

**LÚDICA Y DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE  
LAS CIENCIAS NATURALES, PARA LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO  
DEL COLEGIO LICEO DE LOS ALPES**

**CARMENZA BERNAL REINA  
LUCERO CARREÑO MANRIQUE  
NELCY GALINDO ROMERO**

**Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de  
Licenciado en Ciencias Naturales y Educación Ambiental**

**Asesor**

**LUIS EMIRO GÓMEZ GONZÁLEZ  
Especialización en Docencia Universitaria**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL  
SIBATÉ – CUNDINAMARCA**

**2017**

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA  
PROGRAMA LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL

ACTA DE CALIFICACION No. \_\_\_\_

Trabajo de Grado titulado:

Lúdica y didáctica aplicada al proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales para los estudiantes de grado tercero del colegio liceo de los Alpes.

Presentado por el (los) estudiante (s):

Carmenza Bernal Reina  
Lucero Carreño Marriquet  
Nelcy Galindo Romero

**TRABAJO ESCRITO:**

- |  |                   |          |
|--|-------------------|----------|
| • Introducción y Justificación             | (hasta 5 puntos)  | <u>4</u> |
| • Objetivos y Definición del Problema      | (hasta 5 puntos)  | <u>4</u> |
| • Metodología y Presentación de Resultados | (hasta 10 puntos) | <u>6</u> |
| • Conclusiones y Recomendaciones           | (hasta 10 puntos) | <u>7</u> |

**2. SUSTENTACION ORAL:**

- Dominio del tema en toda su extensión y habilidad en la exposición (hasta 5 puntos) 5
- Claridad y adecuado uso en la terminología técnica (hasta 5 puntos) 5
- Conocimiento y habilidad intelectual para responder preguntas sobre el contenido del trabajo (hasta 5 puntos) 5
- Empleo de ayudas audiovisuales (hasta 5 puntos) 4

Puntaje de la sustentación oral. 0 a 20 (total)

PUNTAJE TOTAL O A 50 PUNTOS

La calificación para el estudiante es: (Aprobado) ( 4.0 /5.0)

A las 2:40 pm (Hora) del mismo día se da por terminada la sesión, en constancia firman

Director Programa

Jurado 1

Tutor Asesor

Jurado 2

## DEDICATORIA

Quiero dedicar éste trabajo de tesis a mi esposo, mis hijos y mis padres, agradeciéndoles por su apoyo incondicional, su paciencia y colaboración, sin la cual no se hubiera hecho realidad este sueño; a todos los docentes que guiaron mi camino para llegar a buen fin y aquellas personas que se quedaron en el camino animándolas para que luchen por sus sueños.

Carmenza Bernal Reina

Dedico este trabajo a todas las personas que hicieron posible que este proyecto hoy en día se hiciera realidad, a mi hija Salomé por ser motivo de lucha, a mis padres y esposo porque sin su ayuda no lo hubiese logrado, a mis compañeras de investigación por su paciencia, colaboración, persistencia y ayuda porque fueron, son y seguirán siendo un ejemplo para mi vida y futuro puesto que me han demostrado que con perseverancia muchas cosas se pueden lograr.

Lucero Carreño Manrique.

Dedico mi trabajo de manera especial, en primera instancia a Dios, por regalarme todas las bendiciones que estuvieron presentes en mi camino para poder cumplir esta meta, a mi madre por sus palabras, apoyo y amor incondicional, a mi hijo Sebastián por regalarme día a día razones para sonreír, ser feliz y motivarme, para seguir cumpliendo sueños juntos.

Nelcy Galindo Romero.

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecer de manera atenta y con gran reconocimiento al Licenciado Luis Emiro Gómez González por su dedicación y acompañamiento, ya que fueron aportes significativos para llevar a término nuestro proyecto de investigación.

Al Licenciado. Luis Jair Téllez Ariza por su colaboración y profesionalismo, siendo parte fundamental de este proceso durante estos años, para cumplir todas las metas propuestas.

A todos y cada uno de los docentes que nos acompañaron en el transcurso de este camino, incentivándonos, motivándonos y guiándonos siempre para ser cada día mejores.

A la Universidad Del Tolima por contribuir en nuestra formación personal y profesional.  
Al colegio Liceo De Los Alpes por permitirnos desarrollar y llevar a cabo nuestro proyecto de investigación, a sus estudiantes, docentes y directivas.

## CONTENIDO

<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	10
1.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2 ANTECEDENTES.....	11
1.3 OBJETIVOS.....	12
1.3.1 Objetivo General.....	12
1.3.2 Objetivo Específico .....	12
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b> .....	13
2.1 JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA.....	13
<b>3. HIPÓTESIS</b> .....	15
<b>4. DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	16
4.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
<b>5. MARCO REFERENCIAL</b> .....	20
5.1 MARCO CONTEXTUAL .....	20
5.1.1 Localidad San Cristóbal Sur.....	20
5.1.1.1. Acceso y vías.....	20
5.1.1.2. Ubicación.....	21
5.1.1.3 Colegio Liceo De Los Alpes .....	22
5.2. MARCO TEÓRICO .....	23
5.2.1 Lúdica y didáctica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales y educación ambiental.....	23
5.2.2. Ambientes de aprendizaje lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales y educación ambiental .....	29
5.2.3. Didáctica de las ciencias naturales en relación con la creación de ambientes de aprendizaje significativos .....	35

5.2.4. Pedagogía y Lúdica.....	38
5.3 MARCO LEGAL.....	41
5.3.1. La organización de las naciones unidas ONU .....	41
5.3.2. Derechos De Los Niños.....	41
5.3.3. Constitución Política de Colombia.....	43
5.3.4. Ley General De Educación .....	44
<b>6. DISEÑO, APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS .....</b>	<b>46</b>
6.1 POBLACIÓN Y MUESTRA. ....	46
6.2. INSTRUMENTOS.....	46
6.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	46
<b>7. PROPUESTA FINAL DEL PROYECTO .....</b>	<b>56</b>
7.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA .....	56
7.2 PREGUNTAS. ....	56
7.3 ESTRATEGIAS.....	57
7.4 RESULTADOS .....	61
7.5 IMPACTO SOCIAL.....	62
7.6 CONCLUSIONES.....	62
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>69</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Mapa Localidad de San Cristóbal Sur.....	21
<b>Figura 2.</b> Respuesta pregunta 1.....	49
<b>Figura 3.</b> Respuesta pregunta 2.....	50
<b>Figura 4.</b> Respuesta pregunta 3.....	50
<b>Figura 5.</b> Respuesta pregunta 4.....	51
<b>Figura 6.</b> Respuesta pregunta 5.....	52
<b>Figura 7.</b> Respuesta pregunta 6.....	53
<b>Figura 8.</b> Respuesta pregunta 7.....	53
<b>Figura 9.</b> Respuesta pregunta 8.....	54
<b>Figura 10.</b> Respuesta pregunta 9 .....	55
<b>Figura 11.</b> Respuesta pregunta 10.....	56
<b>Figura 12.</b> Colegio Liceo De Los Alpes .....	72
<b>Figura 13.</b> Entorno escolar.....	72
<b>Figura 14.</b> Estudiantes Grado Tercero, Colegio Liceo De Los Alpes.....	73
<b>Figura 15.</b> Nuestra Caja De Herramientas.....	73
<b>Figura 16.</b> Rompecabezas Conociendo mi cuerpo .....	74
<b>Figura 17.</b> Parqués Los animales se clasifican .....	74
<b>Figura 18.</b> Escalera Mi cuerpo se nutre.....	75
<b>Figura 19.</b> Hexágono Mundo Animal.....	75
<b>Figura 20.</b> Dominó Mundo Vegetal.....	76
<b>Figura 21.</b> Reforzando aprendizajes .....	76

## RESUMEN

Esta clase de investigación es de tipo cualitativa-descriptiva, cuyo objetivo fue implementar estrategias lúdico-didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales para estudiantes de grado tercero en un colegio privado en Bogotá, Colombia.

Durante el desarrollo de la investigación se emplearon instrumentos eficaces para la recolección de información, los cuales fueron la observación directa, la encuesta, la entrevista, con el fin de describir diferentes aspectos en el desarrollo de las clases de ciencias naturales, la participación activa, el ambiente del aula, la interacción del docente-alumno y entre pares. Se logró evidenciar que, mediante la aplicación de las diferentes actividades lúdicas como rompecabezas, dominó, parques, escaleras, los educandos lograron no solo aprender los diversos temas, sino que además, se vio que ellos mejoraron notoriamente en su desarrollo socio-afectivo y creativo. Por otro lado se pudo evidenciar que la lúdica como parte central del proceso de enseñanza-aprendizaje, influye en las acciones “aprender” y “jugar” las cuales se entrelazan para generar resultados óptimos de aprendizaje, debido a que fortalecen las habilidades de, deducir, inventar, adivinar y argumentar.

**Palabras Clave:** Juego, Lúdica, didáctica, enseñanza, aprendizaje, habilidades, motivación, participación, proceso.



## ABSTRACT

This qualitative-descriptive research study, whose purpose was to implement ludic-didactic strategies in the teaching-learning process of the natural sciences for third-grade students at a private school in Bogotá, Colombia.

During the development of these research, effective data gathering instruments were applied, the instruments were, direct observation, survey, interview, these were used to describe the different aspects of the development of natural science classes, active participation, classroom environment, teacher-student and peer interaction. It was possible to show that, through the application of the different ludic activities such as puzzles, dominoes, plans, learners not only to learn the various subjects, but also; we could see that they excelled in their socio-creative and creative development. On the other hand, it was evident that ludic as a central part of the teaching-learning process, influences the "learn" and "play" actions which are intertwined to generate optimal learning results, because they strengthen the skills of, deduce, invent, guess and argue.

**Keywords:** Game, ludic, didactics, teaching, learning, abilities, motivation, participation, process.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Lo lúdico es un acto de recreación destinado a propiciar el desarrollo mediante acciones en pleno ejercicio de la libertad, esta necesidad lúdica nace desde la cuna y está presente a lo largo de la vida; en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, contribuye a definir la personalidad, la posibilidad de enfrentar y resolver retos que plantea la vida.

La lúdica como capacidad, se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva de todas las personas como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano; la Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social de todos los niños, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Las clases de ciencias naturales que se desarrollan en la institución educativa Liceo De Los Alpes, dirigidas a los estudiantes de primaria, se exponen de una manera muy tradicional y poco novedosa para ellos, el aspecto lúdico en algunas ocasiones está ausente en la enseñanza, se observa poco material didáctico que permita motivar los procesos de aprendizaje dentro de las aulas, poco espacio para trabajar diferentes experiencias en las que es necesario que los estudiantes interactúen con su propio aprendizaje y puedan adquirir más fácilmente su conocimiento. Se evidencia durante el desarrollo de cada actividad pedagógica la ausencia de actividades lúdicas que fomenten el interés por un excelente aprendizaje, es por esta razón que se debe involucrar en la práctica pedagógica estrategias innovadoras que despierten en los estudiantes la curiosidad, el asombro y el deseo por aprender.

La enseñanza de las ciencias naturales apoyada en la lúdica facilita el aprendizaje de una forma dinámica, sólida, durable y aplicada a la vida diaria, teniendo en cuenta que

en esta área todos sus conceptos y explicaciones se pueden llevar a la práctica, es importante implementar la parte lúdica para la adquisición de saberes y refuerzo de cada uno de las unidades básicas del aprendizaje. Las estrategias lúdicas creativas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes estas pueden ser: Juegos, canciones, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad y movimiento.

## 1.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo diseñar un ambiente de aprendizaje innovador en las ciencias naturales a través de la lúdica, para los estudiantes de grado tercero del colegio Liceo De Los Alpes?

## 1.2 ANTECEDENTES

juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las preferencias abstractas y remotas no corresponden a su interés, siendo así necesario que el docente de la actualidad sea consciente de que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño aprender y satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales.

Motta (2.002) “Es el juego una manifestación externa del impulso lúdico”. La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que permite desarrollar actividades que generan impacto en el proceso de formación integral.

Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como espacio pedagógico de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuyendo, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico,

mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy coherentes con el existir o forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo General.**

Diseñar estrategias lúdicas en el área de ciencias naturales que permitan dinamizar, motivar y generar procesos de aprendizajes significativos, en los niños y niñas de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes.

#### **1.3.2. Objetivo Específico.**

- Diseñar estrategias pedagógicas significativas que propicien una adecuada convivencia en los diferentes espacios de formación académica, entre todos los miembros de la comunidad educativa a través de la lúdica la recreación y el juego.
- Crear métodos innovadores de estudio a través de la lúdica, la recreación y el juego para mejorar los desempeños en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje
- Contribuir a la asimilación de las competencias básicas en el desarrollo de las actividades pedagógicas de las clases de ciencias naturales basándose en la aplicación de la práctica de la lúdica y el juego.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La lúdica por considerarla una herramienta vital en el proceso de aprendizaje desde la visión pedagógica, genera satisfacción y estímulo en su ejecución permitiendo incluir todos los temas pertenecientes a ciencias naturales, al tiempo que se desarrollan relaciones socio afectivas, técnicas de disciplina y refuerzo en valores tanto personales como los desarrollados en el proceso educativo.

El ser humano a lo largo de su historia se ha visto abocado a hacer del aprendizaje una constante en su vida, para solucionar los desafíos que se le presentan o como búsqueda de solución a los propios. Es así como el aprender se presenta como una actividad de descubrimiento, encuentro de sí y del ambiente que rodea al individuo, por tal motivo al observar la carencia de estos aspectos en el Liceo de los Alpes vemos la necesidad de enfocar nuestro proyecto investigativo en ésta área.

En el proceso de aprendizaje es pertinente buscar las formas más efectivas y agradables que generen gusto y una actitud activa e integradora de trabajo en equipo, que se aleje de actividades educativas alienantes, aburridoras para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje. Dichas actividades deben responder a la vida y a valores positivos como el bienestar, la felicidad y el dinamismo, articulables a través de la acción lúdica con compromiso, interacción y conciencia. Así mismo, deben estar en la búsqueda de comprender e incluir desde todas las perspectivas probables, no solamente desde lo cognitivo, sino en este sentido abarcar la multidimensionalidad del ser humano.

### **2.1. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA**

El proyecto de investigación toma la lúdica como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación e interacción, en éste sentido que ayude al desarrollo integral del

estudiante. Con las actividades lúdicas se pretende propiciar un ambiente placentero que constituya un factor para enriquecer el aprendizaje de los niños y niñas de la institución educativa Liceo De Los Alpes, brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelace, la actividad creativa y el conocimiento. Esta estrategia pedagógica debe propiciar en los estudiantes un conjunto de valor ético y moral que se traduce en la formación de una personalidad crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrentan. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido?, el mundo evoluciona y la educación con este, debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los estudiantes.

### 3. HIPÓTESIS

La implementación de estrategias lúdicas creativas mejorará significativamente el desempeño académico en el área de ciencias naturales de los niños y niñas de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes. Los espacios pedagógicos se convertirán en un espacio lúdico proporcionando así mejor adquisición de conocimientos y creatividad en los aprendices.

El proyecto se presenta como un modelo abierto e innovador para propiciar el desarrollo de nuevas estrategias lúdicas para los docentes que expresen imaginación, intuición, creatividad, comunicación, recreación entre otras experiencias que fomenten el aprendizaje a lo largo de la vida, las habilidades y el conocimiento necesario para formar seres autónomos, creadores y felices. Su aplicación beneficiará a docentes y estudiantes, orientándolos al desarrollo de nuevas estrategias, dejando a un lado las clases tradicionales y rutinarias en las cuales el docente es un simple transmisor de información. Se desarrollarán diferentes vertientes de las estrategias lúdicas, compartiendo experiencias educativas relacionadas con esta pedagogía y recuerdos de los juegos de la infancia, ya sean escolares, familiares o barriales, permitiendo que a través de estos el docente y estudiantes participen en forma dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 4. DISEÑO METODOLOGICO

### 4.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación escogido es cualitativa-descriptiva ya que en ella, se sustenta la acción del investigador para describir situaciones y eventos propios de la problemática estudiada, para el caso de esta investigación el grupo a estudiar son los niños y niñas de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes.

La investigación identifica los elementos y características del problema, el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes por cuanto se realiza el diagnóstico.

A nivel cualitativo trata los métodos flexibles propios de la investigación social humana y se basa en observación, descripción e interpretación de los contextos donde se establece relación entre el sujeto y el objeto, el trabajo localiza sus bases en el estudio del fenómeno educativo a partir de la enseñanza de las ciencias naturales, buscando implementar una propuesta basada en el juego como estrategia de motivación para favorecer los procesos cognitivos de los estudiantes.

Se utiliza investigación cualitativa-descriptiva ya que principalmente se basa en lo que a ella le interesa, en este caso se escoge diseñar un paradigma socio crítico ya que se formula un análisis de la realidad que posibilite un fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes y la enseñanza de un buen uso de este creando un cambio de orden metodológico en las habilidades utilizadas para transformar el proceso educativo en la retención de criterios, habilidades y destrezas del estudiante.

Lo que se quiere lograr por medio de la investigación es que el maestro como conocedor de la escuela y del aula entre a estudiar las situaciones que dentro de ella se presentan



y muestre interés a los demás miembros de la comunidad educativa generando el cambio de dicho problema o situación a través de la investigación acción entrando a transformar la realidad educativa, creando propuestas que permitan modificar la situación estudiada.

La investigación cualitativa es un conjunto de técnicas para recoger datos, es un modo de encarar el mundo empírico, de enfocar los problemas y buscar respuestas, en los que se estudia los procesos complejos que requieren ser aprendidos globalmente, a través de una red de interrelaciones que conforman la institución, sus significaciones sociales y culturales en que se encuentran, son las prioridades al investigar. Además, es necesario resaltar dos aspectos importantes de la investigación cualitativa, en primer lugar es que es inductiva puesto que parte de los datos para desarrollar, son conceptos, interpretaciones, comprensiones y es naturalista, ya que considera los escenarios y las personas en su contexto natural, los estudia desde sus propias perspectivas sin alterar el ambiente en el cual trabaja, con la intención de mirar los hechos como si estuvieran sucediendo por primera vez.

Se hace énfasis en un enfoque cualitativo – descriptivo, porque esta se basa en la comprensión e interpretación de los hechos de los estudiantes (sujeto de estudio) de la investigación; generando teorías de carácter explicativas, hipótesis, trabajando con datos cualitativos. Además se estudian eventos descritos de manera real y natural, en la que se observan las distintas dimensiones y cualidades de los agentes que participan en el proceso investigativo. En esta la relación entre el sujeto y objeto de conocimiento es permanente en el proceso, debido a la interacción del investigador con el contexto que se está relacionando, en las que pone en juego sus visiones de mundo, sus nociones, sus teorías, generando dos modelos de realidad social, la del investigador y la del sujeto de estudio.

Parte de una mezcla de la educación popular, la pedagogía de la expresión y la pedagogía contextual, se aborda el espíritu del juego, la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico, porque multiplican las situaciones de interacción

estimulante y superan los aprendizajes individuales, como toda metodología que busca un fin mediante la utilización de múltiples actividades de expresión lúdica que se relacionaran con conceptos de las ciencias naturales siguiendo una secuencia establecida en la práctica, introducción con juegos, juegos de expresión, información, experimentación y sistematización, utilizando el juego a su vez como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador como lo emplea la didáctica, sino que se parte de la concepción que el juego por sí mismo implica aprendizaje, facilita interiorizar y transferir los conocimientos para volverlos significativos y llenos de contenido porque el juego permite transferir saberes.

Este proceso implica una interacción entre el objeto y sujeto de conocimiento, puesto que la observación no solo perturba al objeto, sino que puede moldear al observador (sujeto). Por lo tanto, se emplearan instrumentos prácticos pero eficaces para la recolección de información para el desarrollo de la investigación como la observación directa, la encuesta, la entrevista e historias de vida si es necesario. La metodología a emplear (descriptiva), nos permitirá detallar los hechos de mayor importancia que suceden en el presente estudio en especial al utilizar la lúdica como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado tercero del Liceo De Los Alpes.

El estudio acerca de actividades para potenciar un mejor aprendizaje a través de actividades lúdicas, es apoyado por fundamentos de investigación cualitativa ya que el interés del proyecto se orienta a generar agrado en los niños al ejercitar la parte del juego, con el objetivo de generar un aprendizaje significativo, de tal forma que se generen conocimientos, compromisos de mejoramiento de los procesos y excelente desempeño académico de los estudiantes.

Cabe destacar que la principal diferencia entre los llamados enfoques cuantitativos y cualitativos, no va exactamente con el uso de números en el primer caso y en el no uso de estos en el segundo. Las diferencias tienen que ver, en cambio, con dos cosas más importantes que eso: en primer lugar, el tipo de intencionalidad y en segundo, el tipo de

realidad que uno y otro enfoque investigativo pretenden abordar, de esos dos elementos básicos devienen las diferencias de tipo epistemológico y técnico, que es posible identificar en esas dos maneras de encarar la investigación social. Acerca de la intencionalidad, es preciso señalar que los enfoques de corte cuantitativo están más por la explicación y la predicción de una realidad social vista desde una perspectiva externa considerada en sus aspectos más universales, mientras que los de orden cualitativo le apuntan más a un esfuerzo por comprender la realidad social como fruto de un proceso histórico de construcción visto a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, por ende, desde sus aspectos particulares y con una óptica interna.

## **5. MARCO DE REFERENCIA.**

### **5.1 MARCO CONTEXTUAL.**

**5.1.1. Localidad San Cristóbal Sur:** La Localidad de San Cristóbal Sur se ubica al sur oriente de la ciudad, limita la norte con la localidad de Santa Fe, al sur con la localidad de Usme, al oriente con el municipio de Ubaque y al occidente con las localidades de Rafael Uribe Uribe y Antonio Nariño.

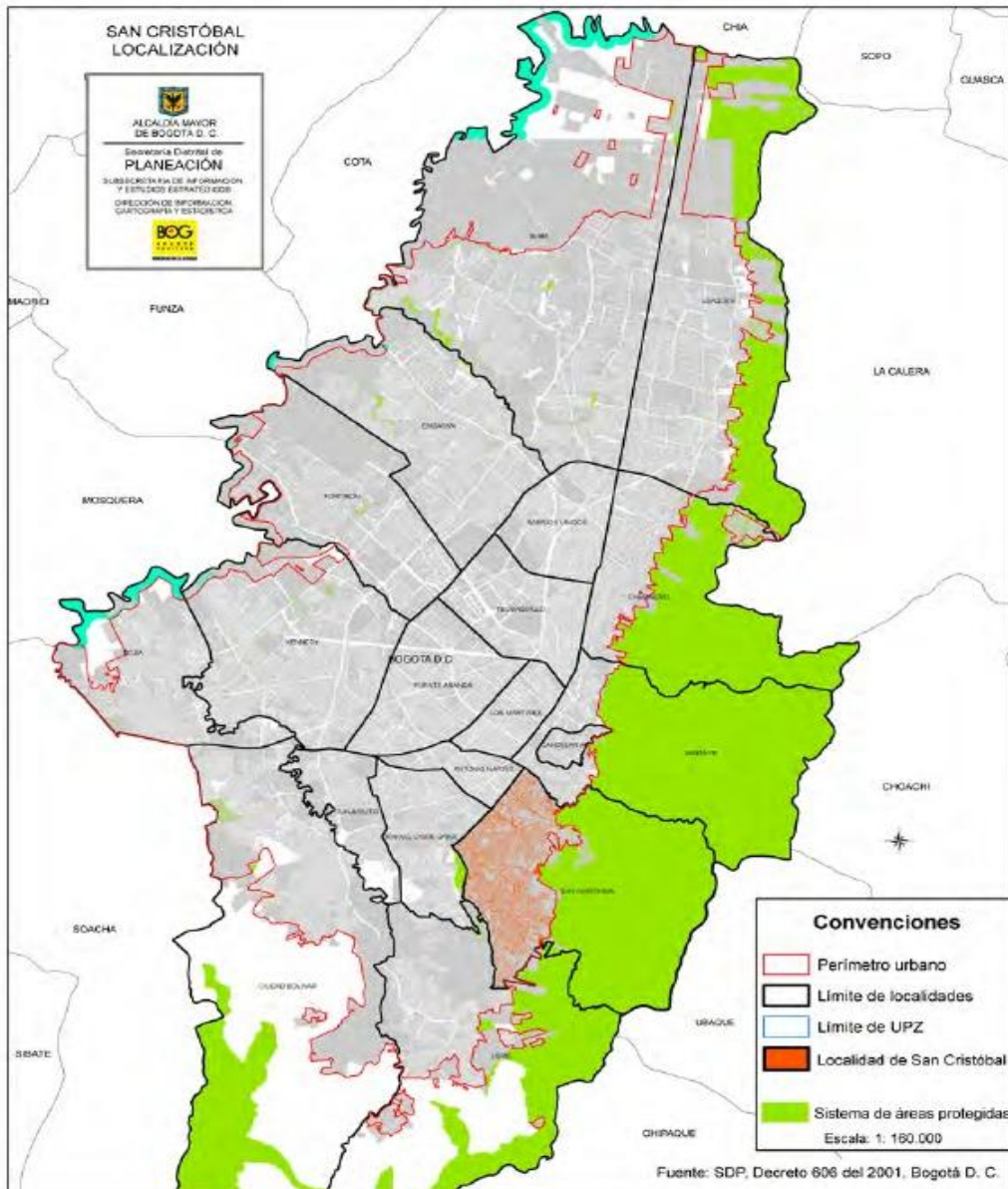
San Cristóbal está localizada en la cordillera Oriental de los Andes Colombianos, sobre un altiplano de 2.600 metros sobre el nivel del mar (msnm), rodeado por cadenas montañosas que superan los 3500 msnm, la localidad se extiende sobre las montañas del eje principal de la cordillera, contra los cerros del páramo Cruz Verde. Los pisos térmicos que tiene van desde la altitud cercana a los 2.600 msnm hasta 3.500 msnm, en donde nace un gran número de quebradas y existen bosques nativos montunos. La localidad se encuentra irrigada por los ríos San Cristóbal y Tunjuelo. Entre las principales quebradas se destacan San Blas y Rama que irrigan al río San Cristóbal y otras como Chiguaza Alta.

**5.1.1.1. Acceso y vías:** La principal vía de acceso a la localidad de San Cristóbal Sur se da a través de la Calle 22 Sur, conocida como Avenida Primero de Mayo. Otros accesos son la Calle 11 Sur, la Carretera de Oriente, muy importante desde los barrios del suroriente de la ciudad y que conecta con la Vía al Llano, además por la Carrera Décima desde el sur, y por la prolongación de la avenida Circunvalar hacia el sur a través de los cerros por el barrio Vitelma. En la localidad predomina el transporte mediante bus urbano. Con la construcción de la Fase III de Transmilenio, la localidad de San Cristóbal quedó cubierta con la Carrera Décima, y con servicios alimentadores y Complementarios. Las estaciones que benefician directamente a la localidad de San Cristóbal (la mayoría en su borde Occidental) son: Portal 20 de Julio, Country Sur, Avenida Primero de Mayo, Ciudad Jardín y Policarpa. Actualmente, desde el Portal 20 de Julio parten servicios

alimentadores con destinos: Juan Rey, Península, Altamira, Tihuaque, Villa del Cerro y Los Libertadores.

### 5.1.1.2. Ubicación.

Figura 1. Mapa Localidad San Cristóbal Sur



Fuente: Conociendo la localidad de San Cristóbal (2.009)

**5.1.1.3** Colegio Liceo De Los Alpes: Surgió la idea de crear el jardín a partir de la experiencia docente, necesidades económicas y por vocación, de sus fundadoras Beatriz Salazar, Gladys Salazar, Elvira Salazar y Beatriz Cáceres. Se hicieron los estudios necesarios, los trámites en la secretaría de educación y se realizó una investigación pertinente y un censo de la población infantil, de esta forma y con apoyo de toda la familia se instaló la institución.

En el año 1.984 se iniciaron labores con un grupo de ocho niños, finalizando el año escolar con 18 niños, En enero 11 de 1.985 bajo la resolución N° 00028 se concede licencia de iniciación de labores para los cursos de Educación Preescolar, en la calle 143 N° 37ª-15 Barrio Santa Helena, a partir del 02 de enero de 1.991 fue trasladado el plantel a la calle 142 N° 40C-15 en el mismo barrio, mediante resolución N° 1843 de octubre de 1.991 se concede aprobación de estudios.

En mayo de 1.993 se notificó a la secretaría de educación que el Jardín infantil El Osito Koala como se llamaba anteriormente la institución, fue vendido a la señora Yolanda Ruiz López quien lo traslado a la calle 153 N° 38-04 del barrio Villa Magdala, quien debido a los bajos ingresos económicos se vio en la necesidad de cerrar y venderlo a la señora Clara Fuentes Delgado quien inicio labores en el barrio Villa De Los Alpes en la dirección Calle 36c Sur N° 3ª-50.

En Noviembre 18 de 1.994 se formalizó el contrato de compra venta del Jardín infantil a través de la secretaría de educación y el 29 de Noviembre del mismo año se hizo la verificación de la planta física encontrando el espacio apropiado para el funcionamiento de los niveles de preescolar. Se iniciaron labores en febrero de 1.995 con los grados de Pre jardín, jardín, transición, primero y segundo con un total de 50 estudiantes.

En el año de 1.996 se amplió la planta física y el nivel de cobertura hasta grado tercero con un total de 156 estudiantes, también se solicitó el cambio de nombre de Jardín Infantil El Osito Koala por Liceo De Los Alpes ante la secretaría de educación para preescolar y primaria. Debido a la crisis económica e inconvenientes con la administración de la

institución en el año 2.006 la Señora Clara Fuentes Delgado se ve en la necesidad de vender el nombre y la razón social del colegio al señor Henry Peralta Arévalo quien actualmente administra y continúa al frente de la institución con un total de 356 estudiantes entre los grados de preescolar y primaria.

## 5.2. MARCO TEÓRICO

**5.2.1** Lúdica y didáctica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales y educación ambiental: La lúdica y la didáctica se relacionan con la educación desde los comienzos de la escuela nueva, entre los siglos XIX y XX la cual fue creada en contra posición con la escuela tradicional, debido a los cambios socio-económicos que se presentaban para la época y los nuevos pensamientos filosóficos y psicológicos; entonces es allí donde el niño pasa a ser el centro del proceso de aprendizaje enfocándose toda la atención en el desarrollo de sus capacidades, para lo cual se involucra la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje con la intención no solo de proporcionar diversión , sino de establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales, reforzando el conocimiento adquirido en el aula de clase.

Por cuanto la lúdica no se refiere exclusivamente al juego, sino que abarca también expresiones artísticas como la música, la pintura, el teatro, la danza, expresiones folklóricas como fiestas, carnavales, entre otros, y se desarrolla en el transcurso de la vida de cada individuo, en grupos humanos, contextos espacio-temporales determinados, conllevando a satisfacer necesidades emocionales, socio-afectivas y reforzando la identidad del niño, motivando su proceso de aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje involucra procesos didácticos (la manera de enseñar) y el aprendizaje (la construcción de conocimientos y saberes) los cuales en la mayoría de los casos se van construyendo en la vida cotidiana, en contexto y en situaciones espacio temporales determinados, estas representaciones sociales pasan de niveles primarios a otros cada vez más complejos desarrollando estructuras cognitivas y sentido de la realidad, que implican modificar sistemas operativos, como el modo de

entender las situaciones y problemas del diario vivir. Es allí en donde la lúdica puede acceder y contribuir a estos cambios conceptuales como aprender un juego nuevo, agregarle dificultad a uno ya conocido, dominar un baile o actuar un pequeño libreto.

La lúdica implica la motivación en los procesos pedagógicos, por cuanto favorece positivamente el proceso de aprendizaje y la relación maestro-alumno. La motivación la define Héctor Ángel Díaz como: Díaz (2006.) “motivación intelectual comprendida desde cuatro variables: la curiosidad, interés por el conocimiento, el discurso y la argumentación del maestro, y la relación con los estudiantes” (p. 93). La curiosidad que genera la capacidad de asombro lo cual puede ser realizado con relatos, cuentos, videos, salidas de campo, entre otros, donde se destaca la imagen como el elemento lúdico importante especialmente en los grados inferiores, el interés por el conocimiento en donde el discurso y la argumentación del maestro puede contribuir a estimular dicho interés sobre los conocimientos que se adquieren, su utilidad en la vida social del estudiante y la relación maestro –estudiante deberá dejar de ser autoritario, en donde la naturaleza de la lúdica no es simplemente una acción de juego sino que ayuda a construir la afectividad y emocionalidad del estudiante con la realidad.

Las actividades lúdicas en general han estado y están presentes en la vida social y cultural del individuo y se desarrolla en un espacio social y temporal determinado, por cuanto nos permite referir la racionalidad de las representaciones simbólicas de un grupo social, ya que ellas están implícitas la ideología, creencias, valores e imaginarios culturales, por lo tanto dichas representaciones simbólicas y sus prácticas lúdicas nos ubican en el contexto de los grupos sociales.

En las prácticas lúdicas convergen: factores sociales como saber a qué grupo, clase y estructura social se pertenece como es el caso de la diferencia de juegos que se desarrollan en lugares rurales y los de áreas urbanas, así como ciertos deportes elitistas por ejemplo como el tenis y el golf; factores culturales en donde se relacionan los imaginarios y prácticas culturales como rituales o lenguajes simbólicos como por ejemplo cuando los niños recrean su personaje favorito impregnándolo de ciertas características



y valores todos posibles en su gran imaginación, en la danza, el teatro y la música subyacen representaciones míticas y populares de un contexto socio cultural; en lo político se observa la censura o tolerancia a ciertas prácticas en determinados contextos como es el caso de las corridas de toros, la pelea de gallos, las corralejas, entre otros.; en lo económico el consumo de productos de juego que con la globalización llegan de otras culturas poniendo en detrimento la cultura regional y la identidad nacional.

La lúdica ha sido interpretada como objeto de estudio en las diferentes disciplinas: la psicóloga ha interpretado el juego desde el principio del placer; la sociología desde la relación cultural y social involucrando la historia; la geografía, la antropología y la filosofía desde la existencia del ser humano.

La naturaleza de la lúdica tiene experiencia estética, la práctica de la lúdica implica expresión de subjetividad y emocionalidad del sujeto por lo que se caracteriza por la recreación, placer y alegría, por cuanto una actividad pedagógica como las que se desarrollan en los laboratorios que aunque despiertan cierto interés en los niños no tienen los elementos y significados para que sea llamada una práctica lúdica.

La experiencia lúdica involucra los imaginarios y una carga de emotividad que involucra los afectos como es en el caso de recitar un poema o los rituales que involucran un sentido de lo divino generado un estado anímico entre los que participan; en imaginarios con facultad creadora que se expresa en la fantasía en formas concretas del juego, la danza, la poesía.

La función de la lúdica en el niño se desarrolla por medio de la cultura, por medio de representaciones simbólicas e imaginarios, por lo que el significado de símbolos lúdicos influyen en el comportamiento de la persona, esto se percibe en los contextos escolares y sociales de los niños y los jóvenes, por ejemplo las barras bravas de futbol es un símbolo lúdico con sus significados en los colores que les crean identidad o rivalidad expresando y adquiriendo sentido de pertenencia a dicho grupo.

La lúdica aporta al individuo un equilibrio emocional por cuanto se enfrenta a su yo, su identidad, su auto reconocimiento y son las condiciones de educabilidad que se tienen en cuenta en la pedagogía con fundamento lúdico, es necesario distinguir ciertas características en los niños por cuanto algunos son creadores y otros recreadores, siendo tan importantes los unos como los otros por cuanto se obtiene una conciencia colectiva e individual.

Las actividades lúdicas así mismo como el juego necesitan unas reglas o normas por cuanto se requiere reglamentar la interacción social y la convivencia; el crear las normas se evoca un orden y un sentido de obediencia constituyendo representaciones simbólicas, interacción entre los sujetos y experiencia estética en todas las formas de expresiones lúdicas. Las normas y valores permiten participar en juego asimilando condiciones de contenido moral que dan un significado a la vida, y por ende la acción lúdica se entiende como un ritual por cuando convergen allí acciones de interacción, convivencia social y comunicación.

El sentido de identidad también se desarrolla mediante la lúdica, ya que en todo juego el sujeto se confronta con otro u otros, el deseo natural es el de derrotar y no dejarse derrotar, es el sentimiento del “yo” necesitado de reafirmarse, puesto que ningún individuo en condiciones normales está dispuesto a dejarse ganar tan fácilmente sin antes intentarlo, Díaz,(2008)“este sentir de toda forma de competencia y acción lúdica en todas sus modalidades, lo definimos como principio de identidad o autor reconocimiento.”(p. 54). por cuanto el sujeto encuentra una identidad evocada por el símbolo y el sentimiento propio de la identidad de la lúdica; entonces la lúdica es una expresión simbólica de la emocionalidad perteneciente al sentido de identidad, satisfaciendo su ego con el deseo de hacerlo encontrando su equilibrio emocional; tal es el caso de la música en donde el sujeto crea una disposición de ánimo ya sea de alegría o de tristeza evoca un recuerdo, pero no por el hecho de ser música sino porque el sujeto se identifica, encuentra un símbolo de identidad y permite ser afectado por el sonido de la melodía y lo mismo podría ocurrir con el arte.

Las estrategias lúdicas se han utilizado en muchos campos de los cuales cabe resaltar en nuestra sociedad la aplicada por el alcalde Antanas Mokus y descrita por Héctor Ángel Díaz en su libro *Hermenéutica de la lúdica* en donde él señala la aplicación de prácticas lúdicas para la autorregulación y el fortalecimiento de la convivencia ciudadana, orientados al comportamiento humano y su convivencia tanto en la ciudad como en las instituciones educativas. La ciudad es el espacio donde convergen diferentes grupos culturales pero con un territorio común y las instituciones educativas que aunque son reproductoras del contexto sociocultural sus habitantes son menores de edad y están sometidos a procesos de homogeneidad.

En los contextos educativos actuales, se pueden observar multiculturalismos ya que allí hoy en día se les garantiza el derecho al estudio a todo menor de edad sin importar su condición económica, social o religiosa, por cuanto se ha propendido por el respeto de las diferentes culturas, la pluralidad e identidades colectivas; por lo tanto es importante afianzar el respeto y el reconocimiento por el otro, por medio de un humanismo solidario e incluyente y las prácticas lúdicas nos permite en las aulas reforzar este respeto hacia los demás, hacia sus diferencias, hacia sus culturas logrando una integración de lo multicultural en un espacio, juego y práctica en común, enriqueciendo de paso nuestros conocimientos culturales. Transformando el sentido tradicional de la educación que en algunos casos desconoce y reprime estas diferentes manifestaciones.

La expresión lúdica contribuye al fortalecimiento del aprendizaje y al desarrollo de la cognitividad por cuanto lo lúdico es simbólico por ejemplo las matemáticas son pensamientos simbólicos racionales y en general el lenguaje; la manera como el símbolo influye en el comportamiento humano se puede observar en varios aspectos de la vida cotidiana por ejemplo tal es el caso del niño que reproduce las acciones de su héroe favorito, el comportamiento de los hinchas de futbol frente a las banderas de sus equipos, aunque el hecho de que sea lúdico no está exento de que se presenten conflictos, cuando el interés deja de ser el de aprender divirtiéndose y pasan a ser de otro tipo de interés, como el político o económico, por lo cual es importante tener muy

claro para todos los sujetos que intervienen en las prácticas lúdicas, cual es el interés principal de las mismas.

En cuanto a lo simbólico se sabe que el sujeto nace y crece en un contexto simbólico determinado socialmente y que constituye su ámbito de identidad y reproducido inconscientemente en sus acciones a través de imaginarios culturales o mentales, es decir lo simbólico es estructuralmente “estructurado” en el sujeto y esto explica por qué al tomar conciencia de sus acciones mediante experiencias lúdicas y reflexiones hace que sea susceptible a modificaciones.

En la práctica pedagógica por medio de videos, películas, cortometrajes, fabulas, cuentos y otros, se pueden desarrollar reflexiones sobre los contenidos, con el fin que el conocimiento y la educación lleguen a los sujetos y permita formar al estudiante por medio de las diferentes prácticas lúdicas. Esta formación tiene principalmente un carácter didáctico relacionado con el aprendizaje y formas de expresión del sujeto sobre ciertos temas, problemas o situaciones; sin embargo hay que aclarar que no todos se manifiestan de la misma forma, por la pluralidad del espíritu lúdico y humano, ésta condición se debe tener en cuenta en la mediación pedagógica.

Las formas de expresión como la música y la danza permite en los estudiantes desarrollar emociones y afectos, reforzando la conducta de escucha, se disciplina la mente, las emociones, se refuerza el hábito de atención y respeto, como también la capacidad de concentración; así como otras actividades lúdicas permite proceso de comunicación, interacción y normas reconociendo a sus compañeros en condiciones de igualdad, puesto que en la interacción lúdica desaparece la desigualdad social, y cada uno se encuentra en las mismas condiciones.

En cuanto a lo cognitivo, la lúdica aporta al desarrollo de varios aspectos como son: la atención y la memoria, ya que el niño debe concentrarse en la situación del juego, sus reglas y sus procesos; el rendimiento, ya que los niños se esfuerzan por comprender el proceso del juego; la imaginación y la creatividad, en especial en los juegos libres ya

que los niños pueden transformar la realidad e inventar y crear situaciones y personajes nuevos ;para Chateau, (1986)“el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar ,además de llevar al trabajo , sin el cual no habría ni ciencia , ni arte”, (p. 262). Citado por Urdinales et al, 1.998. A través de juegos simbólicos e imaginativos el niño discrimina la fantasía y la realidad ya que en dichos juegos el niño deja de ser él para convertirse en un personaje, actuando en su nuevo rol y diferenciando su realidad de la fantasía; en los juegos simbólicos, imaginativos y lingüísticos el niño desarrolla la comunicación y el lenguaje ya que el niño debe comunicarse correctamente con los otros; el desarrollo abstracto, porque los niños por medio del juego realizan más fácilmente los procesos de análisis y síntesis ya que debe conocer los principios y fundamentos que forman parte del juego para dominar su funcionamiento y jugar de acuerdo a las reglas para no equivocarse, en este proceso los niños van adquiriendo los fundamentos del pensamiento abstracto; el pensamiento científico y matemático y su capacidad para resolver problemas porque hay muchas estrategias para analizar y explorar los juegos que a su vez les va a servir para resolver por ejemplo situaciones de matemáticas y ciencias. La gran mayoría de los juegos desarrolla la capacidad intelectual de los niños.

La lúdica en la actualidad se considera como una actividad imprescindible en el desarrollo integral del niño, pero se ha encontrado con muchas limitaciones y trabas por parte de la sociedad, quien aún considera la lúdica como sinónimo de un simple juego, al igual que la escuela tradicional, aunque ésta de alguna manera expresa la necesidad de actividades de recreación en “el recreo”, por su parte los padres de familia no les interesa una escuela en donde se pierde el tiempo jugando, y en algunas ocasiones hasta los propios maestros y adultos que desconocen las ventajas educativas de la lúdica en el ser humano, y lo ven como actividades recreativas a las que se recurren en el tiempo muerto dentro del horario escolar. Por eso como educadores, debemos resaltar la importancia de la lúdica en la formación integral del niño, y animar a utilizar aunque sea en pequeñas dosis el juego en donde incluso los mismos niños colaboren con su creatividad a formarlos y a hacerlos más personalizados, de acuerdo al espacio

sociocultural en que habitan y lograr así un mejor desempeño en todas las áreas y en especial en de las ciencias naturales.

Es por eso que se considera que la lúdica desarrolla en los niños la creatividad, socialización, interacción, y siguiendo normas de juego se forman como seres integrales, apropiándose de manera divertida de temas y conceptos de clase, además de la facilidad de acceder a dichos juegos por cuanto se pueden desarrollar con base en su propio contexto socio-cultural.

**5.2.2.** Ambientes de aprendizaje lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales y educación ambiental: Duarte (2003) dice que “La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura”. (P. 105). Aquí es importante resaltar la relación que existe entre el juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado incorporando la lúdica en los ambientes educativos, así lo afirma Duarte (2003).

La lúdica da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ello. (p.105)

El juego, la interacción, la socialización, es lo que permite que el ser humano pueda expresarse en un entorno determinado, es desde la infancia lo que permite al ser humano interrelacionarse con otros individuos, comienza con un juego individual en donde el niño se imagina y crea sus propias historias.

A las edades más cortas son ellos mismos quienes recrean su ambiente y se apropian de este imaginativo y creativo para su desarrollo personal y psicomotriz. Ya en una edad más avanzada interactúa con su entorno queriendo experimentar la naturaleza y todo lo que trae con este. La madre es quien propicia esos ambientes permitiendo el contacto y la interacción con su medio, desde temprana edad se debe acercar al niño a un medio que le permita obtener experiencia para su aprendizaje. Así lo afirma Jiménez (1998) “la creatividad es un sendero abierto a la incertidumbre, al azar, al caos y a las diferentes brechas de nuestros mapas mentales (conscientes e inconscientes) lo que hace difícil su predicción en el tiempo y el espacio” (p. 64)

Este a su vez debe ser libre, voluntario, explícito para cada niño. Pues no se quiere generar inseguridades en su entorno, al hacer libre le permite al estudiante expresar sus sentimientos y sus conocimientos sin cohibiciones permitiendo la participación asertiva. Dice Jiménez (1998) “con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es oportuno explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán muchos más amplios y variados los argumentos de sus juegos” (p. 91).

A través del tiempo esas necesidades cambian de casa a la escuela y es ahí en donde juega un papel importante el docente, quien es el que debe buscar los escenarios propicios a la edad del niño, buscando estrategias que le permitan al estudiante crear un espacio en donde su imaginación se ilimitada.

¿Qué es un ambiente de aprendizaje? Es un espacio o entorno que permite la interacción de éste con un individuo, permitiendo aprendizajes, que éste involucra y hace de sí para su vida cotidiana en su quehacer. El rol de docente en la escuela es de orientar

dichos procesos estipulados en el currículo en este caso las ciencias naturales y la educación ambiental de las instituciones educativas, apropiarse de ellas y crear estrategias metodológicas que involucren la lúdica, el juego, la interacción con el medio que rodea al estudiante, para que le dé un significado y trascienda ese conocimiento y lo lleve a su vida cotidiana, haciendo de este un conocimiento lucrativo y beneficioso en un futuro. De acuerdo a Fonseca (2010).

Los ambientes deben también ser constructivos, porque los aprendices integran ideas nuevas con sus conocimientos previos para construir sentido o significado y soslayar sus dudas o equívocos en la comprensión. Además también deben ser colaborativos y conversacionales en cuanto a procesos sociales y dialógicos que favorecen la consolidación de estas comunidades de construcción del conocimiento, dado que los aprendices deben ser invitados a trabajar conjuntamente e intercambiar ideas para negociar sentidos y enriquecerse mutuamente. (p.24)

¿Cómo docente que se puede hacer para transformar los ambientes de aprendizaje aplicados a las ciencias naturales y educación ambiental? Es un paso a paso lo que se pretende con cambiar el ambiente en que el niño se desarrolla, inicia con el conocer a los estudiantes, saber sus gustos, sus diferencias, sus temores etc., identificar y reconocer que cada niño es diferente. Y que todos tienen el espíritu investigativo y experimental en sus primeras etapas y es a través del tiempo que se van perdiendo, al no implementar las estrategias adecuadas en el aula, así mismo no adecuar los espacios en que el niño debe desarrollar su emociones y sus conocimientos. Es hay en donde se debe incorporar por medio de la lúdica y el juego la seguridad de su entorno, que se apropie de su espacio que interactúe, con el fin de desarrollar confianza en sí mismo.

Al enfocar el juego y la lúdica a esta área del conocimiento que son las ciencias naturales se puede descubrir, que es un enfoque en el que se puede trabajar de muchas formas, tiene variedad si se maneja de la forma más adecuada dependiendo del entorno en que se ha desenvuelto la mayor parte de su vida y así mismo se pueden abrir las puertas a



la imaginación y creación de espacios para los estudiantes, un claro ejemplo son las instituciones educativas que manejan proyectos en donde se involucra el reciclaje u otras celebraciones que permiten que el estudiante se integre y participe en ellas.

Incorporando los juegos tradicionales se busca que el aprendizaje en el estudiante sea significativo, que le dé un sentido y lo pueda utilizar en su diario vivir. Que en momentos determinados tenga la capacidad de argumentar y profundizar en sus investigaciones. Además les ofrece la posibilidad de desarrollar en el niño la destreza de trabajo en equipo, conduciendo la interactividad con otros individuos y permitiendo la socialización. Así lo afirma O ballesteros (2011) “la lúdica nos ofrece diversas alternativas que contribuyen tanto al desarrollo del aprendizaje individual como colaborativo a través de momentos de interactividad grupal”. (p.23).

La lúdica en todos los estándares es agotable por lo tanto como docentes es necesario saber administrar dichos recursos pues en momentos determinados se necesita de la práctica tradicional, para partir ciertos conocimientos, no siempre se puede utilizar el juego como un método explicativo y mucho menos en teorías científicas ya pre-escitas. El docente como mediador y orientador de procesos debe ser quien proponga las estrategias que se quiere utilizar para llegar a cumplir los logros establecidos en el currículo, así mismo es el encargado de administrar y ambientar el entorno en el que el niño se desarrolla, estos pueden ser: laboratorios, parques o el mismo aula de clase, deben ser estos acordes a sus edades y su poder de imaginación. Así lo afirma Salazar (1998) “la calidad de estas interacciones depende en gran medida de la calidad de vida de la escuela, de la comunidad, de la localidad, de la ciudad, del país. Igualmente, se asume que el comportamiento de los individuos y de los grupos sociales puede ser transformado para propender, desarrollar y conserva un ambiente saludable” (p. 13).

Estos juegos deben estar ligados a la observación y la evaluación constate por parte del docente, es allí en donde se evidencian las falencias existentes tanto del estudiante, como de los mismo juegos. Por otra parte el estudiante debe tener la capacidad de crear

sus mismos aprendizajes, establecer con sus actitudes y aptitudes que quiere integrar como conocimiento, siendo siempre orientado por su docente.

¿Cómo crear un ambiente de aprendizaje para el área de las ciencias naturales y la educación ambiental? Se debe tener en cuenta que el docente debe tener la capacidad de acoplarse según su entorno y saber desenvolverse según los recursos que posea. Por su parte Ballesteros (2011) dice que las actividades propuestas deben estar encaminadas a favorecer procesos de aprendizaje para el estudiante, ofrecer datos o páginas en internet que le proporcionen a éste la información adecuada para iniciar mencionados procesos.

Este proceso inicia cuando el docente organiza sus estrategias como lo menciona el profesor, Velásquez donde sugiere los siguientes pasos metodológicos:

Activación afectiva: A la par con las variables cognitivas, la dimensión afectiva condiciona la asimilación del conocimiento en el proceso de enseñanza –aprendizaje. Un clima afectivo y cálido donde el estudiante se libere de tensiones, genera al interior del aula situaciones asertivas de relaciones interpersonales favoreciendo el desarrollo de competencias sociales y creando contextos más favorables y motivadores para el aprendizaje. La lúdica como experiencia de clase puede ser aprovechada para crear mecanismos para estimular valores y fomentar situaciones emotivas. Se puede encontrar juegos de presentación, afirmación, conocimiento, comunicación, cooperación que según el criterio del docente contribuyen a activar el proceso de aprendizaje.

Indagar conocimientos previos: Numerosas investigaciones en didáctica de las ciencias considera que una de las principales dificultades para su aprendizaje son las ideas previas que los alumnos poseen sobre un saber específico; pues son estos marcos teóricos desde los cuales leen y explican la realidad por lo cual le son útiles y coherentes. Para que un estudiante

esté motivado a aprender significativamente requiere que el nuevo contenido sea significativo; es decir, que le pueda atribuir sentido. Si el contenido está en un lenguaje poco comprensible se desmotivará al creer que no tiene posibilidad de asimilarlo, lo cual generará ansiedad. Por otro lado, si ya conoce el material, se aburrirá. El hecho de que los alumnos expongan sus ideas previas les permitirá ser conscientes de sus propias ideas y de su poder explicativo y al docente ofrecerle experiencias que le permitan comentar, comparar y decidir la utilidad, plausibilidad y consistencia de las nuevas ideas con las ya establecidas; es decir, confrontar lo que sabe y lo que necesita saber para solucionar un problema escolar o cotidiano. Como el conocer las expectativas, las necesidades, posibilidades y limitaciones de los estudiantes permite generar estrategias motivadoras en el aula, que mejor que realizarla con actividades lúdicas, donde los estudiantes puedan expresar sus ideas en un ambiente libre de tensiones y sin temor a ser censurado.

Organizar las actividades de clase: Las actividades que el docente propone deben ir encaminadas a favorecer el aprender a aprender; deben ofrecer retos y desafíos razonables por su novedad, variedad y diversidad, además contribuir a fomentar actitudes de responsabilidad, autonomía y autocontrol. Citado por Ballesteros (2011) (p. 21 y 22).

La creatividad y la innovación del docente son los pilares para la creación de nuevos conocimientos en los estudiantes. Este es quien debe estar en constante aprendizaje para poder lograr una adquisición asertiva de lo que se pretende incorporar en el área de ciencias naturales y educación ambiental. Por otra parte se debe incentivar a las niñas y niños a la investigación y experimentación del entorno que le rodea. Permitir este tipo de comportamiento hace que este se pueda desenvolver en distintos contextos.

**5.2.3. Didáctica de las ciencias naturales en relación con la creación de ambientes de aprendizaje significativos:** La enseñanza de las ciencias naturales en la actualidad

encuentra varios cuestionamientos frente a los conceptos y las ideas planteadas por los niños cobrando en ellos una validez muy difícil de resolver y argumentar. Es así como los docentes de ciencias naturales deben emprender la tarea de buscar estrategias y ambientes de aprendizaje, que permitan a los niños por medio de la práctica hallar la respuesta a sus propios cuestionamientos, dudas, y preguntas, dándoles la oportunidad de que sean ellos mismos quienes expongan las conclusiones a las que llegaron, acompañados y motivados por medio de actividades que promuevan su proceso de aprendizaje.

Según Jean Chateau (1973) “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo: la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo ya que sin éste no existiría ni ciencia ni arte”. (p. 147). La implementación de Actividades Lúdicas a nivel de la educación Primaria y en especial para el Tercer grado de primaria para la enseñanza de las Ciencias Naturales, puede generar profundos beneficios en cuanto al alcance de la socialización del niño, de su interacción con el entorno y lo más importante con la satisfacción y el disfrute de las actividades a desarrollar. Todo se podrá ver reflejado en el rendimiento académico y comportamiento social dentro y fuera del aula, ya que a través de estas estrategias los estudiantes aprenderán valores como el respeto, la comprensión, la tolerancia, la responsabilidad y las pondrá en práctica en su día a día. Según Jiménez (2.005) “El juego en el niño es de carácter paradójico, le sirve para descansar y para tensionarse, ya que en el juego existe el consumo de energía tanto a nivel mental como a nivel físico” (p. 146). En su proceso de aprendizaje el niño por medio del juego, tiene la posibilidad y oportunidad de experimentar sus capacidades y habilidades físicas e intelectuales, pero a la vez aprende de manera divertida y con un sentido atractivo, ya le permite adquirir saberes de una manera más natural. En la actualidad es necesario que el niño observe, explore, investigue, indague y participe activamente en la construcción de su conocimiento, ante esto, el juego dentro de las aulas debe ser visto como un recurso más que permite que los alumnos puedan lograr y desarrollar todos los aspectos anteriormente expuestos teniendo como base, que el juego en la educación permite poner en actividad todas destrezas, permitiéndoles obtener un aprendizaje significativo.

De acuerdo a Ausubel (1.982) “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo” (p. 48). Es así como la actividad lúdica en el aula puede considerarse un elemento fundamental dentro de las estrategias para facilitar el aprendizaje, tomándose como un conjunto de actividades agradables y divertidas, que facilitan la adquisición de conceptos de forma apropiada, ya que el juego permite orientar el interés del estudiante. Además teniendo en cuenta que el docente es el central en el aula, siendo hábil y con iniciativa para la generación de ambientes de aprendizaje significativos, actuando como mediador y llevando acciones motivantes e interesantes al aula, lo cual fomenta en los estudiantes la autonomía para aprender, desarrollando en ellos su pensamiento crítico y el trabajo en equipo colaborativo. En este sentido le corresponde igualmente propiciar la comunicación, el diálogo y la toma de acuerdos con sus estudiantes con el fin de promover la buena relación del grupo y donde el estudiante sea el responsable de sus propios procesos de aprendizaje, dándole paso al docente de ser un activo participante en su formación, generándole desafíos significativos que fortalezcan su autonomía y propicien el desarrollo de sus valores, creando relaciones de apoyo mutuo e interacción social.

La creación de ambientes de aprendizaje significativos responde a las nuevas exigencias de la educación actual teniendo en cuenta que deben haber estrategias que permitan la libertad de relacionarse de manera correcta docente y alumno. La educación va mucho más lejos de una transmisión de conocimientos. En la actualidad, es una acción integral, que necesita para su ejecución, una adecuada comprensión e integración del proceso formativo, para incentivar en el estudiante su deseo por aprender. Es importante que el docente tenga presente que en el aprendizaje del niño existen un conjunto de elementos que inciden de manera positiva o negativa para que se logre la correcta adquisición de saberes, entre los cuales debemos resaltar la aptitud, el ambiente, la personalidad, la actitud, la motivación, la actuación y la memoria. El docente pasaría a ser un mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no sería únicamente él, el que los imparte, sino que los alumnos participan en lo que están

aprendiendo, por esta razón es importante diseñar estrategias que permitan que el alumno se encuentre motivado y dispuesto para aprender.

Según Jiménez (2.005) “En la escuela tradicional solo existen ambientes fragmentados, que se evidencian en currículos descontextualizados, los cuales se desarrollan a través de materias, cursos y áreas, que van en detrimento de la integralidad humana y de la forma como el niño adquiere el conocimiento, el cual lo hace de una forma lúdica e integrada” (P. 145). En un ambiente de aprendizaje significativo se identifican elementos que garantizan el resultado de buenos procesos, como la inteligencia o capacidad para aprender, las motivaciones, el método o cómo hacer para que el alumno aprenda, también encontramos los medios, que facilitan los procesos de aprendizaje. Los recursos para alcanzar las metas propuestas deben estar diseñados de forma que propicien el auto aprendizaje y que permitan el desarrollo de competencias acorde a los nuevos tiempos. Además de los contenidos de aprendizaje, se deben considerar aquí recursos físicos que motiven a los alumnos a aprender, coherentes con los objetivos de aprendizaje y propiciadores de interacción con los demás.

La interacción que se genera entre el docente y los alumnos, sí es uno de los elementos más importantes de un ambiente de aprendizaje. Para ello es recomendable el uso de una estrategia de comunicación efectiva entre ellos, que propicie la construcción de conocimientos y es aquí donde el docente juega un rol de mediador o facilitador del aprendizaje. El ambiente educativo es concebido como la construcción diaria de reflexión cotidiana, es el escenario donde existe y se desarrollan las condiciones favorables para el aprendizaje y donde los participantes desarrollan sus capacidades, competencias, habilidades y valores.

Los ambientes de aprendizaje significativo, fortalecen el proceso de autonomía, dado que están llenos de retos y desafíos, por esta razón deben ser interesantes y dinámicos, para que puedan llegar a tener procesos estimulantes y eficientes, donde el alumno poco a poco aprende a través de un proceso activo, cooperativo, progresivo y auto dirigido asumiendo constantemente la responsabilidad de su propio aprendizaje. Toda

herramienta o estrategia que se utilice con los alumnos debe favorecer la participación activa de cada uno de ellos, ayudando a construir su propio conocimiento y elaborando su propio sentido. El juego es muy antiguo y no solamente es utilizado por los seres humanos, jugando en grupo los niños y las niñas aprenden a compartir, a respetar normas y reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar, a tolerar y respetar las ideas de otros, formándose como personas con alta autoestima que van a ir sembrando por su paso equilibrio y armonía.

Cuando el objetivo del juego hace parte de los espacios de aprendizaje, transforma el ambiente, brindando apoyo para el docente y los alumnos durante el desarrollo de las clases, se pasa el tiempo entre el compartir, las risas, y la diversión, los juegos promueven en el estudiante el pensamiento, la creación, el aprendizaje y contribuyen a la atención y escucha activa de cada uno. Un ambiente lúdico en clase transforma de manera significativa la enseñanza tradicional, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las discusiones e intervenciones las cuales se pueden solucionar en el desarrollo del juego, por esta razón es necesario valorar el uso de esta herramienta como medio de aprendizaje.

**5.2.4. Pedagogía y Lúdica:** Aunque en la actualidad se considera la lúdica como una herramienta imprescindible de la pedagogía, aún existe cierto rechazo especialmente por la escuela tradicional la cual se ha negado a desaparecer y por algunos padres de familia que consideran la lúdica como un simple juego o una pérdida de tiempo; adicionalmente si consideramos que la mayoría de los niños de colegios de la ciudad no cuentan con espacio suficiente para realizar juegos al aire libre es necesario crear estrategias de aprendizaje en donde los estudiantes de una manera divertida interioricen sus conocimientos y se apropien de ellos.

La lúdica permite impartir una educación integral, al observar esta ventaja en la educabilidad se sugiere la aplicación de la misma, aunque sea de manera sencilla y adaptada al espacio y al colegio en donde se aplica, animando a los docentes a crear con técnicas y materiales lúdicos innovación en sus clases diarias. La escuela es una

institución social en la cual se aprende la convivencia dentro de un grupo, el respeto hacia los demás, el acatamiento de normas, el trabajo en equipo, etc., y todo esto se puede incentivar por medio de la lúdica.

Para Vygotsky (1.934) “El juego es siempre acción e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprenden con una facilidad notable, porque están dispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la cual se dedican por placer”. (P.270) .citado por Urdinales et al, 1998. La lúdica se aplica con fundamentos serios, no es el hacer juegos por jugar, sino que la lúdica permite al individuo expresarse simbólicamente en cada interacción, permitiendo al docente crear condiciones para educar al estudiante de manera integral (convivencia, cultural, comunicativa, y de interacción); esta pedagogía lúdica permite al estudiante crear y hacer parte de experiencias simbólicas con base en conceptos reales adquiridos en el aula de clase y de su propio entorno.

Para que el aprendizaje sea lúdico hay que relacionarlo con los procesos de desarrollo cognitivo para cada edad y las competencias a alcanzar para cada grado, generando motivación interna en los estudiantes y de ésta manera facilitar los proceso de enseñanza- aprendizaje, especialmente en colegios que debido a su estructura física no cuenta con espacios suficientes para su libre expresión además de observar en algunos estudiantes cierta apatía por las clases, ya que en su mayoría se dictan de manera muy tradicional.

Si se propone un material de aprendizaje llamativo para los estudiantes, ellos lograrán conectarse y apropiarse de lo que se está exponiendo, el aprendizaje no puede darse si no existe en el alumno una disposición favorable para aprender de manera significativa, relacionando lo nuevo con lo que ya sabe, por lo tanto podemos destacar la importancia de factores motivacionales, en donde el docente motive para que el alumno se interese más por lo que aprende y así los dos tengan una relación directa y trabajen en conjunto.



En ocasiones esto se ve afectado por la continua memorización puesto que los alumnos no adquieren aprendizajes significativos, contrario a esto memorizan todos los conceptos y contenidos expuestos por el docente, siendo la memorización el método más común dentro de la enseñanza ya que la mayoría de veces se memorizan los conceptos y esto solo se da por un tiempo, en cambio el aprendizaje significativo que se adquiere se puede manifestar en cualquier momento.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede resaltar que una de las mejores maneras de aprender es jugando, para descubrir a través de esta experiencia las diferentes formas de llamar la atención del alumno frente a su aprendizaje, desarrollando en él su creatividad, la capacidad de compartir roles, momentos en el aula, su propio conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás, integrando nuevas actividades en base a diferentes juegos. Es aquí donde el docente debe comprender que el juego es una actividad para aplicar en sus procesos de enseñanza, que no solamente es utilizado “para entretener al niño” sino que por lo contrario, es una de las herramientas o estrategias más importantes dentro del contexto educativo. De acuerdo con R. I. Zhukóvskia (1.982) “El juego es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones” (P. 13). Se puede afirmar que el juego es un elemento primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, produciendo en los niños ciertas emociones como el goce, el disfrute y la alegría, La nueva Educación debe ser la encargada, no sólo de la construcción del conocimiento y de la cultura, sino de regular con estrategias como la lúdica, en especial, utilizando el juego, todos aquellos instintos, procesos y habilidades del estudiante, Siendo este muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de la educación preescolar y primaria, convirtiéndose en un recurso educativo fundamental y un elemento importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que en la escuela y en el entorno familiar, los niños emplean su tiempo libre en jugar ya sea con la intención pedagógica en algunos casos o lúdica en otros teniendo esto un gran valor educativo. Así mismo, implica el desarrollo de las distintas capacidades del desarrollo humano, tales como las físicas, sensoriales, afectivas, creativas, entre otras.

Según Jiménez (2.005) “El comportamiento lúdico del niño, le sirve como dispositivo lúdico social para poderse de esta forma integrar a la vida cultural que se le ofrece” (p. 136). Los nuevos ambientes lúdicos inteligentes en la educación, permitirán fortalecer la esfera de los valores, y en especial, el afecto, la creatividad y la solidaridad, para facilitar la vida cultural en la sociedad humana. El juego tiene la capacidad de actuar como fundamento y herramienta con el fin de favorecer el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y corporal) haciendo que los docentes fijen mayor atención en él, considerándolo de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

### **5.3. MARCO LEGAL**

**5.3.1.** La organización de las naciones unidas ONU: Es la mayor organización internacional existente. Se define como una asociación de gobierno global que facilita la cooperación en asuntos como el Derecho internacional, la paz y seguridad internacional, el desarrollo económico y social, los asuntos humanitarios y los derechos humanos.

- Recordando que en la Declaración Universal de Derechos Humanos las Naciones Unidas proclamaron que la infancia tiene derecho a cuidados y asistencia especiales,
- Convencidos de que la familia, como grupo fundamental de la sociedad y medio natural para el crecimiento y el bienestar de todos sus miembros, y en particular de los niños, debe recibir la protección y asistencia necesarias para poder asumir plenamente sus responsabilidades dentro de la comunidad,
- Reconociendo que el niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, debe crecer en el seno de la familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

**5.3.2.** Derechos De Los Niños:

Artículo 7: El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Artículo 17: Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente.

La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone la generación de condiciones que les aseguren desde la concepción cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.

Artículo 30: Derecho a la recreación, a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. 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.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Parágrafo primero: Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad.

Parágrafo segundo: Cuando sea permitido el ingreso a niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos masivos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores, la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal.

Parágrafo tercero: El Estado desarrollará políticas públicas orientadas hacia el fortalecimiento de la primera infancia.

Artículo 32: Derecho a la asociación y reunión: Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho de reunión y asociación con fines sociales, culturales, deportivos, recreativos, religiosos, políticos o de cualquier otra índole, sin más limitación que las que imponen la ley, las buenas costumbres, la salubridad física o mental y el bienestar del menor.

Este derecho comprende especialmente el de formar parte de asociaciones, inclusive de sus órganos directivos, y el de promover y constituir asociaciones conformadas por niños, las niñas y los adolescentes.

<Inciso corregido por el artículo 1 del Decreto 4011 de 2006. El nuevo texto es el siguiente:> En la eficacia de los actos de los niños las niñas y los adolescentes se estarán a la ley, pero los menores adultos se entenderán habilitados para tomar aquellas decisiones propias de la actividad asociativa, siempre que no afecten negativamente su patrimonio.

Los impúberes deberán contar con la autorización de sus padres o representantes legales para participar en estas actividades. Esta autorización se extenderá a todos los actos propios de la actividad asociativa. Los padres solo podrán revocar esta autorización por justa causa.

**5.3.3.** Constitución Política de Colombia de 1991 señala las normas generales para regular el Estado Social de Derecho del pueblo colombiano y asegurar a sus integrantes la vida, la convivencia, el trabajo, la justicia, la igualdad, el conocimiento, la libertad y la paz, dentro de un marco jurídico, democrático y participativo que garantice un orden político, económico y social justo.

Artículo 44: Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de Su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y Trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados Por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno De sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la Sanción de los infractores.

Los derechos de los niños prevalecen sobre los Derechos de los demás.

Artículo 52: El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser Humano

El deporte y la recreación, forman parte de la Educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

#### **5.3.4. Ley General De Educación:**

Artículo 14: Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;

- a) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;
- b) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;
- c) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos.
- d) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Parágrafo primero: El estudio de estos temas y la formación en tales valores, salvo los numerales a) y b), no exige asignatura específica. Esta formación debe incorporarse al currículo y desarrollarse a través de todo el plan de estudios.

Parágrafo segundo: Los programas a que hace referencia el literal b) del presente artículo serán presentados por los establecimientos educativos estatales a las Secretarías de Educación del respectivo municipio o ante el organismo que haga sus veces, para su financiación con cargo a la participación en los ingresos corrientes de la Nación, destinados por la ley para tales áreas de inversión social.

Artículo 15: Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 204: Educación en el ambiente. El proceso educativo se desarrolla en la familia, en el establecimiento educativo, en el ambiente y en la sociedad. La educación en el ambiente es aquella que se practica en los espacios pedagógicos diferentes a los familiares y escolares mediante la utilización del tiempo libre de los educandos. Son objetivos de esta práctica:

- a) Enseñar la utilización constructiva del tiempo libre para el perfeccionamiento personal y el servicio a la comunidad;
- b) Fomentar actividades de recreación, arte, cultura, deporte y semejantes, apropiados a la edad de los niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, y
- c) Propiciar las formas asociativas, para que los educandos complementen la educación ofrecida en la familia y en los establecimientos educativos.

## **6. DISEÑO, APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS**

### **6.1 POBLACIÓN Y MUESTRA.**

Población: La población en general que interviene en el proceso investigativo son los estudiantes de la institución educativa Liceo De Los Alpes, Ubicado en la ciudad de Bogotá, de carácter privado, mixto, pertenecientes a los estratos 1, 2, y 3. En su mayoría habitan en el barrio Villa De Los Alpes y aledaños (Guacamayas, Bello Horizonte, 20 de Julio, San Isidro y Pijaos).

Muestra: La población específicamente estudiada son los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes, los cuáles comprenden edades entre los 7 y 9 años de edad.

### **6.2. INSTRUMENTOS:**

Los instrumentos utilizados en el desarrollo de la investigación fueron: Encuestas, Entrevistas, Observación de campo.

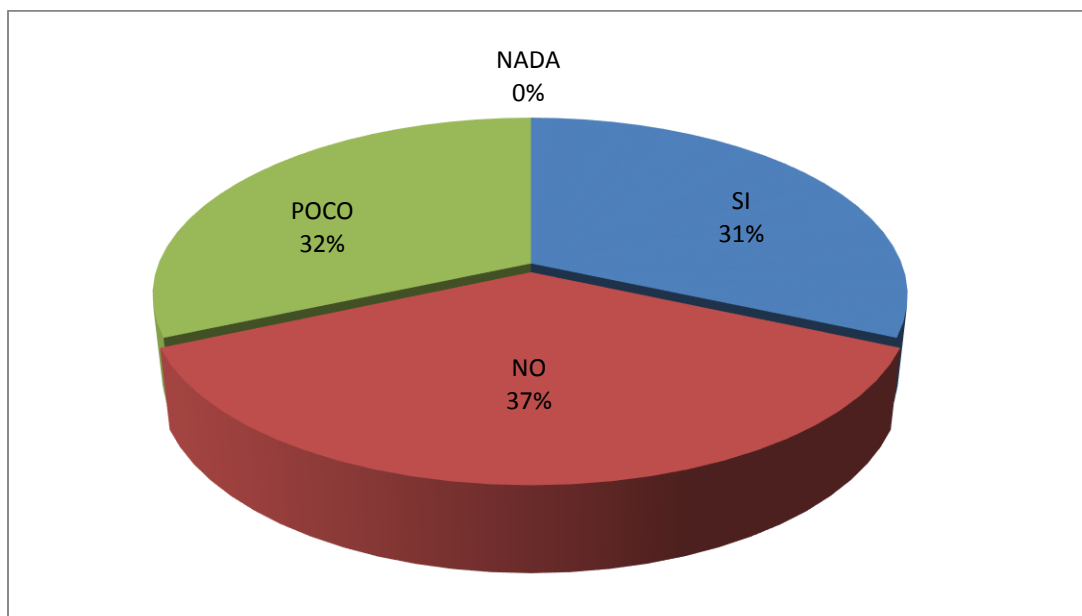
### **6.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS:**

Cuando se habla de la importancia que tiene la aplicación de estrategias lúdico pedagógicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, es de gran valor conocer el significado de lo lúdico, de todo aquello que tiene que ver con el juego, el ambiente de aprendizaje y todos los beneficios que trae esto a los niños y niñas en su etapa escolar. La relación entre juego y aprendizaje es lógica, las acciones “aprender” y “jugar” se entrelazan para generar resultados óptimos de aprendizaje. Ambos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarla bien, avanzar, mejorar y aprender. Estudiando la lúdica a partir de diferentes puntos de vista, se puede denominar como un medio que favorece las relaciones



interpersonales ayudando a solucionar dificultades, siendo de gran importancia en las aulas de clase para fortalecer y mantener los valores como la tolerancia, el respeto, la cooperación y la solidaridad entre compañeros y amigos.

**Figura 2.** Conocimiento de la lúdica.

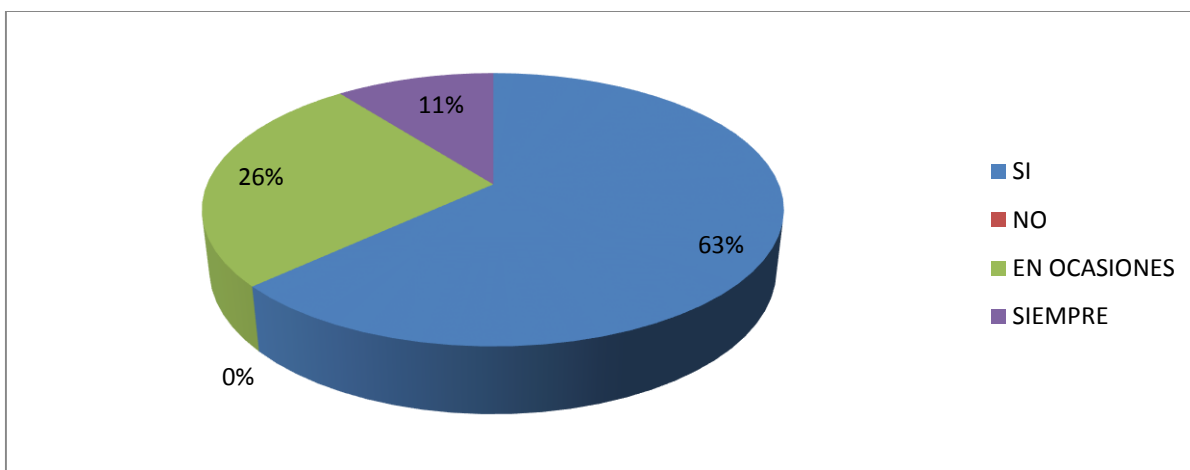


Fuente: Autor

En la gráfica número 1 que hace referencia al conocimiento que tienen los estudiantes sobre el concepto de lúdica, observamos que:

- El 37% de los estudiantes no conocen el concepto de lúdica
- El 32% de los estudiantes poco lo han escuchado
- El 31% de los estudiantes si conocen el concepto de lúdica
- El 0% al 25% de los estudiantes no conocen nada sobre la lúdica.

**Figura 3.** Aplicación del juego en las áreas del conocimiento.

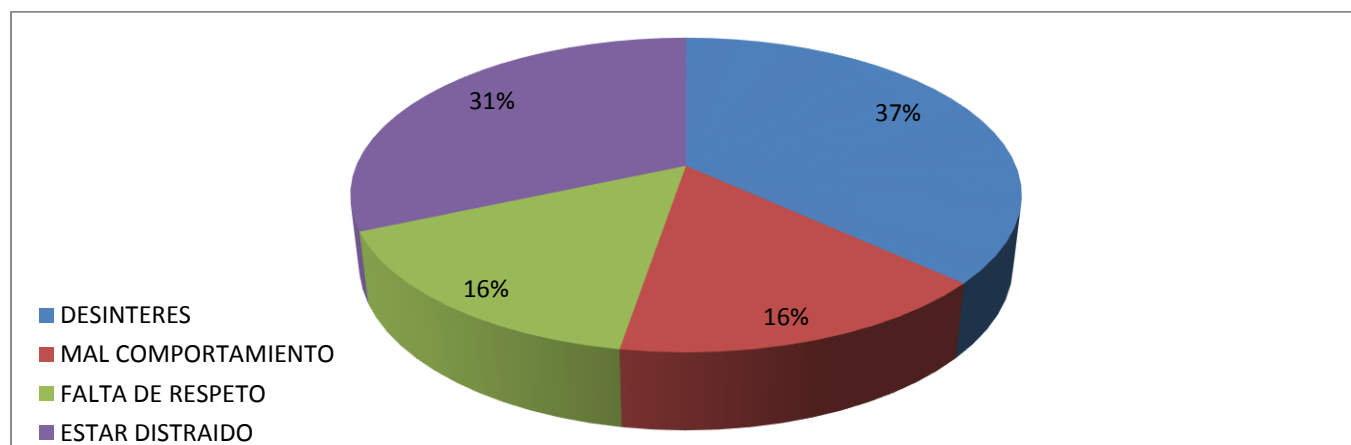


Fuente: Autor

En la gráfica número 2 que muestra la importancia de la aplicación del juego en las diferentes áreas del conocimiento, observamos que:

- El 63% de los estudiantes considera que es importante la aplicación del juego en las diferentes áreas del conocimiento.
- El 26% de los estudiantes considera que la aplicación del juego en las áreas trabajadas se debe hacer en ocasiones.
- El 11 % de los estudiantes considera que siempre se debe aplicar el juego en las áreas desarrolladas.

**Figura 4.** Dificultades que mejoran con la aplicación del juego.

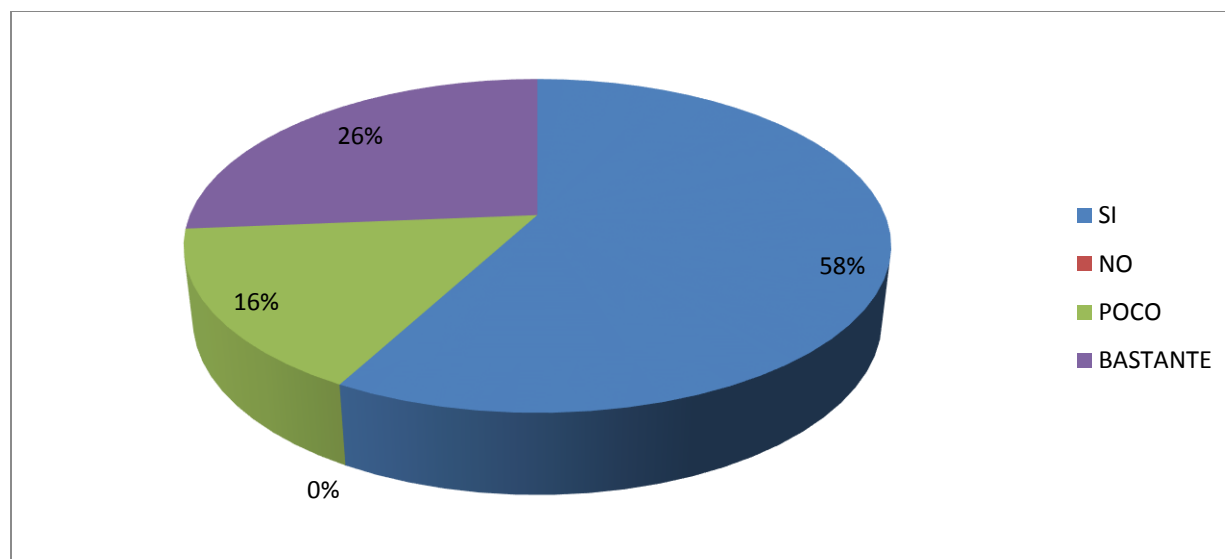


Fuente: Autor

En la gráfica número 3 que hace referencia a las dificultades que presentan los estudiantes en su proceso de enseñanza- Aprendizaje y cuáles de estas podrían mejorar con la aplicación del juego, observamos que:

- El 37% de los estudiantes considera que la dificultad que podría superarse con la aplicación del juego en su proceso de aprendizaje es el desinterés.
- El 31% de los estudiantes considera que el juego puede favorecer la concentración de los estudiantes.
- El 16% de los estudiantes refiere que podría mejorar el comportamiento.
- El 16% de los estudiantes considera que podría disminuirse la falta de respeto entre ellos.

**Figura 5.** Problemas de aprendizaje que mejoran con la aplicación del juego



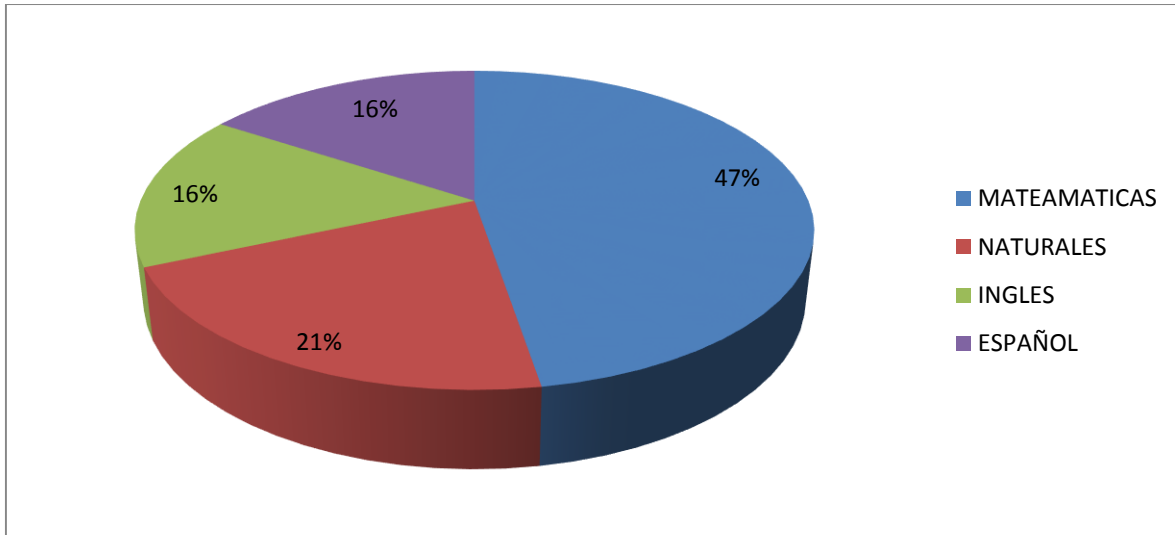
Fuente: Autor

En la gráfica número 4 que se refiere a la aplicación del juego y la lúdica como estrategia para mejorar los problemas de aprendizaje de algunos estudiantes, observamos que:

- El 58% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego pueden mejorar problemas de aprendizaje.
- El 26% de los estudiantes considera que los problemas de aprendizaje pueden mejorar bastante con la aplicación del juego y la lúdica.

- El 16% de los estudiantes considera que el juego y la lúdica poco puede mejorar los problemas de aprendizaje.

**Figura 6.** Áreas del conocimiento en las que se puede aplicar la lúdica para favorecer el aprendizaje

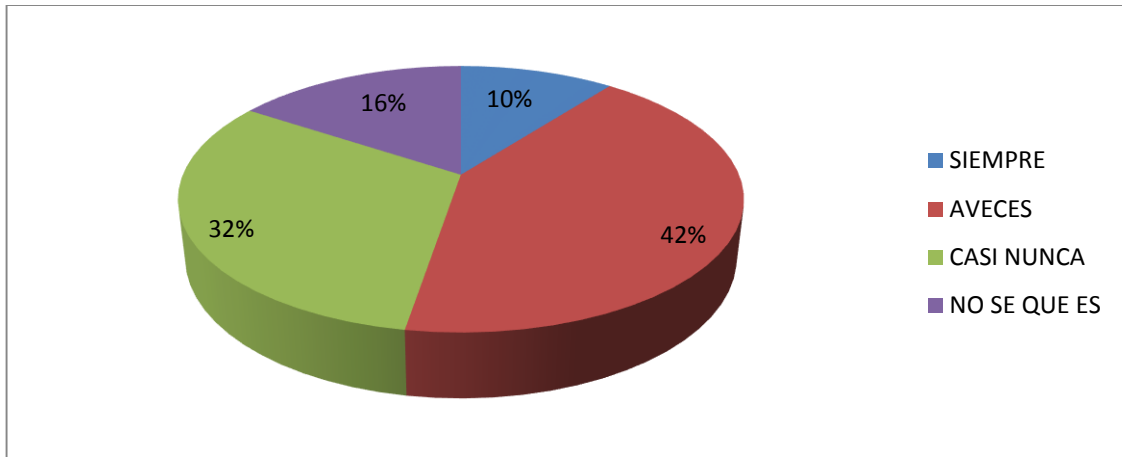


Fuente: Autor

En la gráfica número 5 que muestra en que área del conocimiento se podría aplicar la lúdica y el juego para mejorar la enseñanza, observamos que:

- El 47% de los estudiantes consideran que debe aplicarse en el área de matemáticas para mejorar la enseñanza.
- El 21% de los estudiantes considera que debe aplicarse en el área de Ciencias Naturales para mejorar procesos de enseñanza.
- El 16% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego se deben aplicar en el área de inglés.
- El 16% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego debe aplicarse en el área de español

**Figura 7.** Qué se ha escuchado sobre la lúdica.

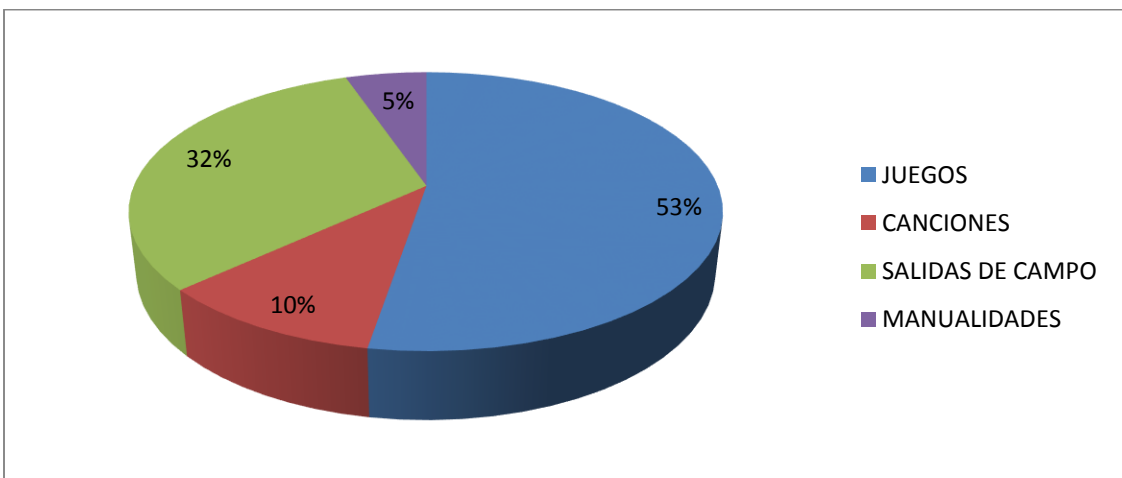


Fuente: Autor

La gráfica número 6 que se refiere a si los estudiantes en algún momento han escuchado hablar de la lúdica, observamos que:

- El 42% de los estudiantes a veces escuchan hablar de lúdica.
- El 32% de los estudiantes casi nunca han escuchado hablar de lúdica.
- El 16% de los estudiantes dicen no saber que es la lúdica.
- El 10% de los estudiantes siempre han escuchado hablar de lúdica.

**Figura 8.** Propuestas lúdicas

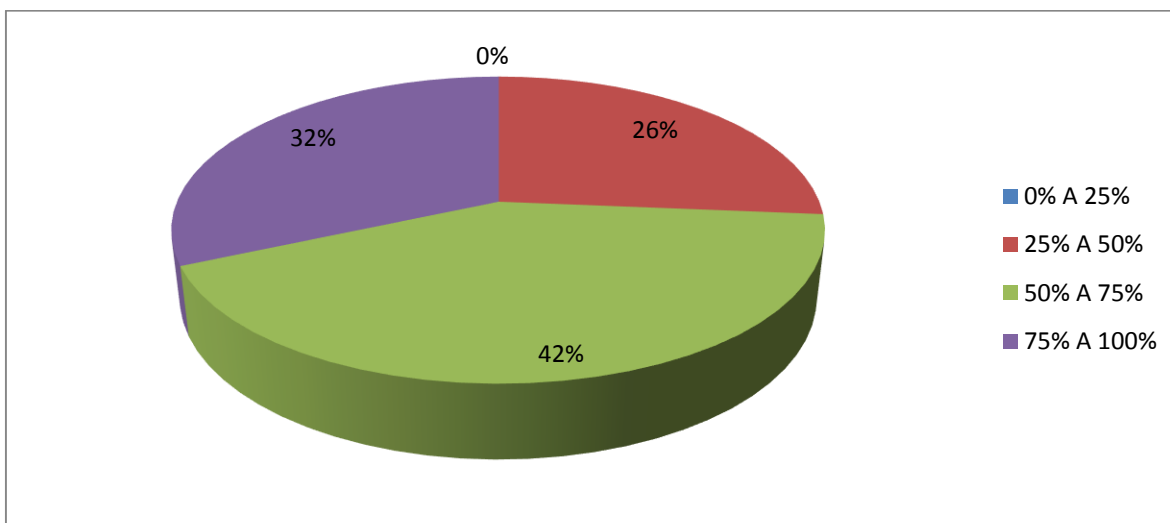


Fuente: Autor

En la gráfica número 7 donde se pregunta acerca de qué propuesta lúdica llama más la atención en los estudiantes, observamos que:

- El 53% de los estudiantes consideran el juego como la mejor propuesta lúdica.
- El 32% de los estudiantes consideran las salidas de campo como la mejor propuesta lúdica.
- El 10% de los estudiantes consideran las canciones como una propuesta lúdica para favorecer su proceso de aprendizaje.
- El 5% de los estudiantes consideran las manualidades como una propuesta lúdica para su proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Figura 9.** Aportes de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje



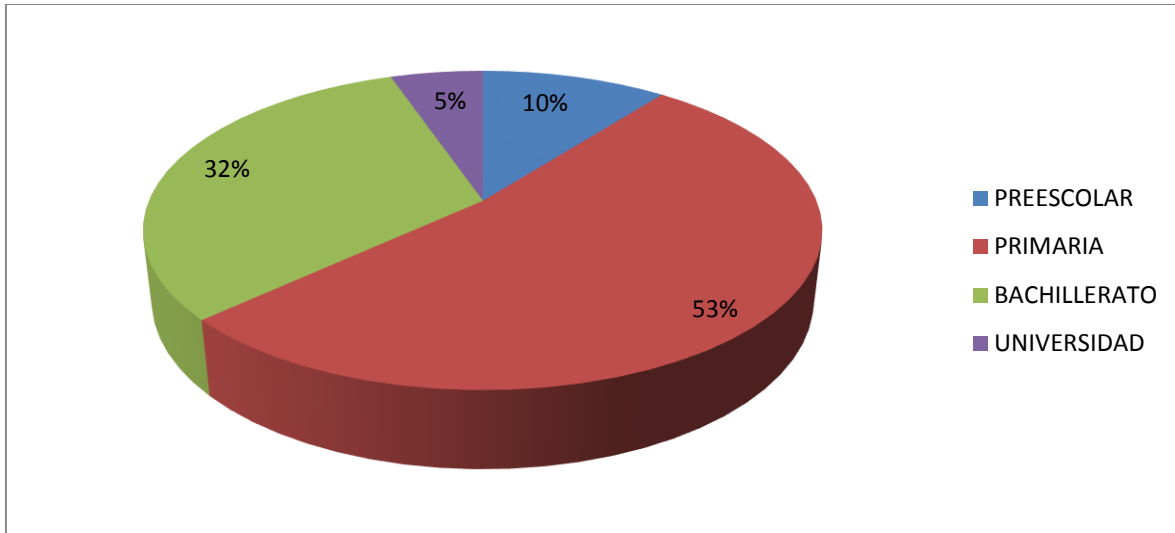
Fuente: Autor

En la gráfica número 8 que corresponde al porcentaje que creen los estudiantes que puede la lúdica y el juego aportar en su proceso de enseñanza, observamos que:

- El 42% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego aportan de un 50% a un 75% en su proceso de enseñanza.
- El 32% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego aportan de un 75% a un 100% en su proceso de enseñanza.

- El 26% de los estudiantes considera que la lúdica y el juego aportan de un 25% a un 50% en su proceso de enseñanza.

**Figura 10.** Niveles de la educación donde se debe aplicar la lúdica.

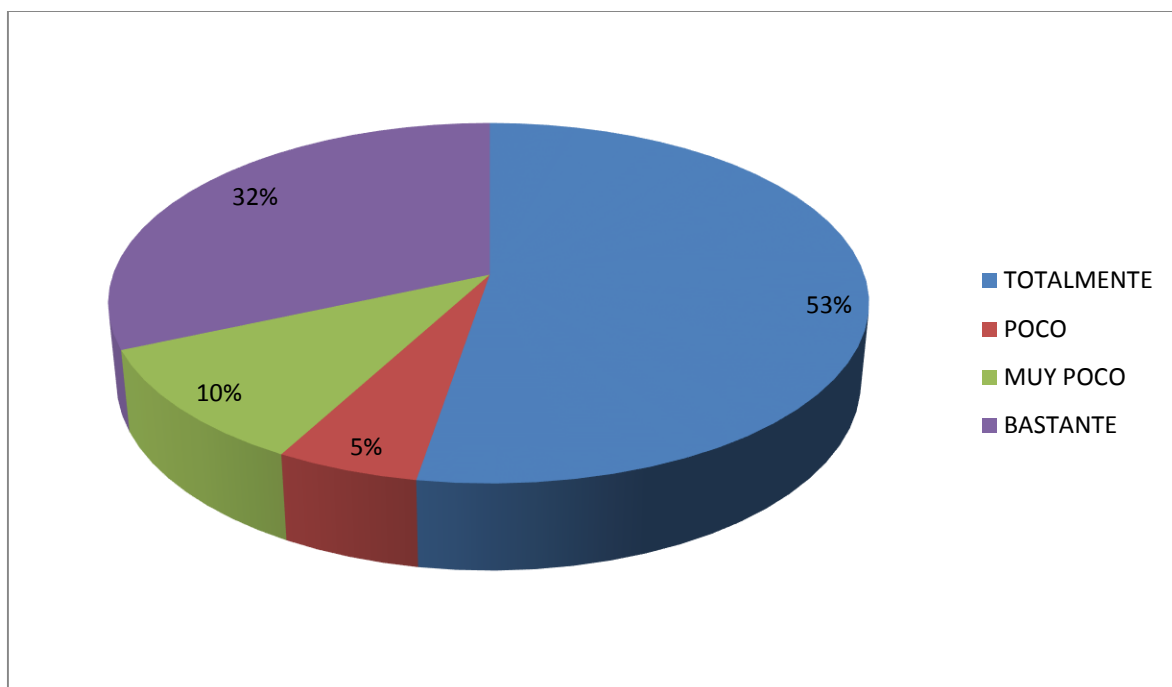


Fuente: Autor

En la figura número 9 que corresponde a los niveles en los cuáles es más adecuado utilizar la lúdica y el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, observamos que:

- El 53% de los estudiantes consideran la primaria como el nivel en el que es apropiado aplicar la lúdica y juego en el proceso de enseñanza.
- El 32% de los estudiantes consideran el bachillerato como el nivel adecuado para aplicar la lúdica y el juego en el proceso de enseñanza.
- El 10% de los estudiantes considera el preescolar como el nivel apropiado para aplicar la lúdica y el juego en el proceso de enseñanza.
- El 5% de los estudiantes considera la universidad como el nivel adecuado para aplicar la lúdica y el juego en el proceso de enseñanza.

**Figura 11.** Tomar conciencia sobre la problemática ambiental a través del juego.



Fuente: Autor

La gráfica número 10 que hace referencia sobre la implementación del juego como estrategia para crear conciencia de los problemas ambientales del planeta.

Observamos que:

- El 53% de los estudiantes refieren estar totalmente de acuerdo.
- El 32% de los estudiantes refiere que a través de la lúdica se puede crear conciencia del daño del planeta.
- El 10% de los estudiantes considera que la implementación de esta estrategia muy poco aporta en la toma de conciencia sobre los problemas ambientales.
- El 5% de los estudiantes refieren que muy poco se pueda generar conciencia de los daños ambientales que está causando el hombre en el planeta.



- El concepto de lúdica no es muy reconocido por los estudiantes.
- Es importante que las clases de ciencias naturales se realicen en un ambiente lúdico, didáctico y de experiencias logrando un aprendizaje continuo e incrementando la interacción alumno – docente.
- Las lúdicas más llamativas para los estudiantes del grado tercero son los juegos y las salidas pedagógicas.
- La educación básica primaria y el bachillerato son los grados en los cuales al ser monótonas las clases se convierten en aburridas, por lo cual en estos niveles se debe aplicar continuamente la lúdica.
- La lúdica es una herramienta mediante la cual el docente capta la atención de sus alumnos e imparte de la mejor manera el conocimiento.

## 7. PROPUESTA FINAL DEL PROYECTO

### 7.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

¡Me divierto, juego y aprendo con las Ciencias Naturales!

### 7.2 PREGUNTAS.

Las Dificultades de competencias en el aprendizaje y aprehensión de nuevos conocimientos en las aulas de clase se viene haciendo cada vez más visible y ha ido desencadenando otra serie de factores negativos para el buen desarrollo académico, emocional y social de los estudiantes.

Frente a la innovación para diseñar nuevas estrategias lúdicas para el aula de clase, por factores como el tiempo o el desconocimiento sobre el tema de cómo abordar de manera grupal e individual las dificultades de aprendizaje que se presentan, para el docente sería de gran ayuda tener a su alcance una serie de estrategias pedagógicas que éste pueda adaptar e implementar en el aula. Así que la finalidad de proponer diferentes estrategias desde el enfoque lúdico y didáctico por medio de los juegos (rompecabezas, arma todo, concéntrese y otros instrumentos didácticos), dará un apoyo en el aprendizaje de los educandos que presenten dificultades en el desarrollo de diferentes actividades o aplicación de varios temas en el área de ciencias naturales, para el grado tercero, haciéndolo de forma divertida y desarrollando otras habilidades.

Algunos de los cuestionamientos que se realizaron al plantear la propuesta frente a la aplicación de la lúdica en el área de ciencias naturales, fueron los siguientes:

¿Cómo el juego y la lúdica favorecen el proceso de aprendizaje en los estudiantes?

¿Qué se podría hacer para implementar la lúdica a los procesos diarios de enseñanza aprendizaje?

¿Cómo diseñar estrategias pedagógicas que propicien la grata adquisición de saberes y conocimientos?

¿Cómo crear metodologías lúdicas que fortalezcan el proceso de aprendizaje?

¿Qué técnicas dinamizadoras podríamos implementar en los procesos de aprendizaje?

El docente podrá hacer uso de la propuesta y le servirá incluso de base para crear sus propias actividades con la ayuda de los estudiantes, en algunas de las actividades planteadas, podrán ser ejecutadas por todos los integrantes del grupo, haciendo énfasis en el desarrollo socio afectivo de cada estudiante, promoviendo el trabajo grupal para así mejorar el ambiente entre compañeros y el trabajo colaborativo.

Aquí es importante resaltar la relación que existe entre el juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado incorporando la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos.

La propuesta surge, teniendo en cuenta el análisis de la problemática en la población educativa, la falta de recursos lúdicos con los que cuenta la institución, el desenvolvimiento de docentes poco innovadores y los resultados obtenidos en la aplicación de algunos instrumentos, que nos han dejado ver que los estudiantes de grado tercero muestran un total interés por las actividades lúdicas, lo cual es una gran ventaja.

Muestran interés por trabajar a través del juego cada uno de sus aprendizajes, siendo pertinente la implementación de estrategias lúdico-didácticas, generando más interés en los estudiantes y promoviendo un aprendizaje exitoso. Lo que se quiere es cautivar el interés y la motivación de los estudiantes para encaminarlos a aprender partiendo de actividades que sean agradables y llamativas, tratando de cambiar el ambiente del aula

en donde el niño es prácticamente obligado a aprender, algo que no es satisfactorio para él, por un aula activa donde los protagonistas sean los estudiantes y los docentes mediadores del conocimiento.

### 7.3 ESTRATEGIAS.

Nuestra propuesta es una **CAJA DE HERRAMIENTAS**, con juegos que se puedan aplicar en el área de ciencias naturales para los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes, siendo una estrategia para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre temas relacionados en esta área, construyendo significados a partir del fortalecimiento de actividades individuales, grupales y colectivas, para la construcción de entornos agradables para cada estudiante.

La orientación pedagógica utilizada para desarrollar nuestra propuesta es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de niños activos, capaces de tomar decisiones e indagar sobre lo aprendido, para lo cual es deseable la participación activa de docentes y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento.

En la investigación de la lúdica en Colombia encontramos a Carlos Alberto Jiménez, profesor titular de la Universidad Libre de Colombia, quien se ha dedicado a su estudio y teniendo varios libros y numerosos artículos, como Recreación, lúdica y juego; Cerebro creativo y lúdico; La lúdica como experiencia cultural; Pedagogía lúdica, entre otros, en los cuales expone la importancia de la lúdica en el aprendizaje significativo.

Los objetivos proyectados son los siguientes:

- Describir las relaciones entre la lúdica y el aprendizaje significativo al desarrollar diferentes actividades con los estudiantes de grado tercero de la institución educativa Liceo De Los Alpes.

- Determinar los diferentes significados de la palabra lúdica y el uso del concepto en la aplicación de diferentes actividades en el aula.
- Establecer las tendencias de la lúdica en el desarrollo de diferentes actividades, aplicando diferentes conceptos propios de las ciencias naturales.
- Generar herramientas que muestren las posibilidades de la lúdica como apoyo en la docencia.
- Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las etapas de la vida y dada las diferentes aplicaciones que se le puede dar, es importante tener en cuenta sus características:
  - Actividad libre y voluntaria.
  - Actitud que se adapta a diferentes situaciones y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
  - Es gratificante y placentero.
  - Brinda la posibilidad de compartir.
  - Descanso, diversión.
  - Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites a nivel grupal e individual.
  - Es una finalidad en sí mismo. Predomina el aprendizaje al aplicarse al desarrollo de actividades dentro del aula.
  - Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado.
  - Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo apoyo grupal, favoreciendo la parte social.
  - Mejora la calidad de vida.

El docente que use la caja de herramientas, como medio pedagógico puede aplicarla primero en sí mismo y hacer una elaboración sobre los temas expuestos ya que ellos mismos son referentes culturales de sus estudiantes. Lo que esta propuesta pedagógica logra evidenciar y cuestionar debe transformarse de manera sostenida en la cotidianidad del aula.

El material pedagógico se presenta principalmente en la aplicación de juegos que se pueden trabajar en contexto con los temas de grado tercero en el área de ciencias naturales. A diferencia del ambiente que surge en las aulas tradicionales se impone la diversidad y el dinamismo didáctico. Dentro de la caja de herramientas de aprendizaje en el aula encontramos:

#### Unidad Didáctica: Conociendo mi cuerpo

- Reconocer las principales partes en las que se divide el cuerpo humano (cabeza, tronco y extremidades), además de los órganos que allí se sitúan y la función que cumple cada uno.
- El estudiante puede formar la estructura del cuerpo humano a través de un rompecabezas, cada vez que arme una parte concreta deberá situar los órganos que allí se encuentran y explicar su función.
- Un niño que juega con un rompecabezas aprende a manejar la frustración de manera sana, es decir no explotará al no poder encajar las piezas, sino que buscará la manera de lograr sus objetivos.

#### Material-Rompecabezas

##### Unidad Didáctica: Mi cuerpo se nutre

- Identificar y explicar cómo se lleva a cabo el proceso de nutrición en el ser humano
- En grupo los estudiantes trabajarán el tema de alimentación y nutrición en el ser humano, se trabajará por medio del juego escalera.
- Se lanza un dado cuando le corresponda el turno a cada estudiante, deberá responder la pregunta que salga, cumplir una penitencia o hacer lo que refiera el cuadro donde está el número que le salió.

#### Material-juego escalera

##### Unidad Didáctica: Los animales se clasifican

- Reconocer la clasificación de los animales según su tipo de reproducción, alimentación y presencia o no presencia de esqueleto.

- Se juega con un parqués gigante donde las fichas son los estudiantes, de la misma forma que se juega tradicionalmente este juego, se lanza el dado y el estudiante correrá la cantidad indicada, al llegar a la casilla correspondiente encontrará un reto o pregunta que deberá responder sobre la clasificación de los animales según su tipo de reproducción, alimentación o presencia o ausencia de esqueleto.
- El parqués, como los demás juegos de mesa que incluyen el desafío de hacer pensar y generar estrategias para lograr el objetivo de ganar, mantiene la mente activa y aumenta la capacidad de aprender. “Se aprende a seguir y a respetar reglas y aumenta habilidades para comunicarse con los demás y ayuda a conocer los rasgos propios del carácter”, aseguran los estudiosos de temas lúdicos. Afirman, además, que en el caso concreto del parqués, lanzar los dados coadyuva a la destreza en matemáticas.

#### Material parqués gigante

##### Unidad Didáctica: Mundo vegetal

- Reconocer las principales características de las plantas, y la función que desempeña cada una de sus partes.
- Trabajaremos un dominó grande donde aparecen las partes de la planta, sus características y funciones.
- Se repartirán algunas fichas por grupos de estudiantes y se jugará como tradicionalmente se hace. Ganará el grupo que quede con menos fichas.
- Debemos tener en cuenta que el dominó:
- Estimula los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria.
- Desarrolla habilidades psicomotoras al tener que colocar las piezas correspondientes en el lugar adecuado.
- Les mantiene mentalmente activos y cada vez más ágil.

Material: Dominó

##### Unidad Didáctica: Mundo animal

- Se forman cinco grupos de seis estudiantes cada uno.

- Se entrega a cada grupo un tablero hexagonal que deberán completar con las fichas correspondientes al ecosistema.
- Al lanzar el dado aparecerá un ecosistema y tendrán la oportunidad de tomar una ficha de un animal que corresponda a este ecosistema para completar su tablero.
- El primero grupo que complete el tablero gana.
- Cada vez que se lance el dado, el estudiante debe dar una explicación acerca del animal que está ubicando.

Material Didáctico: Tableros Hexagonales.

Unidad Didáctica: Explorando mi cuerpo

- Identificar el funcionamiento de los diferentes sistemas que posee el cuerpo humano y que partes u órganos lo componen
- En este juego trabajaremos láminas grandes donde aparezcan todos los sistemas del cuerpo humano.
- Por grupos los estudiantes trabajarán cada lámina y aparte en una caja habrán unas láminas donde aparecen distintos nombres de los diferentes órganos del cuerpo humano, cada uno tomará una ficha y deberá ubicarla en la lámina correspondiente determinando e identificando a que sistema pertenece.
- Luego de ubicarla deberá explicar que función cumple este órgano dentro de este sistema.
- Ganará el grupo que termine de ubicar todos los órganos del sistema que le correspondió.

Material didáctico láminas Educativas

## 7.4 RESULTADOS

Su finalidad es que los estudiantes sean autónomos en su aprendizaje, que desarrollen a través del tiempo la capacidad por investigar, y dar respuestas argumentativas a las inquietudes que se presenten, que sean ellos mismos quienes se integren y busquen soluciones a los problemas cotidianos de su entorno como parte fundamental de su autoformación.



Generar en ellos la creatividad la argumentación, investigación y análisis de contenidos haciendo de estos mismos un aprendizaje significativo.

## 7.5 IMPACTO SOCIAL

La lúdica puede llegar a ser el canal que interconecta las experiencias y vivencias de los niños, padres, docentes y directivos, mejorando la participación y el ambiente en el aula de clase, además el proceso educativo de los estudiantes. Mejora conocimientos, el disfrute de estos y la creatividad desde las vivencias, lo que va a generar comportamientos actitudes y expresiones de espacios interdisciplinarios entre los agentes educativos.

## 7.6 CONCLUSIONES

Se implementaron los juegos de la caja de herramientas, como una propuesta llamativa e innovadora, mediante ambientes de aprendizaje que fortalecieron la parte académica, social, y creativa en los estudiantes.

Se identificó la importancia de la lúdica y el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que mediante la propuesta se evidenció el gusto y el interés por aprender.

Se potenciaron a través de las actividades lúdicas los desarrollos cognitivo, socio afectivo y físico creativo de los estudiantes de grado tercero, transformando su ambiente en el aula, resaltando su participación y formación en valores.

Es así como al emplear la Lúdica como estrategia para el desarrollo y conocimiento de saberes en el área de ciencias naturales, hace que nuestra propuesta esté acorde a las necesidades de los estudiantes hacia los contextos en los que están vinculados, el docente apropia la necesidad de innovar, crear y demostrar una nueva manera de educar, en donde la investigación hace que el docente así, sea autónomo, conozca la

realidad, sea conocedor del entorno siendo más humano, crítico, investigador e innovador en el currículo aplicado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Animales de la selva 2.014 *Actividades lúdicas* Recuperado de <http://ludicaeducacionalunivac.blogspot.com.co/>.
- Ballester, A. (2.002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. España: Dep. Legal.
- Ballesteros, A. (2.011) *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. (tesis de grado) Universidad nacional de Colombia
- Bermejo, M. (2.005) *La inteligencia lúdica*. Bogotá: Ed. Magisterio.
- Congreso de la república de Colombia (1994) *ley general de educación* recuperado de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf).
- Conociendo la localidad de San Cristóbal *Secretaria distrital de planeación Bogotá* recuperado de <http://www.sdp.gov.co/portal/page/portal/PortalSDP/InformacionEnLinea/InformacionDescargableUPZs/San%20Cristobal/Monograf%EDa/04%20Localidad%20de%20San%20Crist%F3bal.pdf>.
- Díaz Mejía. (2.008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Ed. Magisterio (Capítulos 2 y 3).
- Díaz Mejía (2.006). *Desarrollo de la función Lúdica del sujeto*. Bogotá: Ed Magisterio.
- Duarte (2003) *Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual (tesis de grado)* recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052003000100007](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007).
- Echeverri, J. (2.009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, La cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Fonseca Duque (2010) *formas de escucha y ambientes de aprendizaje en el aula del grado primero de una institución de educación básica y media*. Universidad nacional de Colombia tesis. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/3127/1/gloriahelenafonsecaduque.2010.pdf>.

- Jiménez Vélez C. A. (1.998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Ed. magisterio.
- Jiménez Vélez, C. A. (2.005). *La inteligencia lúdica, juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá. Ed Magisterio.
- La constitución política (1991). *Constitución política*. Recuperado de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125>
- Lerma Milagros. (1.998). *Guía lúdica para el currículo de educación primaria*. España: Ed. Escuela Española
- Motta, J. A. (2.004) *Fundamentos de la educación*. Bogotá. Universidad Distrital.
- ONU (1948) *declaración universal de derechos humanos*. recuperado de [http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/spn.pdf](http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf)
- R. I. Zhukóvskaia (1.982). *El juego y su importancia pedagógica*. Cuba.
- Unicef (2006) *convención sobre los derechos del niño*. Recuperado de <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Yáñez, J. (2005). *Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: ed. Magisterio

# **ANEXOS**

## **Anexo A. ENCUESTA- LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN.**

Con el fin de identificar cómo el juego y la lúdica favorecen, el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la institución Liceo De Los Alpes, por favor dar respuesta a las siguientes preguntas:

1. Conoces qué es la lúdica
  - a. Sí.
  - b. No.
  - c. Poco.
  - a. Nada.
2. ¿Consideras que es importante la aplicación del juego en las áreas que te enseñan?
  - a. Sí.
  - b. No.
  - c. En ocasiones.
  - d. Siempre
- 3.Cuál de las siguientes dificultades que a veces se presentan, crees que puedes mejorar al aplicar el juego en tu proceso de aprendizaje.
  - a. Desinterés.
  - b. Mal comportamiento.
  - c. Falta de respeto.
  - d. Estar distraído.
- 4 ¿Crees que la aplicación del juego y la lúdica puede mejorar los problemas de aprendizaje de algunos estudiantes?
  - a. Sí.
  - b. No.
  - c. Poco.
  - d. Bastante.
5. ¿En cuál de las siguientes áreas crees que podría la lúdica y el juego mejorar la enseñanza?

- a. Matemáticas.
  - b. Ciencias Naturales.
  - c. Inglés.
  - d. Español.
6. ¿Has escuchado en algún momento hablar de lúdica?
- a. Siempre.
  - b. A veces.
  - c. Casi nunca.
  - d. No sé qué es.
7. ¿Cuál de las siguientes propuestas lúdicas, te llama más la atención?
- a. Juegos.
  - b. Canciones.
  - c. Salidas de campo.
  - d. Manualidades.
8. En qué porcentaje consideras que el juego y la lúdica aportan en tu proceso de enseñanza:
- a. 0% a 25%.
  - b. 25% a 50%.
  - c. 50% a 75%.
  - d. 75% a 100%.
9. ¿En qué momento de la educación crees que es importante aplicar el juego en el proceso de enseñanza?
- a. Preescolar.
  - b. Primaria.
  - c. Bachillerato.
  - d. Universidad.
10. ¿Crees que a través del juego se puede hacer conciencia sobre el problema del medio ambiente que tiene el planeta?
- a. Totalmente.
  - b. Poco.
  - c. Muy poco.

d. Bastante.

**Figura 12.** Colegio Liceo De Los Alpes



**Figura 13.** Entorno Escolar





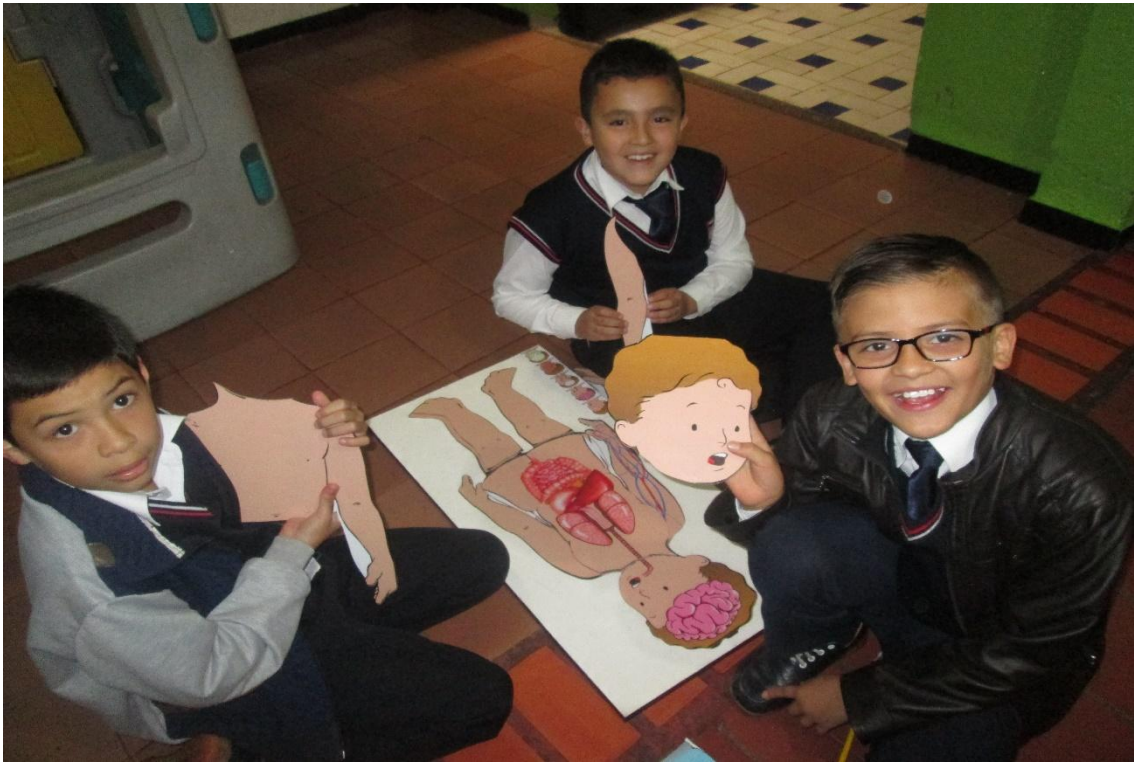
**Figura 14.** Estudiantes grado tercero, Colegio Liceo De Los Alpes



**Figura 15.** Nuestra caja de Herramientas



**Figura 16.** Rompecabezas Conociendo Mi Cuerpo



**Figura 17.** Parqués Los animales se clasifican



**Figura 18.** Escalera. Mi Cuerpo se nutre



**Figura 19.** Hexágono Mundo Animal




**Figura 20.** Dominó Mundo Vegetal



**Figura 21.** Reforzando Aprendizajes



	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b> <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 1 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Los suscritos:

CARMENZA BERNAL REINA	con C.C N°	52.071. 074 De Bogotá
LUCERO CARREÑO MANRIQUE	con C.C N°	1.023.943.141 De Bogotá
NELCY GALINDO ROMERO	con C.C N°	52.758.715 De Bogotá
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar  Motivo: \_\_\_\_\_


La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input checked="" type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

 Universidad del Tolima	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b>  <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 2 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “**...Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable**” y 37 “**...Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro**”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “**los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores**” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

Título completo: LÚDICA Y DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES, PARA LOS ESTUDIANTES DE GRADO TERCERO DEL COLEGIO LICEO DE LOS ALPES

- Trabajo de grado presentado para optar al título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL.

- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

\_\_\_\_\_

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

\_\_\_\_\_

- Artículo publicado en revista:

\_\_\_\_\_

- Capítulo publicado en libro:

\_\_\_\_\_

- Conferencia a la que se presentó:

\_\_\_\_\_

 <b>Universidad del Tolima</b>	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b> <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 3 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Quienes a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, el:

Día: **04** Mes: **DICIEMBRE** Año: **2017**

Autores:		Firma	
Nombre:	Carmenza Bernal Reina	 C.C. 52.071.074 De Bogotá	C.C. 52.071.074 De Bogotá
Nombre:	Lucero Carreño Manrique	 CC 1023943141	C.C. 1.023.943.141 De Bogotá
Nombre:	Nelcy Galindo Romero	 c.c. 52.758.715 stá	C.C. 52.758.715 De Bogotá
Nombre:	_____	_____	C.C. _____

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.