



**Implementación de estrategias didácticas para la enseñanza de la Prehistoria en
estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles.**

María Fernanda Gómez Escobar

María Carolina Rojas Zapata

1911020387

1911021666

Juan Camilo Ortegón Gutiérrez

Licenciatura en ciencias sociales

Mayo 2020

INTRODUCCIÓN

La Prehistoria es el período más largo y extenso de la Historia. Se inicia con el origen del ser humano y finaliza con la aparición de la escritura. A su vez, se subdivide en tres periodos distintos: Paleolítico, Neolítico y La Edad de los Metales. Cabe resaltar que lo importante es dar a conocer cada uno de los sucesos que acontecieron y dieron paso a nuevos periodos. Esta etapa, se hace visible como la historia de la Humanidad antes de la aparición de las escrituras a través de los restos de cultura material. En ella, encontramos valores indispensables para la Educación en sentido amplio, más allá de la construcción de narrativas históricas para toda la humanidad. Porque la Prehistoria es, al fin y al cabo, la historia de llegar a ser humanos. Como ha enfatizado recientemente Colin Renfrew (2007: VII).

La prehistoria es uno de los temas que tiene unos valores de carácter educativo que permiten argumentar sus posibilidades para la enseñanza en primaria. Estos valores, fundamentalmente consiste en su relación con otras disciplinas. Facilitando visiones interdisciplinarias; en el manejo de fuentes de primera mano como lo es la Historia. Así mismo, se complementa con el desarrollo del pensamiento y razonamiento científico, permitiéndole resaltar la importancia y el sentido de pertenencia hacia el patrimonio arqueológico e histórico.

El tema de la enseñanza de la Prehistoria ha sido analizado desde distintos ámbitos, proyectándose como un factor de gran impacto en los estudiantes de la básica primaria. Ya que este tema es el estudio de la diversidad humana, así mismo es el fundamento sobre el que descansan las modernas sociedades estatales y su economía. De ahí la necesidad de efectuar acciones donde se vinculen la comunidad educativa. Por ello, esta investigación tuvo como intención central la Implementación de estrategias didácticas para la enseñanza de la Prehistoria en estudiantes del Gimnasio educativo los Ángeles.

Resulta oportuno, manifestar, que el presente trabajo ha sido orientado por el método deductivo, fundamentado con el enfoque cualitativo. En orden de ideas se puede decir que la Institución objeto de estudio fue la ideal para realizar el siguiente trabajo, ya que los estudiantes se interesaron en las actividades participando activamente y comprendieron rápidamente cada uno de los temas a tratar.

Finalmente, en respuesta a lo investigado se diseñaron estrategias didácticas que conlleven a la enseñanza de la prehistoria y así mismo que les permita a los estudiantes conocer e investigar más sobre este período de nuestra historia, con el propósito de apropiarse de cada una de nuestras costumbres, así mismo creando grandes relaciones entre nuestro pasado y nuestro presente.

RESUMEN

En el siguiente trabajo se abordan los conceptos de la Prehistoria y Estrategias didácticas. Donde encontramos antecedentes de investigaciones realizadas para la enseñanza del mismo tema por medio de estrategias didácticas que le permitan al estudiante conocer e identificar las diferentes características del período más largo de la historia. Actualmente, existen diferentes recursos y metodologías para la enseñanza de la Historia. Las diferentes actividades recreativas, nos permiten recrear temas tan importantes como este que aportan al fortalecimiento de saberes previos que poseen los estudiantes, así mismo da una posible respuesta a algunos interrogantes planteados por ellos mismos.

PALABRAS CLAVES

Prehistoria, estrategias didácticas, interrogantes, historia.

CARACTERIZACIÓN DEL GIMNASIO EDUCATIVO LOS ÁNGELES

El colegio Gimnasio Educativo los ángeles, es un establecimiento educativo de carácter privado, ubicado en la Calle 10 A #44-81 Ciudadela de San Antonio, en la ciudad de Villavicencio. La institución presta su servicio en los niveles de Preescolar y Primaria, con énfasis en Inglés. Es de carácter mixta, en el la cual se realizan diferentes actividades lúdicas recreativas con los estudiantes, tales como las danzas folclóricas que resaltan la diversidad cultural de nuestro país. Cuenta con dos jornadas: En la mañana preescolar y en la tarde básica primaria, con un calendario A.

Brinda a sus estudiantes una excelente preparación académica en la cual se incluyen diferentes valores con el fin de formar ciudadanos comprometidos con el desarrollo de su comunidad. Su principal énfasis es el desarrollo del idioma extranjero: Inglés; el cual les permite tener un buen nivel para enfrentarse a la educación media. Por otra parte, cuenta con: salones, bibliotecas, baños, un patio, secretaria, oficinas para directivos. Su población de estudiantes es de aproximadamente 300 alumnos. La institución ofrece desde Preescolar y Básica primaria. Los grados Preescolar, primero y segundo cuentan con 2 salones cada uno. En el caso de Jardín, tercero, cuarto y quinto, es un salón por grado. El lema principal es: **“Educamos en valores”**. Por otro lado, el modelo que se maneja es Constructivista el cual afirma que la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, sino un cambio en la organización de métodos de apoyo que le permite al estudiante construir su propio saber. De esta forma el aprendizaje es construido por nuestra propia estructura cognitiva.

El papel del maestro desde la perspectiva constructivista, se orienta bajo la figura de guía y motivador de situaciones de aprendizaje, en las que el participante dude de sus propias ideas y sienta la necesidad de buscar nuevas explicaciones, nuevos caminos que vuelvan a

satisfacer esos esquemas mentales, los cuales, han sido configurados por la interacción con su medio natural y social.

En el caso de los estudiantes, este modelo desarrolla un rol imprescindible para su propia formación, un protagonismo que es imposible ceder y que le habrá de proporcionar una infinidad de herramientas significativas que habrán de ponerse a prueba en el devenir de su propio y personal futuro

Involucrar a los estudiantes en una actividad intelectualmente social puede ser un motivador poderoso y puede llevar a un mejor aprendizaje, que el que resulta cuando los alumnos trabajan individualmente.

Finalmente, para los Padres, este modelo juega un papel importante en la familia, ya que es el que permite la construcción del entorno de los hijos. Este se debe adecuar del mismo modo que el constructivismo se desarrolla en el ámbito escolar. El rol de padres debe de relacionarse con el mismo que podría tener un docente. Sin duda, el constructivismo familiar juega un papel muy importante en el desarrollo del niño, otorgándole unos valores e informaciones que serán las que hagan crecer de forma correcta en conocimientos a ese niño.

La comunidad que los rodea es de escasos recursos; el sentido de pertenencia es grande y se resalta con el desarrollo de compromisos asignados a los padres de familia, que contribuyen a la educación de los niños. Esto se toma como un factor esencial en la concepción educativa, ya que constituye el punto de partida de las aspiraciones individuales y grupales, buscando como meta la apertura a una comunidad organizada, incluyente y productiva. La escuela presenta un ambiente propicio para la comunidad educativa, ya que esta crea un clima familiar que refleja una buena comunicación entre los miembros del plantel

educativo y los padres de familia. Ambos realizan un trabajo en equipo excelente, el cual tiene como objetivo impartirles los valores necesarios a los educandos provenientes de núcleos familiares con distintas problemáticas. Cabe agregar que la mayoría de la población que ingresa a la Institución vive cerca a esta y que los padres o madres de los niños se dedican generalmente a oficios varios, domésticos o comerciales provocando así una situación económico inestable en cada uno de los núcleos familiares.

Se hizo evidente la necesidad de implementar estrategias didácticas para la enseñanza de la prehistoria, dado a que los niños y niñas se les dificultaban comprender este período de la historia, ya que se distraían y las estrategias que se implementaban no eran las adecuadas para captar su atención. Por tanto, se realizó un cronograma con diferentes actividades lúdico pedagógicas con las cuales los estudiantes tendrán la oportunidad de conocer completamente e interactuar con este tema, haciendo tan propio desde las diferentes herramientas que se les brindara a través de las diferentes estrategias didácticas a utilizar. En este caso se pretende crear un google classroom en donde los estudiantes puedan interactuar ahí mismo, se sientan atraídos y quieran seguir aprendiendo del tema de la prehistoria, además que en esta nueva era las TICs son indispensables para la educación.

JUSTIFICACIÓN

En los últimos años la Prehistoria ha tenido un impacto social en la educación, por tanto, es importante que se lleve a cabo esta investigación, donde se pretenden implementar estrategias didácticas virtuales para la enseñanza de la Prehistoria en estudiantes de Básica Primaria del Gimnasio Educativo Los Ángeles.

En virtud, de que los docentes adquieran aprendizajes nuevos sobre el tema, conozcan de estrategias didácticas innovadoras para aplicarlas durante las clases y así mismo observar la importancia que tiene el conocer sobre nuestra Historia y sus antepasados. De igual forma se pretende que los educandos construyan conocimientos a partir de los saberes relacionados con la prehistoria.

El estudiante debe considerarse como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de una participación activa, ya que esto posibilita la construcción de sus conocimientos, habilidades y valores, consiguiendo como resultado la interacción de los estudiantes consigo mismo, la sociedad y en un mundo laboral competitivo.

Ahora bien, Díaz y Hernández (1999), definen las estrategias didácticas como las que “apoyan los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando la mejora de la atención y detección de la información principal” (p. 8) es entonces que la implementación de estas debe ser pertinentes al tema que se quiere enseñar para que sea significativo para los educandos, puedan ponerlo en práctica en su contexto día a día, y además que mejora la capacidad de atención.

Un verdadero docente del siglo XXI, no es solo aquel que impacta rigor, sino que también atiende cada una de las necesidades, guía a sus estudiantes durante todo el proceso educativo para que se sienta apoyado y deposite su confianza en él, sin el temor a ser juzgados. Es por ello que resulta necesario que el docente mantenga una actitud abierta frente

a las adversidades que el estudiante le presente, incentivándolo en cada momento para que no decaiga y se vea perjudicado su rendimiento académico. Es él quien debe brindarle las herramientas necesarias para que el educando aprenda de la mejor forma los conocimientos relacionados a la prehistoria.

Por esta razón, se espera que esta investigación otorgue beneficios a los actores sociales involucrados directa e indirectamente con la unidad de análisis; como lo es: la comunidad educativa. Es pertinente y necesario encontrar una posible solución para la problemática de la enseñanza de la prehistoria de manera didáctica y significativa, dado que este tema no se está enseñando adecuadamente y está causando el desinterés y la distracción de los estudiantes en las aulas de clase; por tanto, se busca motivarlos e incentivarlos con estrategias didácticas virtuales adecuadas que permitan la debida comprensión del tema.

Ciertamente, la escuela siempre tendrá un rol importante en la sociedad, puesto que es una institución social destinada a la educación de los ciudadanos capaces de transformar la sociedad. En la actualidad, la escuela es considerada como la forma de vida de la comunidad, es decir, es aquella que transmite aquellos aprendizajes y valores que se consideran necesarios en la comunidad, llevando a los educandos a utilizar y mejorar sus capacidades en beneficio tanto de la sociedad como en el suyo propio. (Crespillo, 2010, p.1)

Gilbert (2002) afirma que la escuela pretende formar al educando con intención de realizar diferentes papeles en la vida social dado que desarrollará sus aptitudes físicas, morales y mentales. Por lo tanto, ayuda a formar una personalidad bien definida, lo cual contribuirá a lograr una mejor convivencia social.

De acuerdo con los razonamientos realizados con anterioridad se puede decir que los más beneficiados de este estudio serán los estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles, porque va encaminada al mejoramiento de su rendimiento académico.

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se realizó una revisión bibliográfica de los siguientes documentos con el fin de analizar diferentes estrategias didácticas acerca de la enseñanza de la prehistoria, para así conocer cuáles de estas son las más adecuadas para enseñar este tema en niños y niñas de grado segundo.

En primer lugar, se hace una revisión del artículo “la prehistoria: una experiencia de trabajo por proyectos en educación primaria” (Ribés, Rodríguez y Gumbau, 2015) de la universidad CEIP Cervantes Dualde de Betxí, los cuales plantean una estrategia didáctica que lleva a los educandos a investigar y reflexionar críticamente sobre el tema de la prehistoria a través de la interdisciplinariedad de las áreas del conocimiento. Esta estrategia es el trabajo por proyectos. Estos están direccionados por los intereses de los estudiantes de acuerdo a sus experiencias y saberes previos, por tanto, el educador debe ser un puente que oriente los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, estos trabajos por proyectos incitan a los niños y niñas a un aprendizaje significativo sobre el tema abarcado.

El segundo documento analizado, es una revista llamada “revista otarq: otras arqueologías, en el capítulo, de la investigación al aula. La musicoarqueología y las actividades didácticas sobre música en la prehistoria desarrolladas en el campo de aprendizaje de la noguera” (Bardavio Novi y Mañé Orozco, 2019). Los autores proponen la estrategia didáctica de la simulación donde los estudiantes tienen que personificar los papeles del hombre y la mujer de la prehistoria y para poder hacer estas representaciones tienen que indagar y empaparse del tema para hacerlo adecuadamente.

Ahora bien, esta estrategia didáctica permite reconocer el avance de la música a través de la prehistoria hasta la edad contemporánea, dado a que en esta época la música se representaba por medio de los sonidos corporales, luego con el sonido de diferentes materiales que se encontraban en la naturaleza, como troncos huecos y es así como poco a poco fue transformándose hasta ser los que es hoy en día.

“La simulación podemos definirla como la representación del comportamiento de un sistema por medio de la actuación de otro” (Bardavio Novi y Mañé Orozco, 2019). Para poder llevar a cabo la simulación primero se debe realizar todo un proceso de indagación, análisis, preparación, ensayo y error, por parte de los estudiantes permitiendo un aprendizaje significativo. Por tanto, los autores dejan vislumbrar como esta estrategia didáctica es enriquecedora en el desarrollo de competencias, habilidades y la construcción de nuevos conocimientos, haciéndola adecuada para la enseñanza de la prehistoria.

También se hizo un análisis detallado de la revista d'Arqueología Estrat Crític “Breves reflexiones en torno a los “juguetes prehistóricos” como herramienta pedagógica” (Edgard Camarós, 2009) esta revista menciona la importancia del juego en la infancia de los niños y niñas, ya que gracias a él aprenden de manera directa o indirecta. Nos menciona el autor que “Jugando aprendemos y los juguetes (las herramientas del juego), son un elemento didáctico en sí” (Edgard Camarós, 2009). Por tanto, plantea que una de las estrategias didácticas para enseñar la prehistoria es a partir de juguetes ambientados sobre este tema, teniendo en cuenta que es lo que se quiere enseñar en específico a los estudiantes, dado que no todos los juguetes tienen el mismo propósito y esto puede llegar a confundir a los niños y niñas. Por ende, los educadores deben orientar el proceso de aprendizaje. Buscando,

diseñando e implementando juguetes pertinentes que enseñen de forma adecuada el tema de la prehistoria a los educandos. Como el autor nos menciona a continuación.

Muchos niños y niñas “juegan” a la Prehistoria con juguetes y juegos muy distintos. Tal y como hemos apuntado antes, el juego es un elemento fundamental en el aprendizaje. Así pues, es lógico que nos preguntemos desde la misma Prehistoria y Arqueología, si se está jugando bien. Es decir, si aquello que se aprende mediante actividades lúdicas infantiles sobre nuestra disciplina está contextualizado en un discurso pedagógico adecuado. (Camarós, 2009, p. 92).

A manera de conclusión, para poder enseñar la prehistoria a estudiantes de grado segundo se hace necesario implementar una estrategia didáctica adecuada que permita a los educandos analizar y reflexionar críticamente sobre lo que está aprendiendo, ya que a partir del desarrollo de las actividades significativas va construyendo conocimiento de manera individual y grupal y esto permite que él vaya entrelazando conocimientos acerca de los que ya sabe y los va aprendiendo. Por consiguiente, es importante que el docente evalúe y analice todos los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para así saber cuál es la estrategia didáctica adecuada para enseñar la prehistoria en los estudiantes de grado segundo.

MARCO LEGAL

Vivimos en una sociedad y dependemos de todos; es más, nos volvemos humanos gracias al contacto con los demás. Para convivir, necesitamos normas y reglas que indiquen lo que está permitido e impidan que nos perjudiquemos unos a otros. Cada grupo humano crea sus normas y reglas para guiar la conducta dentro de la familia, la escuela, entre otros.

Por lo tanto, nosotros como seres humanos debemos tener en cuenta la importancia de las leyes dado a que estas son obligatorias para todos y están reunidas en unos documentos llamados códigos. Al vivir en una sociedad, se hace indispensable un orden, un mecanismo que regule la conducta de las personas, de tal manera que se respeten los derechos y las libertades de todos por igual; con ello surgen las normas, además nosotros como ciudadanos debemos conocer, aprender y respetar estas normas ya que debe ser nuestro objetivo servir con el ejemplo.

En el presente capítulo se encuentra la normalidad vigente, en términos de educación, desde la constitución política de Colombia que establece la educación como un derecho, las políticas gubernamentales expuestas por el MEN específicamente para el área de Ciencias Sociales hasta el Proyecto Educativo Institucional que establece la política de sistema de gestión de calidad.

Según lo anterior, en el artículo 1 de la Ley (115) se encuentra la descripción del concepto de educación, siendo definida como “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 sus deberes”. Siendo la ley responsable por indicar las normas generales que regulan el Servicio Público que envuelve la educación. Por medio

de la ley podemos conocer la mala estructura del sistema educativo de la Colombia. Es importante que conozcamos estas leyes que establecen las 38 reglas del Sistema educativo, para poder cumplir con nuestros deberes como alumnos y exigir nuestros derechos.

Así mismo se tiene en cuenta los lineamientos curriculares en Ciencias Sociales que establece el ministerio de Educación nacional en (1988) y los estándares básicos de competencias 2006. Los lineamientos curriculares en Ciencias Sociales son el referente más importante para la reformación del currículo, ya que permite el análisis de los elementos que hacen parte de la calidad educativa y permite la construcción de planes de mejoramiento. Las Ciencias Sociales están direccionadas hacia el desarrollo de competencias y habilidades como el pensamiento temporal y espacial, análisis y trabajo con fuentes, pensamiento crítico y comunicación.

Desde el ámbito Internacional, el artículo 1° de la Convención de la UNESCO (1970) ha dispuesto que “Se considerarán como bienes culturales los objetos que, por razones religiosas o profanas, hayan sido expresamente designados por cada Estado como de importancia para la arqueología, la prehistoria, - la historia, la literatura, el arte o la ciencia. Esto con el fin, de dar a conocer la importancia que tiene la Prehistoria, del mismo modo para fortalecer la enseñanza de esta en la actualidad.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Desde siempre, los seres humanos nos hemos realizado diferentes preguntas: ¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? que a lo largo del tiempo han surgido y que aún nos seguimos planteando. La ciencia auxiliar de la Historia, trata de explicarnos cada una de estas, gracias a la información que nos imparten desde la cotidianidad.

La presente investigación titulada “Implementación de estrategias didácticas para la enseñanza de la prehistoria en estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles” Surge de los interrogantes de tipo teórico ¿Cómo enseño el tema de la prehistoria? A nivel metodológico ¿Qué estrategias se deben utilizar? ¿Cuáles son las más adecuadas? ¿Los estudiantes podrán comprender acerca de la prehistoria? Por lo tanto, nace la idea de realizar esta investigación para poder dar una posible respuesta a la pregunta problematizadora. Estas preguntas son importantes para realizar los objetivos generales y específicos. Ya que es muy importante saber desarrollar estrategias didácticas virtuales que permitan la adecuada enseñanza del tema de la prehistoria en los educandos, porque si las estrategias no van de la mano con lo que se quiere enseñar va causar confusiones en los conocimientos aprendidos.

Ahora bien, G. Daniel (1968), opina que la Prehistoria “No ha sido siempre una disciplina histórica: sólo recientemente ha sido consciente de que su misión era hacer Historia y no clasificar objetos antiguos. ”. Lo anterior, nos afirma que la enseñanza de la prehistoria es indispensable para el conocimiento del ser humano viviendo en sociedad. La problemática actual que se presenta es que este tema no ha sobresalido en el aula de clase, como un aprendizaje significativo y profundo para los estudiantes, puesto que con el podemos conocer más sobre nuestra historia y aprender a valorar cada una de las cosas que actualmente poseemos gracias a nuestros antepasados. De cierta manera, los conocimientos del pasado

son una clave para mejorar en el futuro. Estos aprendizajes nos enseñan a que lo viejo representa una gran sabiduría, ya que tenemos en cuenta cómo eran las cosas desde el inicio, como fueron hechas y por lo tanto como van transformándose, pensando en un tiempo a futuro. De esta manera en la aplicación de las estrategias didácticas virtuales se haga un recorrido del avance tecnológico de la prehistoria hasta la edad contemporánea.

Es por esto, que esta investigación está diseñada para analizar diferentes estrategias didácticas que sean adecuadas y permitan a los estudiantes reflexionar críticamente sobre el tema de la prehistoria, para que de esta forma aporten al niño momentos de flexibilidad y creatividad en el momento de enfrentarse a nuevos retos. La prehistoria es un tema extenso, este se puede volverse complicado para los niños, sin embargo, las estrategias didácticas virtuales, como lo es un google classroom, que se implementarán y ayudarán a que los estudiantes conozcan más sobre el tema, desde sus características, el orden económico, la ganadería, hasta la invención de diferentes herramientas que hoy en día son de gran ayuda para el hombre.

Díaz (1998) define las estrategias didácticas como: *“Procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”* (p. 19). Las estrategias didácticas son herramientas que requiere el maestro para la enseñanza de un tema específico dentro y fuera del aula de clase. Por tanto, es necesario saber implementar estrategias que complejicen e integren de manera didáctica el tema de la prehistoria, para que los estudiantes desde la primaria comprendan el valor que tiene para la vida esta primera etapa de la humanidad, que ha sido de un descubrimiento y redescubrimiento de lo que significa ser humano.

Ahora bien, algunas estrategias didácticas que se van a trabajar son: **ejercicios de atención:** rompecabezas, secuencias de historias, laberintos. **Juegos de memoria auditiva:** juego de eco, Simón Dice, cadenas de palabras. **Ejercicios de coordinación visomotora:** buscar el detalle: mostrar dibujos y fotografías e imágenes de este periodo histórico, **ejercicios de clasificación:** clasificación de objetos, identificar el número de características comunes. Juegos de azar, seguimiento de instrucciones, juegos con dados, toma de decisiones, juegos de estrategia, actividades de magia y recurso online. Con estas estrategias se pretende tres cosas: 1. Que los estudiantes aprendan a ubicar espacial y temporalmente la prehistoria. 2. Reconozcan las principales características sociales y culturales.

A través de las investigaciones que se trabajaron en el estado del conocimiento se logró adquirir un saber propio del tema a tratar, en donde se descubrió como se puede trabajar con los estudiantes de grado segundo de manera didáctica el tema de la prehistoria y resaltar la importancia y el valor de este. Al leer sobre cada una de las investigaciones se encontró que había estrategias didácticas que se pueden utilizar para la enseñanza-aprendizaje de este tema en los educandos de básica primaria.

“Sí los maestros no aprenden a pensar el mundo de forma integral, compleja y dinámica, nunca podrán enseñar a pensar de forma integral, compleja y dinámica”. (Vasco Carlos Eduardo, Bermúdez Ángela y Escobedo Hernán 2001) Este tema es transversal se puede abarcar desde diferentes áreas, una de ella es las Ciencias Sociales. Abarca la historia de la humanidad, esta puede llegar a tener unos valores de carácter educativo que pueden acceder a argumentar sus enormes posibilidades para la enseñanza primaria y secundaria.

Por esta razón dichos valores podrían resaltar el buen trabajo del docente en el aula de clase, fundamentalmente, en su engranaje con otras materias y posibilitar visiones

interdisciplinarios; en el manejo de fuentes de primera mano, que son esenciales para la enseñanza de esta materia. Cabe resaltar que la prehistoria tiene un gran valor para la sociedad en la que vivimos, donde se toma la plena conciencia del mundo a través de las vivencias de lo que somos, por eso se debe enseñar en la escuela la prehistoria a partir de los valores humanos que se pueden adquirir en el medio escolar.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Las estrategias didácticas virtuales son adecuadas para la enseñanza de la prehistoria en estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles?

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una estrategia didáctica virtual para la enseñanza de la prehistoria en estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Crear una estrategia interactiva en donde los estudiantes aprendan nuevos conceptos sobre la prehistoria.
- Generar conciencia de los avances tecnológicos de la prehistoria y la actualidad.
- Reconocer la importancia que tiene para los estudiantes el aprendizaje de la prehistoria por medio de estrategias interactivas.

MÉTODO

En lo que se refiere al método de Investigación se puede asegurar que es un sistema en el cual se responden ciertas dudas sobre un tema, tratando de buscar una respuesta clara y precisa. Los métodos de investigación permiten solucionar problemas, en donde se usa el pensamiento de una manera sistemática para llegar a conclusiones relevantes.

Atendiendo a esto, la presente investigación se realizó en el Gimnasio educativo los ángeles, esta propuesta está fundamentada en enfoque cuantitativo y la metodología que se utilizó fue el deductivo dado que se tienen ciertas premisas acerca de la importancia de las estrategias didácticas para la enseñanza de la prehistoria, por tanto en la primera fase se creó una estrategia interactiva la cual fue la planeación de actividades virtuales mediante la plataforma google classroom, donde por medio de tableros se enseñó conceptos sobre la prehistoria como el avance de las herramientas y utensilios, la economía, la música, las edades de la prehistoria, entre otros... los estudiantes interactuaron ahí mismo en la plataforma lo cual les llamó la atención y querían seguir aprendiendo, además a partir de la interacción en la plataforma se hizo una encuesta para analizarlas y conocer si esta estrategia virtual es adecuada para la enseñanza de la prehistoria; por otro lado se generó conciencia en los niños y niñas por medio de la estrategia interactiva acerca de los avances tecnológicos durante la prehistoria hasta llegar a la actualidad. Todo esto para poder dar una posible respuesta a la pregunta problematizadora sobre las estrategias didácticas que son adecuadas para la enseñanza de la prehistoria en los estudiantes.

Ahora bien, la información se analizó y se registró por medio de diagramas de torta en donde se evidencia que los estudiantes aprenden y aprehenden de mejor manera los

conceptos de la prehistoria gracias a las estrategias didácticas virtuales implementadas durante la intervención.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la implementación de las estrategias didácticas para la enseñanza de la prehistoria en los estudiantes, se eligió el Gimnasio educativo lo ángeles, donde se trabajó con una población mixta de 12 estudiantes. La comunidad escolar presenta gran déficit de atención; además de grandes problemas a la hora de entender todos los temas relacionados con la prehistoria; Es por esto la importancia de enfocar el proyecto de investigación en la búsqueda de estrategias didácticas para la enseñanza de esta temática.

PROCESO DE CREACIÓN DEL CLASSROOM

TITULO: herramientas y avances tecnológicos de la prehistoria

DESCRIPCIÓN

Diseño de un tablero digital con la herramienta de classroom, el cual cuenta con diferentes temas para realizar dinámicamente. Así mismo se socializa cada misión con los estudiantes de básica primaria. Las actividades propuestas en este sitio web nos permiten indagar, conocer y explorar sobre nuestros inicios y sobre todo realizar un paralelo en el cual podamos ver la evolución de los diferentes objetos que hemos utilizado desde tiempo atrás y que se han ido transformando de manera progresiva para un uso indispensable en la vida del ser humano. Así mismo, se utilizarán estrategias didácticas, como talleres, juegos didácticos, como sopas de letras, crucigramas, laberintos, análisis de imágenes, padlets, que fomentan experiencias significativas para el aprendizaje.

Tabla 1. Estrategias y actividades de la propuesta

Propuesta Secuencia Didáctica	
Problemática para abordar	Enseñanza de la prehistoria
Temas que abordar	Herramientas y avances tecnológicos de la prehistoria.
Numero de sesiones a realizar	Se realizarán 3 sesiones
Tiempo estimado de cada sesión	Cada sesión de una hora máximo

Tabla 2. Socialización de la propuesta y desarrollo de la primera misión del classroom.

MISIÓN 1

1. LA PREHISTORIA CONTADA EN 6 MINUTOS

Objetivo general

- Socializar la propuesta y desarrollar la primera misión del classroom.

Objetivo específico

- Reconocer las herramientas y avances tecnológicos de la prehistoria.

Apertura

- Se inicia la actividad observando el video de la prehistoria en 6 minutos.
https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM,.
- Seguido a esto, realizamos un pequeño foro con las preguntas dirigidas por la Maestra y entre todas las respuestas sacamos una conclusión.
- Luego, explicamos detalladamente la misión que tenemos como pequeños prehistoriadores y vemos detalladamente cada detalle para no equivocarnos.

Desarrollo

- ¡Estamos listos para cumplir con la misión!, por lo tanto, nos vamos al CLASSROOM y leemos detenidamente las instrucciones que dejó la Maestra y realizamos la actividad de

	<p>SOPA DE LETRAS DE LA PREHISTORIA. En donde encontraremos diferentes palabras, así mismo los estudiantes deberán buscar el significado de estas y copiarlo en su cuaderno de Ciencias Sociales, para que tengan mayor claridad de los conceptos vistos.</p>
Cierre	<p>➤ Por último, cada estudiante dirá un concepto propio de lo que es la Prehistoria y la importancia que tiene aprender sobre ella.</p>

Tabla 3. Un camino hacia la enseñanza de la Periodización de la Historia

<p>MISIÓN 2</p> <p>2. PERIODIZACIÓN DE LA HISTORIA</p>
<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer, comprender y resaltar la importancia de los Períodos de la Historia. <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir conocimientos sobre el tema de la Prehistoria, teniendo como base sus periodos.

<p>Apertura</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se inicia la actividad observando el video de la Prehistoria para niños. https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc ➤ Partimos con los saberes previos que tienen los estudiantes sobre las edades de la prehistoria, ¿Cuáles eran? ¿Qué se hacían durante ellas? ¿Cómo eran las personas?, estas y otras características principales, servirán para realizar un pequeño conversatorio. ➤ Teniendo en cuenta ya ciertos conocimientos sobre los Periodos de la prehistoria, partiremos a realizar nuestra segunda misión, trabajaremos directamente desde el Aula virtual de classroom donde tendremos las indicaciones de la maestra.
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra les ampliará la información a los estudiantes sobre los tres periodos de la historia: Paleolítico, Mesolítico y Neolítico". Y estos deberán escribir en su bitácora lo aprendido del tema.
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Por último, los estudiantes realizaran dos actividades propuestas en el Aula de clase virtual de Classroom: La

	<p>prehistoria en educación infantil. En el cual deberán relacionar imágenes con conceptos.</p>
--	---

Tabla 4. Descubriendo avances tecnológicos de la prehistoria

<p>MISIÓN 3</p> <p>3. AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA PREHISTORIA</p>	
<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar un análisis crítico de progreso que ha tenido los grandes avances tecnológicos desde la época de la prehistoria. <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer e identificar los diferentes objetos que hemos visto evolucionar con el paso del tiempo. 	
<p>Apertura</p>	<p>➤ Se inicia la actividad observando una presentación de CANVAS sobre la tercera misión:</p> <p>https://www.canva.com/design/DAEc56r47Ak/g1gQ1pT3jIBZP-uxlz0gTw/view?utm_content=DAEc56r47Ak&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm</p>

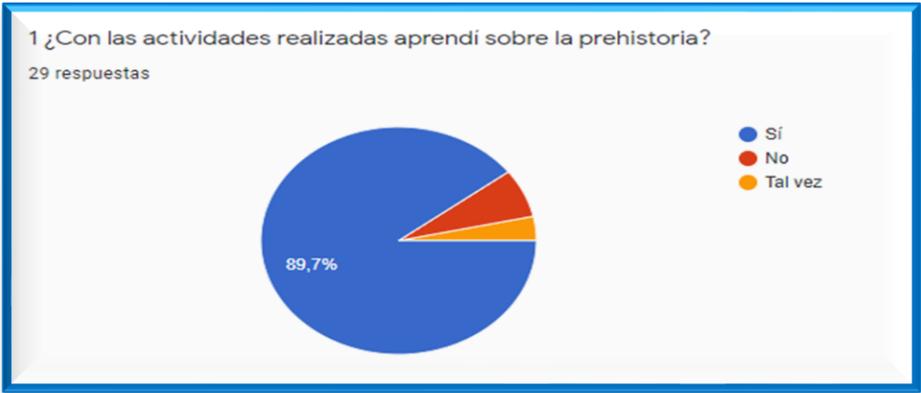
	<p>source=publishsharelink . En este observaremos un video titulado : Inventos de la Prehistoria.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Seguido de esto se realizaran una serie de preguntas a los estudiantes y se ira compartiendo lo observado en el video. De la misma forma se irán observando imágenes de la presentación que muestren algunas herramientas utilizadas en la prehistoria.➤ Busquemos en casa, algunos de estos inventos y los mostraremos a los compañeros. Se inicia la Misión 3.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">➤ La maestra ampliará la información sobre el tema de la clase. También se realizará un conversatorio con 4 preguntas que están en la Presentación, cada estudiante tendrá 5 minutos para responder de manera breve. Así mismo se dará un tiempo de 10 minutos para realizar las preguntas e inquietudes sobre el tema.
Cierre	

	<p>➤ Por último, los estudiantes deberán decir ¿Qué aprendieron hoy? ¿Y qué fue lo que más le llamó la atención de este tema?</p>
--	---

ENCUESTAS

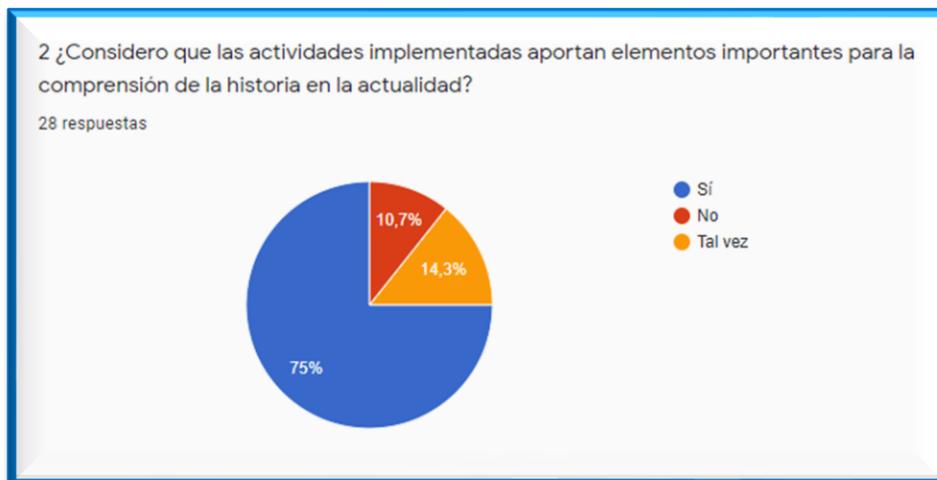
Según los resultados de las preguntas representadas en la gráfica la población estudiantil, en 95% está de acuerdo con la implementación de la estrategia didáctica classroom para la enseñanza de la prehistoria en el Gimnasio Educativo los Ángeles.

Gráfica N°1. ¿Con las actividades realizadas aprendí sobre la prehistoria?



En la primera pregunta la población encuestada respondió un 89,7% está totalmente de acuerdo con las actividades implementadas sobre la enseñanza de la prehistoria, un 3,4% está parcialmente de acuerdo y un 6,9% está en desacuerdo.

Grafica N°2. ¿considero que las actividades implementadas aportan elementos importantes para la comprensión de la prehistoria en la actualidad?



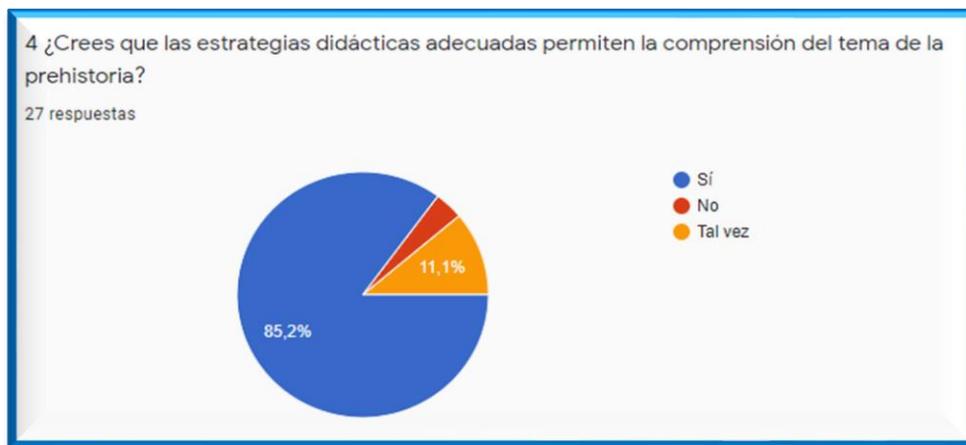
En la segunda pregunta la población encuestada respondió, 75% que está totalmente de acuerdo, que las actividades implementadas aportan elementos importantes para la comprensión de la prehistoria en la actualidad, un 14,3% está parcialmente de acuerdo y un 10,7% está en desacuerdo.

Grafica N°3. ¿Dentro del desarrollo de las actividades de la prehistoria se realizan acciones interesantes y motivantes?



En la tercera pregunta la población encuestada respondió, 82,1% que está totalmente de acuerdo, que en las actividades implementadas se realizan acciones interesantes y motivantes y un 17,9% está parcialmente de acuerdo.

Grafica N°4. ¿Crees que las estrategias didácticas adecuadas permiten la comprensión del tema de la prehistoria?



En la cuarta pregunta la población encuestada respondió, 85,2% que está totalmente de acuerdo, que las estrategias didácticas adecuadas permiten la comprensión del tema de la prehistoria, un 11,1% está parcialmente de acuerdo y un 3,7% está en desacuerdo.

Grafica N°5. ¿A través de las actividades de la prehistoria se fomenta la importancia de aprender sobre nuestros antepasados para comprender nuestro entorno?



En la quinta pregunta la población encuestada respondió, 80,8% que está totalmente de acuerdo, que a través de las actividades de la prehistoria se fomenta la importancia de aprender sobre nuestros antepasados para comprender nuestro entorno y motivantes y un 19,2% está parcialmente de acuerdo.

CONCLUSIONES

A partir de los objetivos trazados en el proceso investigativo y del análisis e interpretación de los hallazgos se concluye que: las estrategias didácticas virtuales si son adecuadas para la enseñanza de la prehistoria en los estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles, esto se pudo evidenciar gracias a la implementación de la estrategia virtual classroom, donde los educandos se sintieron motivados y atraídos por las diferentes actividades que encontraban allí, fue un espacio donde se les permitió abrir su mente a la imaginación, a construir conocimiento acerca de la influencia de la prehistoria a lo largo de la historia del ser humano, a problematizarse el mundo en el que viven hoy en día y tener presente que esta etapa fue un punto de partida para seguir avanzando y mejorando cada día más. Uno de los temas que se abordó fue las herramientas y avances tecnológicos en la prehistoria y que gracias a esos inventos hoy en día podemos hacer uso de ellos para los diferentes oficios.

Ahora bien, se tuvo en cuenta que existen muchas estrategias didácticas virtuales sin embargo se tomó la decisión de la implementación del classroom porque estaba acorde a uno de los temas que se expuso en las actividades sobre los avances tecnológicos, además que a los estudiantes les llama la atención debido a que es una forma diferente de aprender a la que normalmente están acostumbrados. Por otro lado, se concientizó a los estudiantes acerca del buen uso de los dispositivos tecnológicos y que estos no solo sirven para el entretenimiento sino también para aprender nuevos conocimientos cada día.

ALCANCES DE LA INVESTIGACIÓN

El proceso de investigación no es fácil, se trata de buscar, indagar, consultar, escribir, reescribir, leer, diseñar y demás; cada vez se va haciendo más complejo y requiere de mucho esfuerzo, paciencia, determinación, responsabilidad y mucho empeño por parte de los investigadores. Esta investigación “Implementación de estrategias didácticas para la enseñanza de la prehistoria en estudiantes del Gimnasio Educativo los Ángeles” ha pasado por muchos altibajos, muchos cambios, pues en un principio no tenía un norte y apuntaba a muchas cosas; después de una fundamentación ardua se logró definir hacia que mirada apuntaba este proyecto investigativo; dejándonos como reflexión que no hay verdades absolutas, por el contrario, hay diferentes respuestas y diferentes miradas puesto que todo va muy ligado con la subjetividad de los sujetos.

Ahora bien, la estrategia didáctica virtual que se implementó en un futuro puede ser de utilidad para los docentes de todas las áreas porque puede seguirse alimentando con nuevas actividades sobre la prehistoria, la historia del ser humano o diferentes temas que les llame la atención a los niños y niñas, es una gran ayuda para hacer las clases más enriquecedoras.

ANEXOS O APÉNDICES

Estrategia didáctica classroom para la enseñanza de la prehistoria en el Gimnasio Educativo los Ángeles.

Además, lo puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://classroom.google.com/u/0/c/MjgyMzMwNDg1NDM3>

HERRAMIENTAS Y AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA PR...
VIAJE POR EL TIEMPO
PREHISTORIA

Próximas entregas
¡Yuju! ¡No tienes que entregar ninguna tarea esta semana!
Ver todo

Anuncia algo a tu clase

Carolina Rojas ha publicado una nueva tarea: MISIÓN 3. AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA PR...
27 abr (Última modificación: 4 may)

María Gómez ha publicado una nueva tarea: MISIÓN 2. PERIODIZACIÓN DE LA HISTORIA
20 abr (Última modificación: 27 abr)

Activar Windows
Configuración para activar

MISIÓN 1. LA PREHISTORIA CONTADA EN SEIS MINUTOS

María Gómez · 20 abr (Última modificación: 4 may)

50 puntos

PEQUEÑOS PREHISTORIADORES

Sean bienvenidos al mágico mundo de la Prehistoria, acá encontrarás las respuestas a todas tus preguntas relacionadas a este momento histórico. Tu misión (si la aceptas) es recorrer distintos para comprender las principales características a nivel cultural y social. Al finalizar este primer viaje debes observar el video "La Prehistoria en 6 minutos" y debes realizar la actividad de complementación para ejercitar tu atención

ATENTAMENTE

Sus detectives docentes



La Prehistoria en 6 minutos
Video de YouTube 6 minutos



Ejercicio de Sopa de letras d...
<https://es.liveworksheets.com/w...>



MISIÓN 2. PERIODIZACIÓN DE LA HISTORIA



María Gómez · 20 abr (Última modificación: 27 abr)

50 puntos

¡HOLA MIS PEQUEÑOS PREHISTORIADORES!

Ya para este momento sabes algo acerca de las principales características de la prehistoria. Ahora te vas a adentrar al tiempo de la prehistoria y conocerás los principales sucesos y acontecimientos de las etapas que la conforman. Tus detectives te explicarán acerca de lo que significan las palabras "Paleolítico, Mesolítico y Neolítico"

Tu misión es tomar apuntes en la bitácora de la prehistoria y realizar la siguiente actividad llamada "Concéntrate de la prehistoria"



LA PREHISTORIA PARA NIÑ...
Vídeo de YouTube 7 minutos



Juegos de Historia | Juego d...
<https://www.cerebriti.com/juego...>



Juegos de Historia | Juego d...
<https://www.cerebriti.com/juego...>



MISIÓN 3. AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA PREHISTORIA



Carolina Rojas · 27 abr (Última modificación: 4 may)

100 puntos

¡BIENVENIDOS PREHISTORIADORES!

¡Cuánto hemos adelantado en conocimientos sobre la Prehistoria!. En esta recorrido tenemos una Misión muy especial: Debemos reconocer los Avances tecnológicos en la Prehistoria. Tu misión es realizar las actividades propuestas por la Maestra y trabajar en la elaboración de tu avance tecnológico y herramienta favorita. ¡Animo tu puedes!



Bienvenidos
<https://www.canva.com/design/...>

REFERENCIAS

Aida Sanahuja Ribés, Matilde Peiro Rodríguez y Amèlia Piquer Gumbau, (2015). La prehistoria: una experiencia de trabajo por proyectos en educación primaria. *QUADERNS digitals. NET* 6 – 23. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/61467847.pdf>

Ana Arroyo. (2014-2015). Enseñar la prehistoria y la romanización en primaria a través de los logros e invenciones del ser humano. (Tesis). Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15894/TFG-L1060.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Álvaro Cañizares (2016). La prehistoria a través de las inteligencias múltiples en Educación primaria. (Tesis). Recuperado de :
<http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2976/1/TFG.%20La%20prehistoria%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20Inteligencias%20M%C3%BAltiples.pdf>

Bardavio A. N. Y Mañé S. O. (2019, 15 de octubre) de la investigación al aula. La musicoarqueología y las actividades didácticas sobre música en la prehistoria desarrollada en el campo de aprendizaje de la noguera. Revista Otarq: Otras arqueologías. Recuperado de <file:///C:/Users/MAFE/Downloads/261-854-1-SM.pdf>

Camarós E. 2009 Breves reflexiones en torno a los “juguetes prehistóricos” como herramienta pedagógica. Revista d’Arqueologia ESTRAT CRÍTIC 3: 89-96. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/estcri/estcri_a2009n3/estcri_a2009n3p89.pdf

Jennifer Calvo (2017). Las TIC’S en la renovación de la enseñanza de las ciencias sociales, creación de una WEBQUEST para la enseñanza de la prehistoria (Tesis). Recuperado de : <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/26915>

Daniel, G. (1968): El concepto de Prehistoria. (Tesis). Recuperado de :
http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf

Díaz Barriga, Arceo (1998) Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato. Perfiles Educativos 1998, (82), Recuperado de : <https://www.redalyc.org/pdf/132/13208204.pdf>

Díaz, F. y Hernández, G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf

Ley General de Educación 115 (1994). Disposiciones preliminares, capítulo I. (p.1) .
Recuperado de : http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares básicos de competencia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2013). Documento guía: Evaluación de competencias.
Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/proyectos/1737/articles10888_archivo_pdf_etica_valores.pdf

Moreira (2009) . Investigación sobre la integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos en Colombia. (Tesis) Recuperado : <http://bdigital.unal.edu.co/11483/1/15444039.2014.pdf>

Ruiz, Gonzalo(2010). Los valores educativos de la prehistoria. Arqueología, museos 2010, (04). Recuperado de : https://www.marqalicante.com/contenido/particulos/pub_70.pdf

Ruiz, J. (2013) Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO (Tesis). Recuperado de : <http://clio.rediris.es/n39/articulos/josefaruiz.pdf>

Unesco (1970). Acuerdo 003 de 2017. Recuperado de: <https://normativa.archivogeneral.gov.co/acuerdo-003-de-2017/>

Vasco Carlos Eduardo, Bermúdez Ángela y Escobedo Hernán. (2001) el problema de las visiones fragmentadas del mundo. El saber tiene sentido: una propuesta de integración curricular (pp. 9 - 14) Bogotá: CINEP.