de que cumplan el importante papel de herramientas imprescindibles para el aprendizaje significativo. Este proyecto busca acercar a un método de enseñanza más lúdico pues se puede comprobar que el juego dentro del aula promueve el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo debido a que el estudiante aprende a conocerse tanto a sí mismo como a su entorno, diferenciando las estrategias con las que puede construir su propio aprendizaje.

Se puede decir que con las estrategias de carácter lúdico el estudiante no solo va a conocer su ritmo de trabajo, sino que, al relacionarse con el entorno, le permite conocer el mundo que le rodea entendiendo no solo desde la perspectiva de un área en específico, teniendo en cuenta que la lúdica promueve el desarrollo de la creatividad en muchas áreas. De esta manera, el mencionado proyecto, puede servir de guía y brindar herramientas para evaluar la importancia de la lúdica para el aprendizaje significativo.

Local (es)

Es importante recalcar que durante el proceso de investigación, se encontró un proyecto regional, y es el proyecto titulado "El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia", realizado por Paula Andrea Gutiérrez Muñoz, Jessica Del Carmen Gamboa Ortega y Leidy Beth Lemos Garrido. El objetivo general del estudio fue implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta didáctica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en Turbo, Antioquia. Para lograrlo, se establecieron tres objetivos específicos: identificar las falencias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñar estrategias pedagógicas centradas en el juego para el desarrollo del aprendizaje, y supervisar los resultados obtenidos con estas nuevas estrategias.

El estudio se realizó en un contexto donde la educación preescolar y básica no solo debe ofrecer un espacio adecuado para la calidad educativa, sino también establecer la base para el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos socio-afectivos, emocionales y cognitivos. Con esta premisa, se reconoció que el juego es una parte fundamental del desarrollo del niño, proporcionando habilidades sociales, lingüísticas y cognitivas. Sin embargo, se identificaron falencias en el grado 1ª del Colegio Adventista, donde los estudiantes mostraban falta de

concentración, desmotivación, distracción y una tendencia a métodos tradicionales como copias y transcripciones, que no fomentaban el aprendizaje activo. Para abordar estas falencias, el estudio propuso estrategias pedagógicas centradas en el juego, como juegos de roles, tradicionales y de mesa, junto con actividades lúdicas y materiales didácticos. Con estas estrategias, se lograron cambios positivos en la actitud y el rendimiento de los estudiantes: mostraron mayor motivación, participación activa y una mejor actitud hacia el aprendizaje.

En conclusión, el estudio demostró que el juego, cuando se usa con intención pedagógica, es una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento académico y fomentar el aprendizaje significativo. Se sugiere que las instituciones educativas integren el juego en sus prácticas diarias para crear un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico. Asimismo, se recomienda que las directivas proporcionen apoyo y directrices claras para que el juego sea parte integral del proceso educativo, permitiendo que los niños aprendan de manera más divertida y efectiva.

CAPÍTULO II: Marco Referencial.

Para el desarrollo de esta investigación es importante conocer los aportes que se han realizado sobre el concepto del juego y el aprendizaje significativo.

La concepción de la educación de John Dewey, uno de los filósofos y pedagogos más influyentes del siglo XX, es esencial para comprender cómo la educación se aleja de ser simplemente una transmisión pasiva de conocimientos. Dewey argumentaba que la educación debe ser un proceso de experiencia activa y aprendizaje práctico, y que debería ser una experiencia vital y significativa para los estudiantes (Dewey, 1897).

Dewey sostenía que "La educación es, pues, un proceso de vida y no una preparación para la vida ulterior" (Dewey, 1897). También afirmaba que "La única educación verdadera se realiza estimulando la capacidad del niño por las exigencias de las situaciones sociales en que se halla" y que "La escuela debe representar la vida presente, una vida tan real y vital para el niño como la que vive en el hogar, en la vecindad o en el campo de juego" (Dewey, 1977).

Dewey también enfatiza que "El quehacer de la escuela es establecer un ambiente en el cual el juego y el trabajo sean dirigidos con el fin de facilitar el desarrollo mental y moral deseable" (Dewey, 1977).

En relación al juego, Dewey destaca que "Cuando las cosas se convierten en signos, cuando adquieren una capacidad representativa como sustitutos de otras cosas, el juego deja de ser mera exuberancia física para convertirse en una actividad que implica un factor mental" (Dewey, 2007).

Según Dewey, la vida escolar debe surgir gradualmente de la vida doméstica, y debe continuar las actividades con las que el niño ya está familiarizado en su hogar (Dewey, 1977). Además, enfatiza la importancia de la salud en el proceso educativo, argumentando que "El fin del desarrollo natural dice a los padres y maestros: Haced de la salud una finalidad; el desarrollo normal no puede lograrse sin atender al vigor del cuerpo" (Dewey).

En cuanto al aprendizaje significativo, David Ausubel subrayaba que este tipo de aprendizaje requiere la conciliación con ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante. Ausubel señalaba que "El aprendizaje significativo es un proceso intrínsecamente activo porque como mínimo requiere el tipo de análisis cognitivo necesario para determinar qué

aspectos de la estructura cognitiva ya existente son más pertinentes al nuevo material potencialmente significativo" (Ausubel, 2000). También destacaba que "El aprendizaje significativo como mínimo requiere percibir similitudes y diferencias y resolver contradicciones aparentes o reales, entre conceptos y proposiciones nuevos y ya establecidos" y "La reformulación del material de aprendizaje en función del vocabulario y del fondo intelectual idiosincrático de la persona concreta que aprende" (Ausubel, 2000).

Además, Ausubel subrayaba la importancia de las diferencias individuales en el proceso de aprendizaje, como la motivación, el ajuste personal y otros aspectos de la personalidad, que tienen un profundo efecto en el proceso de aprendizaje (Ausubel, Novak, Hanesian, 1976).

Paulo Freire, en su obra "Cartas a quien pretende enseñar", abogaba por un enfoque pedagógico en el que los maestros actúen como mediadores del conocimiento, fomentando el diálogo y la reflexión crítica en los estudiantes.

Finalmente, Alberto Jiménez Vélez destaca la importancia del juego en la educación en su obra "Pedagogía Lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones". Argumentaba que el juego no solo reduce el estrés y la ansiedad, sino que también mejora el estado de ánimo de los estudiantes y les permite estar más receptivos al aprendizaje. Además, enfatiza que el juego puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y mantener su interés en el proceso de aprendizaje, promoviendo tanto la estabilidad emocional como la asertividad social antes de abordar temas académicos.

En resumen, la educación, según Dewey, Ausubel y Freire, debe ser una experiencia activa y significativa, que involucre a los estudiantes a través de la acción, el juego y el diálogo crítico. Además, la consideración de las diferencias individuales y la importancia del estado de

ánimo positivo son fundamentales para el proceso de aprendizaje, como señala Jiménez Vélez. La humildad, como destaca John C. Maxwell, es un atributo esencial para el aprendizaje continuo y el liderazgo efectivo. Estas perspectivas proporcionan un marco sólido para comprender y abordar la educación en un contexto contemporáneo.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.

En esta etapa de la investigación es de relevancia que, antes de profundizar en el diseño, población y técnicas, se hable de que se trata la metodología de la investigación. “La definición del enfoque metodológico es el primer paso a la definición de la manera que se recogerán los datos, como serán analizados e interpretados.” Esto quiere decir que la metodología de la investigación se refiere a la estructura que se llevará a cabo para la recolección de datos con el fin de que un proyecto sea efectivo.

Durante el proceso del diseño metodológico es donde se define, como su nombre lo indica, el diseño, se especifica la población y se establece la técnica de recolección a implementar, por lo tanto es importante cumplir con cada paso para lograr, cómo se mencionó anteriormente, una mayor efectividad y orden en el momento de investigar, pues se realizará un enfoque más detallado hacia la población y con base en estos datos se podrán ejecutar técnicas que involucren mayor efectividad teniendo en cuenta el grupo y a trabajar, es decir, en esta etapa, se recolecta de manera organizada la información, con el fin de identificar técnicas personalizadas para la seleccionada población.

3.1. Diseño metodológico de la investigación.

La investigación que se está trabajando se puede también definir con un enfoque cualitativo debido a que este tipo de enfoque tiene las siguientes características: Planteamiento

abierto Orientado a comprender el fenómeno diseño emergente, Instrumento que se afina paulatinamente, Datos narrativos, análisis temático y este tipo de enfoque tiene ciertos beneficios o fortalezas las cuales son Amplitud y profundidad de resultados, riqueza interpretativa, Naturalidad de observaciones y Flexibilidad.

Durante el proceso investigativo, se pudo observar que, se ha adoptado un enfoque cualitativo, pues consta del análisis de datos no numéricos, esto debido a que se tiene como propósito investigar una situación o fenómeno, la cual es el aprendizaje significativo a través de la implementación del el juego en el aula, como lo define Causas (p2) “La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados ”

Lo anteriormente mencionado, quiere decir, en otras palabras, que se pretende estudiar una realidad específica como lo es el aprendizaje basado en juego en un contexto natural, que en este caso es el segundo grado de la ENSA. Aunque exista la posibilidad de que durante la elaboración de este proyecto utilicen herramientas de recolección cuantitativas.

Así mismo, al conocer la razón del porqué del enfoque, se puede entonces asegurar que alcance de la investigación es descriptivo teniendo en cuenta la afirmación anterior Este estudio se dirige fundamentalmente a la descripción de fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y espacial determinada.

Este tipo de estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se sometido a análisis.

En el presente contexto, es crucial comprender el motivo implícito detrás de la orientación de la investigación. Este enfoque tiene como objetivo principal lograr un alcance

descriptivo, lo cual se fundamenta en la afirmación de que nuestro estudio se centra en la identificación y comprensión de las causas sobreentendidas. Con esto en mente, nuestro trabajo se enfoca en la descripción de fenómenos sociales y educativos dentro de un marco específico en términos de tiempo y espacio.

Los estudios de alcance descriptivo tienen como finalidad principal especificar las propiedades relevantes de personas, grupos, comunidades u otros fenómenos que están sujetos a un análisis en particular. En el contexto de esta investigación, se propone determinar la importancia de la aplicación de estrategias didácticas en un entorno previamente estudiado, pero que hasta ahora ha dependido en gran medida de métodos tradicionales de enseñanza.

En otras palabras, esta investigación adopta un alcance descriptivo debido a que su objetivo principal es la implementación del aprendizaje a través de juego, una herramienta pedagógica que, a pesar de su utilización en diversas instituciones educativas, ha sido pasada por alto en el contexto de la ENSA. Específicamente, el segundo grado de esta institución se presenta como un público o un escenario donde dicha técnica aún no ha sido aplicada.

Por lo tanto, la presente investigación tiene como finalidad proporcionar un conocimiento profundo sobre cómo funciona este enfoque de aprendizaje en un entorno específico, en el que aún no se ha implementado. La misión es estudiar la experiencia de los estudiantes en cuanto a la retención del conocimiento cuando este se ha adquirido mediante el método del aprendizaje basado en juegos. De esta manera, se busca investigar sobre la efectividad y las posibles ventajas de esta metodología en el proceso educativo en la ENSA.

Para el diseño de investigación de este proyecto, se ha optado por el de tipo experimental. Esta elección se justifica debido a la necesidad de examinar de manera precisa y controlada la

relación entre dos categorías clave en nuestro estudio: el uso de juego (categoría independiente) y el aprendizaje significativo (categoría dependiente).

“En todos estos estudios se debe tener claro que la variable independiente determina los diferentes grupos de intervención y la variable dependiente, es el fenómeno que se quiere modificar mediante la manipulación de la variable independiente”.Ramos-Galarza, C. (2021)

El diseño experimental se destaca por su capacidad para proporcionar resultados confiables y establecer relaciones de causa y efecto entre las categorías. En este caso, buscamos comprender cómo la implementación de juego afecta directamente el nivel de aprendizaje significativo de los participantes. Esto implica la manipulación deliberada de la variable independiente (juego) para medir su impacto en la variable dependiente (aprendizaje significativo).en herramientas que puedan tener un papel en el análisis de datos numéricos, es importante tener presente que el enfoque del proyecto se ha determinado cualitativo.

Se trata, de esta manera, de comprender la realidad desde la perspectiva de los sujetos; este deseo de comprensión se traduce en los objetivos de la investigación, que reflejan la intención de lograr un conocimiento integral de la situación o el fenómeno que se investiga.En un diseño de tipo experimental, la variable independiente se caracteriza por generar los grupos de intervención que se organizan en el estudio. Clásicamente, una variable independiente es la variable causal que genera un impacto sobre una variable dependiente . Ramos-Galarza, C. (2021)

En el contexto de este proyecto de investigación en desarrollo, el diseño experimental no solo se utiliza para observar el efecto entre las dos categorías mencionadas, sino también para alcanzar otros objetivos importantes. Además de evaluar la relación entre el juego y el

aprendizaje significativo, este diseño nos permitirá controlar categorías externas, Describir el proceso de aprendizaje, Comparar grupos y Establecer causalidad.

Esto debido a que la metodología experimental nos brinda la capacidad de controlar y mantener constantes otras categorías que podrían influir en el aprendizaje significativo. Esto garantiza que los cambios observados sean el resultado directo de la variable independiente que estamos estudiando.

De la misma manera, describir el proceso de aprendizaje, a través de la manipulación de el juego, podremos describir en detalle cómo los participantes interactúan con estas estrategias y cómo estas interacciones se traducen en un aprendizaje significativo.

Así mismo, el diseño experimental nos permite comparar un grupo de participantes que han estado expuestos a el juego cuando anteriormente no lo han estado. Esto nos proporcionará una comprensión más profunda de la diferencia en los niveles de aprendizaje significativo entre el antes y el después del desarrollo de la presente investigación. Y finalmente, establecer causalidad al manipular deliberadamente la variable independiente, podemos establecer una relación de causalidad sólida entre el uso de juego y el aprendizaje significativo. Esto es esencial para respaldar nuestras conclusiones y recomendaciones.

En síntesis, el diseño experimental elegido para esta investigación no solo nos permitirá observar el efecto de el juego en el aprendizaje significativo, sino que también nos brindará la oportunidad de controlar categorías externas, describir el proceso de aprendizaje, comparar momentos y establecer una relación de causa y efecto. Esta metodología se adapta perfectamente a los objetivos y alcances de la investigación en contexto o en construcción, lo que nos permitirá

obtener resultados sólidos y valiosos para la educación y para el desarrollo de estrategias de enseñanza más efectivas.

El método que se emplea en el proyecto será inductivo, en consonancia con la afirmación de Palmett Urzola 2020., que señala: "Muy a menudo, la investigación cualitativa sigue un proceso inductivo". Este enfoque inductivo se elige porque parte de un caso específico y particular, en este caso, el aprendizaje significativo mediante la implementación de juego en el aula de segundo grado de la ENSA. El objetivo es llegar a conclusiones que puedan extrapolarse a situaciones similares en diferentes contextos y con diversas poblaciones. En otras palabras, se busca avanzar desde lo particular hacia lo general para obtener conclusiones que sean aplicables en otros entornos.

El razonamiento inductivo se inicia con la observación de casos específicos y tiene como objetivo principal establecer generalizaciones, verificando si estas generalizaciones son aplicables a casos particulares, como lo destaca Palmett Urzola 2020.

Para finalizar, el proyecto se centrará en un estudio cualitativo del aprendizaje significativo mediante la implementación de juego en el aula de segundo grado de la ENSA. Se utilizará un enfoque inductivo para obtener conclusiones que puedan aplicarse a situaciones similares en diferentes contextos. El diseño de investigación será experimental, lo que permitirá analizar la relación entre el aprendizaje basado en juegos y el rendimiento de los estudiantes.

Línea de investigación:

Cultura escolar y contexto sociocultural

Este proyecto de investigación está basado en la línea de investigación de la escuela Normal Superior Antioqueña denominada como cultura escolar y contexto sociocultural. Esta línea se refiere, con cultura escolar, a todas las realidades que suceden en el interior de la institución. Y contexto sociocultural, se refiere a todo tipo de actividad que existan alrededor de la escuela, buscando de esta manera considerar al maestro “como un sujeto de saber en relación desde la praxis, con elementos de la cultura escolar que abordan lo individual y lo colectivo, lo objetivo y lo subjetivo, lo disciplinar, lo pedagógico y lo didáctico y en permanente diálogo con el contexto sociocultural.” Ensa (2010)

3.2.Población y muestra.

La población del presente proyecto se encuentra en la Escuela Normal Superior antioqueña, institución que cuenta con transición, básica primaria y secundaria y media académica; la población se centra en la básica primaria, de manera puntual, en el único grado segundo de la escuela .

La muestra son 18 niños y 16 niñas de segundo grado, para un total de 34 estudiantes entre los 7 y 8 años de edad, el tipo de familias predominantes son el tipo de familia monoparentales o biparentales, pertenecientes en su mayoría a la clase media alta.

Esta muestra a estudiar se considera apropiada debido a que es un aula en el que se podrán observar de manera clara, debido a la facilidad de observancia en el campo de práctica, las consecuencias de el juego desde la actitud motivada hasta los resultados como el aprendizaje a largo plazo. Dicho esto, es en consecuencia correcto realizar la afirmación de que se está elaborando un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, esto debido a que este grupo fue meticulosamente seleccionado teniendo en cuenta una problemática que se pudo evidenciar durante las prácticas pedagógicas en la Escuela Normal Superior Antioqueña.

Es importante agregar que, cuando un proyecto se determina con un muestreo por conveniencia, no solo se establece de esta manera porque carezca de aleatoriedad, sino que es común que este tipo de muestreo se selecciona por el índice de facilidad y accesibilidad de parte de quien investiga, como también aplica en este caso. Carlos E, Ávila (2019) “Es decir, cumplen con características de interés del investigador, además de seleccionar intencionalmente a los individuos de la población a los que generalmente se tiene fácil acceso”.

3.3.Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Una técnica se refiere al enfoque utilizado para obtener información en una investigación, es decir el cómo, mientras que los instrumentos son las herramientas necesarias para llevar a cabo esta recopilación de datos,es decir, el con qué, esto es crucial para respaldar y guiar el proyecto de investigación. “Las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (Hernandez & Duana, 2020)

Las técnicas a implementar en el presente trabajo serán aplicadas en la muestra de la población seleccionada, las técnicas, serán ejecutadas en la práctica pedagógica, estas tendrán el objetivo de reconocer la incidencia de la implementación de juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo, para esto se pudieron encontrar cuatro técnicas con su respectivo instrumento las cuales son:

Cuestionario

“Las escalas de valor y de estimación tipo Likert son aquellas que se utilizan para determinar la percepción de alguna variable cualitativa que por su naturaleza denota algún orden” (Lee y Joo, 2019)

La escala de Likert puede ser una herramienta apropiada en el grupo de segundo de la Escuela Normal Superior Antioqueña y buscará adaptarse adecuadamente a la comprensión y capacidad de los estudiantes de esa edad.

Los factores que pueden confirmar lo previamente dicho son la simplicidad, debido a que las escalas de Likert son fáciles de entender para los niños de segundo de primaria, ya que implican seleccionar una respuesta en una escala de opciones. Por otro lado se tiene la medición de actitudes, debido a que este tipo de escalas pueden ayudar a medir las actitudes de los estudiantes hacia un tema específico de una manera más estructurada que una conversación abierta.

Tabla 1-Formato escala de Likert

3.3.2 Entrevista semiestructurada

“En una entrevista semiestructurada, los entrevistados tienen más libertad para contestar a las preguntas. Y las preguntas son preparadas con anterioridad.”Zhang, Zhizhi (2020)Es decir, este tipo de entrevista permite formular preguntas abiertas que ayudan al investigador a profundizar en las actitudes y comportamientos de los sujetos de estudio.

Además, proporciona una comprensión más detallada de sus experiencias y permite identificar aspectos relevantes que no pueden revelarse mediante cuestionarios de encuestas. La entrevista sigue un guión preestablecido como punto de partida, pero también brinda a los participantes la oportunidad de argumentar sus respuestas, lo que facilita una conversación fluida y tranquila.

Esta interacción enriquecedora puede dar lugar a nuevas preguntas e ideas valiosas, lo que contribuye a obtener la máxima cantidad de información posible, siendo esta herramienta una herramienta en gran parte verbal, propicia un espacio de conversación e interacción que se vuelve significativamente valioso con estudiantes de segundo grado, que están transcurriendo sus 7-8 años.

Tabla 2- Formato de entrevista

3.3.3 Mural de situaciones

“ El mural de situaciones tiene por objetivo identificar situaciones, espacios, actores, tiempos, objetos y símbolos que representan lo que sucede en la cotidianidad de los sujetos, los grupos, las comunidades y los procesos sociales. Gil Osorio (2019)” Teniendo en cuenta que el aprendizaje significativo busca lograr una enseñanza para la vida cotidiana, y siguiendo el hilo conductor de la importancia de el juego, se propone el presente instrumento que se puede ejecutar de manera dinámica.

Se plantea en el grupo de segundo grado preguntas en las que se pueda reflexionar acerca los momentos significativos para los estudiantes en el aula de clase, y de la misma manera, se investigará acerca los aprendizajes adquiridos en el aula de ciencias Sociales

Tabla 3- Mural de Situaciones

3.3.4 Observación participante

Este instrumento, permite tomar un papel activo en la investigación al pasar de meramente observar a interactuar con el entorno. Esto se debe a que la observación participante tiene como objetivo el estudio en el lugar mismo de los hechos, desde una perspectiva interna, involucrando al investigador y a los informantes en interacciones sociales dentro del entorno natural de estos últimos (Cañs, Folguera y Formoso, 2014, citado en "Técnicas y Métodos Cualitativos para la Investigación Científica", 2018, p.78).

La capacidad de intervenir en el entorno y relacionarse con la población estudiada proporciona y permite, a quien investiga, una comprensión más profunda de lo que se está observando y facilita, de esta manera, un análisis más completo. Se comienza con un registro imparcial y luego se compara con las percepciones expresadas por los estudiantes y posteriormente, se tiene en cuenta la perspectiva de quien investiga.

Para llevar a cabo este proceso, se emplea un registro en forma de diario pedagógico, también conocido como diario de campo. Este, se considera la herramienta de investigación más eficaz para los docentes, ya que a través de la reflexión, la observación, las impresiones y el análisis, se logra identificar situaciones problemáticas recurrentes en la práctica pedagógica, y teniendo en cuenta cada aprendizaje, se pretende transformar el entorno y contexto escolar.

Tabla 4-Observación participante

3.4. Análisis de los resultados

El análisis de resultados en un proyecto de investigación es de gran importancia porque esto nos permite comprender el punto de vista de los estudiantes frente a una problemática

notada únicamente desde la perspectiva del docente, el análisis de resultados también permite generar estrategias exactas según lo que manifiestan los estudiantes.

juego

Los instrumentos de recolección que se utilizaron para identificar la incidencia de juego fueron el mural de situaciones, la entrevista semiestructurada y la escala de likert.

En primer lugar, el mural de situaciones se realizó repartiendo a cada estudiante una ficha bibliográfica con el propósito de que en esta respondan la pregunta ¿Qué es lo que más te gusta de estar en el salón? con el fin de conocer qué tipo de actividades o estrategias son las que tienen mayor incidencia de motivación de los estudiantes en el aula de clase, debido a que este espacio es normalmente el asignado para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿Qué es lo que más te gusta de estar en el salón?

¿Qué es lo que más te gusta/gustaría o recuerdas de la clase de sociales?

En los resultados que se obtuvieron se pudo observar que múltiples estudiantes se pusieron de acuerdo en que la ambientación del salón es un factor significativo para estar involucrados en el aula. También, hubo otro grupo de estudiantes que consideran que el compartir con amigos es un componente importante para disfrutar el tiempo en el salón de clase.

Después de este tiempo se realizó otra pregunta y se pudo identificar que al preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que más recuerdas o te gusta de la clase de sociales? las respuestas,

principalmente, fueron los momentos en los que se elaboran manualidades, se realizan juegos de mesa, y se aprovechan los tiempos de película.

Al analizar, entonces los resultados de esta estrategias, se pudo observar que, los estudiantes de segundo grado disfrutaban de los momentos en donde se salgan de la cotidianidad, disfrutaban de diversas actividades que implican cambio y entretenimiento. De la misma manera, se pudo identificar que el tiempo de calidad con los compañeros es un elemento, para los niños de gran peso.

Acercas la entrevista semiestructurada, se realizó de manera grupal, fue uno de los instrumentos utilizados con el grado segundo, mediante este instrumento, se resaltó el interés de los estudiantes por las actividades lúdicas teniendo en cuenta que estas abarcan todo tipo de actividades que tengan el propósito de causar disfrute, de la misma manera se pudo notar en los estudiantes un deseo por variar las actividades cotidianas como leer y escribir.

<https://docs.google.com/document/d/1hHqex9fiYs2uiMdyqwvoMUvGYARWzsoo7gECGD3R9NI/edit?usp=sharing>

Ahora bien, posterior a esto se realizó la escala de Likert. La escala de Likert, es un instrumento utilizado desde la técnica de cuestionario, se realizaron tres preguntas con el fin de identificar la importancia que ha tenido en los estudiantes de segundo, el juego en la clase de sociales, y si bien, al momento de socializar las respuestas hubo confusiones en lo que significaba la lúdica y cómo la podían notar en el aula de clases, al aclarar cada duda, se pudo notar que en la mayoría de las preguntas, los estudiantes estaban de acuerdo con que la lúdica es y sería una

maravillosa herramienta para su aprendizaje a corto y largo plazo, teniendo, entonces como resultado general, la siguiente gráfica.

Aprendizaje significativo

Los instrumentos utilizados para identificar los aprendizajes significativos en los estudiantes de segundo grado son la observación, escala de Likert, Mural de situaciones, y Entrevista Semiestructurada.

Mediante la observación se distingue que el uso de juego en el grupo de segundo grado se ha demostrado beneficioso a través de observaciones detalladas. Estas observaciones sugieren que el juego fomenta la participación activa, la colaboración, una comprensión profunda de los conceptos, la motivación intrínseca, la mejora de habilidades sociales, la resolución de problemas y la expresión creativa. Además, contribuyen a una retención a largo plazo, la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y una actitud positiva hacia el aprendizaje. En conjunto, estas observaciones indican que el juego crea un ambiente de aprendizaje enriquecedor y efectivo para los estudiantes.

https://docs.google.com/document/d/1W86xYWTkyh1ynKWDxqT2sjHBXc2gW0lvqsTKO_xaEV8/edit?usp=sharing

En el momento en que se implementó la escala de Likert, se pudo observar que para los estudiantes, el aprendizaje se vuelve significativo cuando se implementan determinadas

estrategias, mediante este instrumento se pudo conocer, a generalidad, la manera en que los estudiantes aprenden para la vida. Teniendo como resultado, la siguiente escala.

Respecto a el mural de situaciones, éste es un instrumento que permite conocer el punto de vista de los estudiantes frente a una situación en específico, y lo que se pudo observar mediante este instrumento en los estudiantes frente al aprendizaje significativo es que los elementos artísticos y lúdicos que se utilizan como evidencia en el aula de clases. Durante esta actividad se evidenció gran interés por el aprendizaje mediante juegos de mesa, y aprendizaje mediante el arte.

Finalmente, la entrevista semiestructurada se realizó de manera grupal, y según lo que se pudo notar en los estudiantes de segundo grado, es que, el mencionado grupo, no solamente disfruta, sino que de la misma manera, recuerdan, de manera más intensa y significativa, los momentos en que la lúdica es el propósito final de cada actividad. Por ejemplo, la música y las rondas demostraron ser una herramienta que destaca en el aprendizaje significativo, como los estudiantes expresaron con la canción del abecedario y la canción de “el sapo no se lava el pie”.

3.4. Análisis de resultados.

El análisis de resultados es sencillamente entrelazar los datos y resultados que se encontraron en la investigación con los datos o información de la base teórica y los antecedentes. Se presentan desde las diferentes categorías del problema de investigación.

CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.

4.1. Propuesta.

Para poder entonces responder la pregunta con la que nació este proyecto, se realizó una serie de investigaciones dentro de la cotidianidad de los estudiantes, observando no solo sus

comportamientos e intereses dentro del momento de explicación de la clase, sino también en los momentos en donde los estudiantes tienen mayor tendencia a participar tales como el momento de cierre en donde predominan actividades manuales, grupales y artísticas.

De esta manera, se propuso elaborar un juego de mesa, donde en este no solo se trabajan los distintos derechos básicos de aprendizaje del área sociales en los estudiantes de 2do, se trabajará de manera paralela el trabajo en equipo fomentando la sana convivencia por medio de los intereses evidenciados. Además, con el presente producto se puede fomentar la participación en todos los momentos de la clase debido a que el juego proporciona motivación en los estudiantes, y más si estos se encuentran en su primera o segunda infancia.

El juego de mesa consta de distintas casillas, cada una con un color que corresponde a una actividad diseñada para atender los contenidos del grado 2do. En la tabla de juego, habrá distintos colores, y cada uno representará una tarjeta con una actividad específica.

La estrategia 1 tiene como objetivo identificar el impacto del hombre en los relieves del país. Las tarjetas verdes contendrán nombres de diversos relieves o elementos de la comunidad. Cuando un jugador caiga en la casilla verde, tomará una tarjeta y graficará el elemento que indique la tarjeta. Los compañeros deberán adivinar de qué relieve se trata.

La estrategia 2 consiste en reconocer y ubicarse según los puntos cardinales. Las tarjetas azules contendrán instrucciones para realizar una acción dirigida hacia un punto cardinal. Los otros jugadores deberán adivinar la ubicación en la que se realiza la acción.

La estrategia 3 tiene como objetivo identificar momentos históricos relevantes para la cultura colombiana. Las tarjetas amarillas darán la instrucción de actuar como mimos una escena

histórica relevante. Mientras tanto, los otros jugadores intentarán adivinar de qué momento histórico se trata.

En la estrategia 4, se busca identificar la manera en que el tiempo y la evolución de la tecnología afectan los distintos medios de transporte. Las tarjetas rojas implican que los participantes describan un medio de transporte mediante pistas, mímica, etc. Los otros participantes adivinarán cuál es y cómo ha sido modificado durante el tiempo.

La estrategia 5 apunta a reconocer la importancia de distintas actividades económicas del entorno en distintos momentos históricos. Las tarjetas naranjas llevarán al participante a representar gráficamente una actividad económica asignada de su comunidad. Los otros jugadores deben adivinar cuál es y su impacto en el bienestar de la comunidad.

En la estrategia 6, se busca distinguir la diferencia arquitectónica entre las viviendas del municipio y otros lugares. Cuando un estudiante llegue a esta casilla morada, tomará material y con plastilina representará la vivienda que indique la carta. Los demás compañeros distinguirán de qué tipo de vivienda se trata.

La estrategia 7 se centra en identificar distintas características de cada región como consecuencia de su ubicación topográfica. Cuando un estudiante llegue a esta casilla, tomará una tarjeta y deberá responder según las pistas de la carta de qué región se trata. Si responde correctamente, puede volver a tirar; de lo contrario, retrocede a su ubicación anterior y guarda la carta hasta el próximo turno.

En la estrategia 8, se pretende identificar acciones que generan discriminación en el entorno. Cuando un estudiante llegue a esta casilla, tomará una tarjeta y se organizará una ronda de preguntas donde el jugador deberá identificar si la situación descrita es discriminación o no.

Finalmente, la estrategia 9 busca que los estudiantes identifiquen el croquis de cada municipio y los diferencien. Si en el segundo intento de "tiempo de ubicarse" el estudiante no logra responder correctamente, tomará una ficha al azar del rompecabezas del croquis y, con ayuda de sus amigos, ubicará la región en el lugar indicado.

Estas estrategias y actividades están diseñadas para abordar diversos aspectos del currículo del segundo grado y promover el aprendizaje de manera interactiva y entretenida.

4.2. Resultados.

Los resultados obtenidos durante la presente investigación son completamente satisfactorios, lo cual refleja la efectividad del juego como un elemento fundamental en el fomento del aprendizaje significativo en los niños. Se evidenció que el juego no solo contribuye a que los conocimientos adquiridos perduren en el tiempo, sino que también impulsa la motivación de los estudiantes, lo que a su vez mejora el ambiente en el aula de clases y promueve el bienestar integral del alumno.

Implementación del juego

Referente a la aplicación del producto, se puede concluir que el juego, en el área de ciencias sociales, es una herramienta óptima pues facilita la puesta en práctica de los temas a

tratar y de la misma manera, favorece las habilidades sociales. Durante la implementación del juego, se observó que esta herramienta puede ser utilizada en cualquier momento de la clase, lo que ofrece flexibilidad en su aplicación. Incluso cuando los estudiantes carecen de conocimientos previos sobre el tema, el juego puede servir como un puente para introducir nuevos contenidos. La ausencia de conocimiento previo no se convierte en un obstáculo, sino que brinda la oportunidad para que el jugador desarrolle la tolerancia a la frustración, aprendiendo de los errores y comprendiendo que estos son parte natural del proceso de aprendizaje.

Aprendizaje significativo

Por otro lado, el logro del aprendizaje significativo se atribuye al cuidadoso proceso de selección de estrategias, las cuales se basaron en actividades y momentos que los estudiantes disfrutaban especialmente. Entre estas estrategias se incluyen los juegos de roles, juegos simbólicos, saltos, bailes, dibujos y competencias. La exposición de los aprendizajes desde su cotidianidad y realidad facilitó su integración en la vida diaria de los estudiantes, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y relevante para ellos. Al respecto Ausubel dice: “El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” (Ausubel, 1983: 48).

4.3. Conclusiones.

El estudio ha destacado la importancia de implementar estrategias alternativas al enfoque tradicional en la enseñanza de Ciencias Sociales en el segundo grado de la Escuela Normal Superior Antioqueña. Se ha evidenciado que las estrategias docentes tradicionales generan un

ambiente propenso a un aprendizaje corto y memorístico, lo cual limita el desarrollo integral de los estudiantes.

A lo largo del proyecto, se ha observado que la calidad de los aprendizajes adquiridos en el área de Ciencias Sociales se ve afectada por el tipo de estrategias utilizadas por los docentes. Las estrategias tradicionales han mostrado ser insuficientes para promover un aprendizaje significativo y profundo entre los estudiantes. Esto, debido mayormente a la falta de motivación, interés y aplicación práctica.

La evaluación del impacto de las estrategias tradicionales en el proceso educativo ha revelado la necesidad urgente de incorporar enfoques pedagógicos más dinámicos y participativos. La implementación de juegos educativos se ha posicionado como una alternativa efectiva para contrarrestar los efectos negativos de las estrategias tradicionales y fomentar un aprendizaje más activo y significativo.

El desarrollo de juegos que promuevan el aprendizaje significativo ha sido una de las principales contribuciones de este estudio. Estos juegos, diseñados específicamente para el contexto y las necesidades de los estudiantes de segundo grado, ofrecen una oportunidad única para transformar el proceso educativo y brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y estimulante.

En conclusión, los hallazgos de este estudio subrayan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores que promuevan un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales. Se espera que estos resultados inspiren a los docentes a replantear sus prácticas educativas y a buscar nuevas formas de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en beneficio de todos los estudiantes.

Referencias.

Escudero Sánchez, C. L., & Cortes Suárez, L. A. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica (Primera edición en español ed.). Ediciones UTMACH.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-Metodos-cualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>

Gil Osorio, I. (2019). Familias en situaciones de abuso sexual infantil: experiencias de afrontamiento en familias atendidas por el ICBF en el municipio de Caucasia (Trabajo de grado de especialización). Universidad de Antioquia, Caucasia, Colombia.

Grupo Nelson, Inc. "Las 21 cualidades indispensables de un líder" (2007). Nashville. Estados Unidos de Norteamérica

<http://200.62.226.189/PuebloContinente/article/view/1269/1099>

Inductivo, M., & De La Pedagogía Crítica Aurora, M. (s/f). Palmett Urzola 1 1 Universidad Nacional Experimental de los Llanos Ezequiel Zamora (UNELLEZ).

Introducción a los tipos de muestreo Introduction to sampling types Hernández Ávila, Carlos E.; Carpio, Natalia Introducción a los tipos de muestreo Introduction to sampling types Hernández Ávila. (s/f). Carlos E.

Johnny, J.A, & urbano, c.a (2006). Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación. Volumen I II .Córdoba. Editorial brujas

- Lee, P., Joo, S. H., and Lee, S. (2019). Examining stability of personality profile solutions between Likert-type and Marieta Del Jesús Azúa-Menéndez Edison Gastón Pincay-Parrales (2019) El juego: “Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas” Tesis de grado. Universidad Estatal del Sur de Manabí. Ecuador
- Medina, S. & Peña, M. A. (2021). “El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill..” Tesis de grado. Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia
- Ministerio de educación. (2016). “derechos básicos de aprendizaje”.
- multidimensional forced choice measure. *Personality and Individual Differences*, 142,13-20
- Padilla-Avalos, C.-A., & Marroquín-Soto, C. (2021). Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. *Revista estomatológica herediana*, 31(4), 338–340. <https://doi.org/10.20453/reh.v31i4.4104>
- Ramos-Galarza, C. (2021) Editorial: Diseños de investigación experimental Enero – Junio 2021 . <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30, 245-246
- Sociales, C., & Del Ministro, M. (s/f). serie lineamientos curriculares. Socialhizo.com.
- Unicef comité español. (2006). “convención sobre los derechos de los niños”

Zhizhi Técnicas de investigación cualitativa como instrumentos de enseñanza-aprendizaje de la competencia comunicativa e intercultural de estudiantes sinohablantes de ELE marcoELE. (2020). Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera.

El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo. (s/f).

AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2º Ed. TRILLAS México