

**ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL A PARTIR DE LOS
EJES ARTICULADORES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROINDUSTRIAL
GENERAL SANTANDER DEL MUNICIPIO DE RIOBLANCO**

**EDILSON ACOSTA BETANCOURTH
RUBY ACOSTA BETANCOURT
MILEIDY MONROY TORRES**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA – IDEAD
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL
RIOBLANCO – TOLIMA
2012**

**ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL A PARTIR DE LOS
EJES ARTICULADORES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROINDUSTRIAL
GENERAL SANTANDER DEL MUNICIPIO DE RIOBLANCO**

**EDILSON ACOSTA BETANCOURTH
RUBY ACOSTA BETANCOURT
MILEIDY MONROY TORRES**

**Trabajo de grado para obtener el título de licenciado en educación básica en
Ciencias Naturales y Educación Ambiental**

ASESOR:

**FRANCISCO JOSÉ RODRÍGUEZ VELÁSQUEZ
Magister en educación**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA – IDEAD
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL
RIOBLANCO – TOLIMA
2012**

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Ciudad, fecha (día, mes y año)

ADVERTENCIA

“El programa de Licenciaturas de la Universidad del Tolima, el director del trabajo de grado y el jurado calificador no son responsables de las ideas expuestas por el autor en el presente trabajo.” Artículo 17, Resolución 015 de Diciembre 18 de 1978, Reglamento de Trabajos de Grado.

Los autores EDILSON ACOSTA BETANCOURTH, Identificado con C.C. No. 14.281.200 de Rioblanco Tolima, RUBY ACOSTA BETANCOURT, Identificada con C.C.No.52.757.177 de Rioblanco Tolima, MILEIDY MONROY TORRES, Identificada con C.C. No. , autorizan a la Universidad del Tolima la reproducción total o parcial de este documento, con la debida cita de reconocimiento de la autoría y cede a la misma universidad de los derechos patrimoniales con fines de investigación, docencia e institucionales, consagrados en el artículo 72 de la Ley 23 de 1982 y las normas que lo constituyan o modifiquen.

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso que me dio la oportunidad de seguir en mi proceso de formación como profesional y como persona, a mi madre parte muy importante en todo este camino recorrido, por su amor, su esfuerzo inagotable, a mi hijo Carlos José Acosta López que es mi más grande estímulo para salir adelante, a mi amada esposa por su apoyo, su paciencia y entrega en senda siempre colaborándome sin desfallecer, a mis hermanos y en especial a Ruby Acosta Betancourt, por su cooperación y su paciencia, a la profesora Carmen Elisa Velásquez Molina por su paciencia y por todos los aportes que hizo tanto en el campo profesional como en el personal, a todos los profesores que de una manera u otra ayudaron para que nuestra meta se cumpliera, a todos ellos extendiendo mis más sinceros agradecimientos por haber hecho parte en este sueño que hoy se hace realidad.

EDILSON ACOSTA BETANCOURTH

Quiero dedicar este triunfo a Dios y a mi Madre por haberme dado la existencia, la inteligencia, el amor y los valores, que han hecho que ascienda otro peldaño en la vida.

A mi compañero y amigo que ha estado a mi lado brindándome cariño, confianza y apoyo incondicional.

A mis hijos y nietos: “Heidy Clarena, Eduard Fabian, Karend Nayreth y Hassler Steve, Litzy Koreen y Sergio Luis”, que son el aliciente para seguir superándome cada día y dejar en ellos una huella que nunca es tarde para lograr los sueños, a mis hermanos y familiares por el impulso, la confianza y amistad.

A mis maestros gracias por su tiempo, por su apoyo, por todos sus conocimientos y valores transmitidos en el desarrollo de mi formación Profesional en especial a los Especialista Carmen Elisa Velásquez y Francisco Rodríguez Velásquez, por haberme guiado en el proceso de este trabajo y llegar a la culminación del mismo. A la Universidad del Tolima por haberme dado la oportunidad de ser parte de ella.
¡Gracias!

RUBY ACOSTA BETANCOURT

Doy Gracias a mi esposo y a mis suegros por brindarme el apoyo incondicional en todo este proceso.
A mi hijo Darwin Alessandro que es mi razón en la vida.
A la profesora Carmen Elisa por todos los conocimientos impartidos

MILEIDY MONROY TORRES

AGRADECIMIENTOS

Nuestros mayores reconocimientos de gratitud en primer lugar a Dios nuestra padre eterno y bondadoso y a nuestras familias por todo el apoyo brindado incondicionalmente.

A nuestro asesor Francisco José Rodríguez Velásquez. Que con su mejor voluntad y paciencia constante nos dirigió en el transcurso del trabajo de investigación.

A la universidad del Tolima y especialmente al Instituto de Educación a Distancia IDEAD por la formación recibida a través de sus excelentes tutores.

Muy especialmente a la:

Especialista Carmen Elisa Velásquez Molina por todo su aporte para la vida.

A la Especialista Carmen Hernández Monroy rectora de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander por permitirnos llevar a cabo nuestro trabajo de investigación.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2. HIPÓTESIS	5
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. ALCANCES Y LIMITACIONES	7
5. METODOLOGÍA	9
5.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	9
5.1.1 Selección, disposición y organización de documentos a utilizar.....	10
5.1.2 Lectura y fortalecimiento documental.	10
5.1.3 Análisis de contenidos.	11
5.1.4 Difusión e informe final.	11
5.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
5.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	11
5.4 MUESTRA	12
6. REFERENTES Y ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	12
6.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	12
6.2 MARCO TEÓRICO	14
6.3 MARCO LEGAL	18
6.4 MARCO CONTEXTUAL.....	24
6.5 MARCO CONCEPTUAL	28
7. ANÁLISIS DE RESULTADOS	29
7.1 CAPÍTULO 1	29
7.2 CAPÍTULO 2.....	42
8. CONCLUSIONES	46

9. RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS.....	52
ANEXO A. ENTREVISTAS	52
Entrevista Estudiantes y docentes	52

RESUMEN

Esta investigación está referida a la utilización de las Estrategias Lúdico-Pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental a partir de los ejes articuladores en los estudiantes del grado tercero de Institución educativa Técnica Agroindustrial General Santander del municipio de Rioblanco. El objetivo fue Identificar la importancia de las Estrategias Lúdicas como estrategia básica para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental.

Los fundamentos teóricos que orientaron esta investigación se enmarcó en la teoría constructivista. El tipo de investigación fue Cualitativa; el diseño de investigación es bibliográfico, La población fue de 650 alumnos y 27 docentes. La muestra fue seleccionada de manera intencional, estuvo integrada por 60 estudiantes y 2 docentes del grado tercero de primaria. Las conclusiones más relevantes fueron: (1) Que teniendo en cuenta los diferentes trabajos de investigación referentes a la utilización de estrategias Lúdicas como herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se puede decir con certeza que gracias al juego los individuos presentan un nivel más alto en su rendimiento académico y en sus relaciones interpersonales. (2) Que las actividades lúdicas favorecen la socialización de los estudiantes. (3) La utilización de juegos de construcción ayudan a mejorar y potenciar la memoria, la imaginación y la iniciativa de los niños. (4) De acuerdo a Piaget y Vygotsky, la Actividad Lúdica es favorable para el proceso de Socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño. (5) Que después de revisar y conocer teorías, conceptos y trabajos de investigación relacionados con la utilización del juego en la enseñanza, se puede concluir que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral. (6) La investigación realizada permite afirmar que la utilización de estrategias lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se deben tener como las actividades más relevantes para el desarrollo.

Se recomienda: (1) Se sugiere a los docentes, la utilización del juego como herramienta didáctica para la realización de las actividades en el aula de clase. (2) Es recomendable que en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental se cuente con recursos atractivos que permitan central la atención de los estudiantes y así lograr un interés más amplio en los temas a desarrollar. (3) Se recomienda a los docentes, rescatar el uso de juegos como rompecabezas, sopas de letras, loterías, para que estos sirvan como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los estudiantes del grado tercero de primaria. (4) Abrir y permitir espacios de participación para que los estudiantes tengan la posibilidad de participar activamente de las actividades y temas a

desarrollar. (5) Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia y sin dejar su continuidad. (6) Teniendo en cuenta que el grado tercero es un nivel exploratorio, es de suma necesidad e importancia que para que el desarrollo integral de los estudiantes no se vea quebrantado, es necesario que los docentes del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental utilicen Estrategias Lúdicas, con el fin de mejorar y enamorar a los estudiantes del área en mención para que así éstos mejoren su desempeño y alcancen niveles altos de socialización, respeto y amor por su entorno.

Palabras claves: Juego, estrategia, pedagógico.

ABSTRACT

This research refers to the use of Playful-Pedagogical Strategies for Teaching Natural Science and Environmental Education from the pivotal in the third grade students Agribusiness Technical Educational Institution General Santander Rioblanco Township. The objective was to identify the importance of basic strategy Playful Strategies for teaching natural science and environmental education.

The theoretical foundations that guided this research were framed within the constructivist theory. The research was qualitative research design is bibliographic; The population was 650 students and 27 teachers. The sample was intentionally selected, consisted of 60 students and 2 teachers from third grade level. The major conclusions were: (1) That taking into account the different research works concerning the use of Playful strategies as tools in the teaching-learning processes, one can say with certainty that because individuals have to play a more high academic performance and interpersonal relationships. (2) That the recreational activities promote the socialization of students. (3) The use of construction toys help improve and enhance memory, imagination and initiative of children. (4) According to Piaget and Vigotsky, play activities is conducive to the socialization process and is done to satisfy certain needs in the child. (5) That after review and know theories, concepts and research related to the use of games in education, we can conclude that the games are a valuable tool to ensure that children develop positive attitudes to their learning and everyday life in a holistic manner. (6) The research to suggest that the use of leisure strategies pedagogical processes of teaching and learning should have as the most important activities for development.

It is recommended: (1) it is suggested that teachers use the game as a teaching tool for carrying out activities in the classroom. (2) It is recommended that the area of Natural and Environmental Education has resources that allow attractive central attention of students and achieve a broader interest in the issues to develop. (3) It is recommended to teachers; rescue the use of games like puzzles, word searches, lotteries, so that they serve as learning tools for the various areas of knowledge and integration of third grade students of primary school. (4) Open space and allow for participation so that students have the opportunity to actively participate in the activities and topics to be developed. (5) Implement the use of cooperative games more often and while its continuity. (6) Since the third degree is an exploratory level, it is of utmost necessity and importance for the development of the students did not look broken, it is necessary that teachers in the area of Natural and Environmental Education strategies used play, in order to improve and students love the area in question so that they improve performance and achieve high levels of socialization, respect and love for their environment.

Key words: game, strategy, teaching.

INTRODUCCIÓN

Esta estrategia lúdico pedagógica para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado Tercero de la Básica Primaria a partir de los ejes articuladores, busca analizar la importancia que tienen las actividades lúdicas como es el juego, el cual es considerado como una de las actividades más relevantes y de carácter universal en todas las épocas y para todos los escenarios de la vida y además porque éste es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. En este sentido el juego debe ser una herramienta fundamental y de vital importancia en la formación diaria de los discentes ya que ello facilita la exploración, creación, la imaginación, la iniciativa, la curiosidad, la participación, y por ende permite el fortalecimiento de valores como: la amistad, el compañerismo, la solidaridad y la confianza en sí mismo. De allí que a los niños no se les debe privar el derecho a jugar porque de esta ellos desarrollan y fortalecen sus experiencias y sus expectativas e intereses se centran en un aprendizaje significativo.

Esta estrategia permite a los estudiantes resolver sus propios conflictos y de la misma manera resolverlos por sí solos, de ahí que los docentes deben ser innovadores, creativos e inteligentes para el diseño de las actividades a desarrollar en el aula del nivel exploratorio para el área de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental, cuya función es de ofrecer a los estudiantes la posibilidad de conocer sus entornos físicos, químicos y biológicos y su relación con los entornos culturales, como también propiciar los medios para que se integren al mundo de la ciencia y la investigación por gusto, curiosidad y placer.

Asimismo el juego en el aula sirve para favorecer los valores: la honradez, la lealtad, la cooperación y solidaridad hacia sus amigos, familiares y compañeros de estudio, se fortalece su respeto hacia los demás y hacia sí mismo, su seguridad crece y el amor por su entorno, mayor atención por las clases, por sus familiares y por sus semejantes, búsqueda a la solución de problemas que se le presenten, le brinda espacios donde él puede reflexionar, imaginar, crear y tomar la iniciativa.

Este proyecto de investigación es teórico, centrado en el análisis de estrategias lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Nivel exploratorio, la cual es el cimiento para que ellos construyan, planteen, realicen y expresen sus propias ideas o conocimiento de su entorno.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El quehacer pedagógico se enmarca en parámetros establecidos por el MEN (*) que deja a un lado la necesidad sentida de una región teniendo como referencia que Colombia es un país de diversidad étnica, pluralista e inmersa en un sinnúmero de situaciones que hace distintos los contextos educativos.

Actualmente la educación está siendo medida por los mismos parámetros sin tener en cuenta la diversidad de los contextos regionales y locales, además los estudiantes de provincia, no cuentan con ayudas pedagógicas adecuadas y adicional a ello no se le da la importancia necesaria, como se pudo observar al momento de hacer las prácticas y teniendo como referencia que es una de las áreas fundamental la cual es evaluada y medible dentro de las pruebas externas (SABER).

Por otra parte se debe tener en cuenta que en los estándares curriculares emanados por Ministerio de Educación Nacional están estipulados unos ejes articuladores para el nivel exploratorio, los cuales permiten organizar los procedimientos básicos para el área en mención de una manera transversal, en donde el estudiante debe tener la capacidad de construir explicaciones y predicciones de situaciones que se presentan frecuentemente en el diario vivir, construyendo ideas innovadoras que favorezcan el cuidado y el respeto por el medio ambiente, de igual forma realizar trabajos de carácter experimental, y la capacidad de realizar la socialización de los conocimientos adquiridos por medio de su trabajo experimental.

Por lo anterior es evidente que los docentes presentan dificultades en la construcción significativa y participativa de su formación integral, ya que en los procesos educativos se les coarta el derecho de ser parte activa en la construcción, producción y socialización de sus conocimientos conforme lo establecido por la ley, limitando su capacidad de aporte, contribuyendo y convirtiéndolos en seres pasivos de su educación, por lo que asalta la preocupación de saber si el docente desconoce, lo concerniente a los estándares curriculares o por el contrario el perfil profesional no es el adecuado para llevar a cabo esta labor (profesionales en otras áreas) o quizás que considere que los

* Ministerio de Educación Nacional.

estudiantes solo son receptores de información y que para enseñar solo basta con transmitir contenidos.

Desde otra perspectiva, la ausencia o deficiencia de espacios lúdico-prácticos, hace que el aprendizaje y los métodos de enseñanza sean rutinarios, monótonos, tendiendo a convertirse en momentos aburridores y tediosos, generando con ello la deserción escolar, flagelo muy frecuente en la educación actual. De lo anterior es pertinente, tener en cuenta el siguiente interrogante. ¿Qué estrategias lúdicas-pedagógicas deben emplearse para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental?

2. HIPÓTESIS

Si se promueve el uso de estrategias lúdico pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental especialmente en el grado tercero de primaria en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander, es posible que estas contribuyan de manera significativa en su proceso de enseñanza - aprendizaje e incentiven en los estudiantes el buen comportamiento y convivencia pacífica entre ellos, al igual que sus habilidades y actitudes para desarrollar las actividades propuestas ya que en ellas se expresan las emociones y la creatividad de los sujetos y al realizarlo se alcanza un estado de equilibrio e integralidad y ayuda al proceso de desarrollo de pensamiento simbólico y las emociones del ser humano.

3. JUSTIFICACIÓN

Al orientar un momento didáctico, es necesario diseñar una serie de estrategias, que van encaminadas a la construcción del conocimiento; son muchos los teóricos y teorías que estipulan el accionar didáctico, el cual pretende crear seres capaces de interactuar en cada uno de los entornos que la sociedad brinda, de ahí que los lineamientos curriculares establecen las formas como se deben impartir dichos momentos y los consagran en áreas fundamentales que sin duda alguna brindan las bases necesarias para alcanzar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, es por eso que las Ciencias Naturales y Educación Ambiental, área que atañe a la formulación de esta propuesta, sea el punto de partida, puesto que de la forma como se dictan las clases en el nivel experimental, concretamente en el grado tercero de Primaria de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander del Municipio de Rioblanco Tolima, nace la idea de diseñar una estrategia como: una propuesta Lúdico – pedagógica para la enseñanza de dicha área.

Teniendo en cuenta que la básica primaria es un nivel exploratorio, se plantea esta estrategia para concientizar y sensibilizar al educando por medio de la lúdica participativa y práctica, en donde este interactúe no solamente con sus compañeros y docentes, sino también con su entorno; adentrándose de esta manera al mundo de la ciencia por satisfacción e iniciativa propia, utilizando herramientas teórico prácticas que le permitan experimentar, interpretar, argumentar, contrastar, predecir y valorar los conocimientos adquiridos por medio de su propio esfuerzo de una manera agradable y satisfactoria para ellos.

Esta estrategia se realizará teniendo en cuenta los ejes articuladores en sus tres líneas como son; el entorno biológico, físico y químico donde el aprendiz conocerá la importancia de cada uno de ellos, a partir de su propia investigación y por ende lo lleve a organizar y abordar problemas en el área de manera transversal en este ciclo de formación, utilizando las estrategias lúdico - pedagógicas como herramienta fundamental en su proceso de formación y aprendizaje, tendiendo a su desarrollo intelectual y emocional de una forma participativa, acogedora y agradable por medio de actividades que tengan como objetivo, incentivar al educando al enamoramiento por la escuela y en especial por el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental.

4. ALCANCES Y LIMITACIONES

Alcances:

El desarrollo de esta investigación, permitirá el aporte de ideas significativas que redundarán, en la solución de las falencias en los procesos de enseñanza – aprendizaje y también a lograr la utilización de herramientas presentes en la vida cotidiana como lo es la Lúdica, para comenzar a favorecer estos procesos en los estudiantes, satisfaciendo de esta manera el goce por aprender y disfrutar lo aprendido.

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.

Con la utilización de las Estrategias Lúdico-Pedagógicas, se verá reflejado en los estudiantes su rendimiento académico y su comportamiento social dentro y fuera de la institución educativa, pues por medio de estas estrategias él aprenderá valores como el respeto, la comprensión, la tolerancia, la responsabilidad y las pondrá en práctica en el día a día.

Limitaciones:

Las situaciones que pueden resultar limitantes para el desarrollo de la investigación pueden ser las siguientes:

La transmisión de conocimientos con métodos tradicionales no permite un verdadero aprendizaje en los estudiantes, puesto que no se están generando espacios propicios para la construcción de sus conocimientos

La persistencia de los docentes por seguir utilizando estrategias de enseñanza que imposibilitan el ritmo de aprendizaje individual, ya que los estudiantes pierden su interés por la materia y por lo tanto por las actividades que deben desarrollar porque no cuentan con el acompañamiento activo del docente puesto que las herramientas innovadoras son inexistentes.

No se incentiva al estudiante para que éste desarrolle habilidades de tipo científico en su proceso de aprendizaje.

La ausencia de espacios didácticos y prácticos hace que los encuentros pedagógicos se desarrollen de una manera monótona y por ende los procesos de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo sin actividades innovadoras y dejan

aparte o no se reconocen los sistemas simbólicos que tienen gran importancia puesto que ellos son la mejor forma de llegar a una interacción directa con la construcción del conocimiento.

Otra gran problemática de gran valor para este proyecto se basa en el autoritarismo ejercido por los docentes y directivos docentes, ya que ella viene acompañada de intolerancia e incomprensión de éstos por los estudiantes y con ello se desvía el verdadero propósito de la organización educativa la cual debe basarse en la amabilidad, la confianza, el respeto por el otro y el trabajo en grupo.

Por otra parte en los procesos educativos se ésta impidiendo que los estudiantes sean parte activa en la construcción, producción y socialización de los conocimientos.

5. METODOLOGÍA

5.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Este trabajo cimienta sus bases dentro del enfoque cualitativo, su objetivo principal es identificar estrategias lúdico – pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental tomando en cuenta los ejes articuladores en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander del municipio de Rioblanco Tolima.

El trabajo comienza con la entrevista realizada a los estudiantes y los docentes encargados del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, quienes darán a conocer las fortalezas, debilidades y estrategias utilizadas para la enseñanza del área en mención en el grado tercero de primaria. Aspecto importante que contribuye a identificar el problema que nos atañe en este documento.

Lo anterior abre el camino para fortalecer el proceso de investigación que se complementará con la realización de un análisis documental el cual consiste en extraer de un documento un conjunto de palabras que sirvan para la representación condensada del mismo, También se puede definir como el proceso de almacenamiento, memorización y recuperación de la información documental. De igual manera "es el hecho de derivar de un documento un conjunto de palabras que le sirvan de representación condensada. Puede tomar la forma de un extracto, sumario, resumen, encabezamiento de un catálogo, encabezamiento de un índice (Vickery), por otra parte es la operación o conjunto de operaciones enfocadas a presentar el contenido de un documento de una forma distinta de la original, a fin de facilitar su consulta o referencia en fase posterior (Chaumier), por último el análisis documental es el conjunto de operaciones que permite desentrañar del documento la información en él contenida López Yepes (1996).

Este análisis documental será correspondiente a las estrategias lúdico – pedagógicas utilizadas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental tomados como la compilación de documentos que ilustren los factores directos e indirectos que influyen en el proceso de integración de las estrategias lúdico – pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental.

La investigación cualitativa según Osses, (2006), “está orientada al estudio en profundidad de la compleja realidad social, por lo cual en el proceso de

recolección de datos, el investigador va acumulando numerosos textos provenientes de diferentes técnicas”. Según Goetz y Le Compte (1981), “el análisis de esta información debe ser abordado de forma sistemática, orientado a generar constructos y establecer relaciones entre ellos, constituyéndose esta metodología, en un camino para llegar de modo coherente a la teorización”.

En el marco de esta investigación se empleará el método teórico reflexivo, “que consiste en tener la capacidad de descubrir el objeto de investigación, apoyado básicamente en los procesos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción, en donde se verifica la solidez y lo racional del tema que se está tratando con el fin de probar su veracidad por medio de la reflexión de una manera detenida y cuidadosa”, y las técnicas de recolección de información se realizarán tomando como referente el contenido del plan de estudios de Ciencias Naturales y Educación Ambiental propuesto por el MEN y los ejes articuladores diseñados para el grado tercero de la básica primaria en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander, estos últimos de gran importancia para esta investigación.

El análisis documental se desarrollará de la siguiente manera:

5.1.1 Selección, disposición y organización de documentos a utilizar. Se dará inicio a la búsqueda y selección de los documentos a utilizar teniendo en cuenta para esto trabajos de grado (tesis, proyectos, monografías etc.), al igual que memorias de investigación, ensayos, revistas electrónicas, libros y demás documentos relevantes sobre los procesos de enseñanza – aprendizaje por medio de estrategias lúdico – pedagógicas. De igual manera se tendrán en cuenta los Ejes Articuladores definidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental en el ya mencionado grado.

5.1.2 Lectura y fortalecimiento documental. Para esto se llevará a cabo un estudio de los documentos y así, asimilar los contenidos que respaldan la práctica en el aula, concretamente el plan de área del grado tercero de primaria de la Institución educativa Técnica Agroindustrial General Santander. La herramienta a utilizar para llevar a cabo el análisis de los documentos utilizados será la ficha bibliográfica y de trabajo, puesto que es de gran valor en este tipo de investigación ya que permite hacer una relación exacta de todos los documentos. Con este instrumento buscamos como investigadores conocer los diferentes ambientes, las experiencias, situaciones y también las conclusiones dadas por los diferentes autores sobre sus investigaciones las cuales aportarán en gran medida al desarrollo de este proyecto y además porque es un sistema que facilita la recuperación de la información en ella plasmada.

5.1.3 Análisis de contenidos. Se realizará un análisis teórico y reflexivo de una manera profunda y una actividad de carácter comparativo entre los documentos teóricos y la importancia de las estrategias lúdico – pedagógicas para a enseñanza de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental. La aplicación del método cualitativo de análisis de la información es obtenida gracias a la organización de las fichas bibliográficas. La realización de esta etapa inicia con la organización de la información producto de los documentos teóricos recabados y el análisis de contenidos correspondientes.

Así mismo se organizará la información y se harán comparativos entre ellos para de esta manera lograr la interpretación de los datos y por ende obtener la respuesta a la pregunta de investigación.

5.1.4 Difusión e informe final. Se realizará un proceso de transmisión o difusión de los resultados que se obtuvieron en el transcurso del análisis de los documentos y también se darán a conocer todos los componentes que entran a formar parte del proceso de inclusión de las estrategias lúdico - pedagógicas en las prácticas de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental en los estudiantes de grado tercero de la Básica Primaria.

5.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo del presente proyecto de investigación es realizado con a partir de un enfoque cualitativo, puesto que este enfoque utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, además se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación (Grinnell, 1997), además en las investigaciones cualitativas la reflexión es el puente que vincula al investigador a los participantes (Mertens, 2005). (Citados por Salgado Lévano; Ana Cecilia, 2007).

5.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto Estrategias lúdico pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental a partir de los ejes articuladores en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander del municipio de Rioblanco, se abordará desde la Investigación Cualitativa, que parte de una realidad concreta que sucede en el contexto estudiado.

5.4 MUESTRA

La muestra con la que vamos a trabajar para nuestro proyecto será el grado TERCERO de básica primaria de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander del Municipio de Rioblanco Tolima.

6. REFERENTES Y ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

6.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario diseñar estrategias que proporcionen las herramientas necesarias para el cumplimiento de los objetivos trazados dentro y fuera del sitio en los cuales se llevan a cabo los encuentros pedagógicos, en donde los estudiantes puedan tener la oportunidad de desarrollar actividades en las cuales puedan investigar, cuestionar, criticar, interpretar, argumentar, proponer y crear, adentrándose de esta manera en un aprendizaje flexible, racional y cooperativo, donde el docente y el educando sean parte fundamental en el proceso de aprendizaje por medio de sus propias experiencias. Con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje se han llevado a cabo diferentes trabajos de investigación referentes a la utilización de estrategias lúdico-pedagógicas para la enseñanza, considerando éstas como determinantes en el desarrollo de los estudiantes.

Como es el caso de Sánchez Benítez (2008), Universidad de Alcalá de Henares en su trabajo “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” en donde su objetivo fue demostrar que el componente lúdico es una fuente inagotable de recursos que refuerzan las estrategias de aprendizaje, pues gracias al juego se llevan a cabo técnicas que fortalecen la memoria, actividades que dan la posibilidad de asimilar eficazmente los contenidos, pues por medio de este se crean ambientes que favorecen su aprendizaje, su compañerismo y su cooperación frente a los demás alumnos.

Por otro lado González Ramírez (2004), México D.F. en su trabajo “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para fomentar la comprensión lectora en los niños de quinto grado de primaria” concluye que para llevar a cabo actividades es indispensable que en el salón de clases se cuente con materiales de lectura como libros, revistas, periódicos, folletos y demás que sean de interés para los alumnos al igual que hacer uso de cualquier material auxiliar como marionetas, juegos, títeres, etc. Incitando al docente a que busque estrategias de acuerdo a los

intereses de los alumnos con el solo propósito de despertar en ellos el gusto y la práctica por la lectura.

También Torres y Torres (2007), Universidad de los Andes, en su trabajo “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, donde concluyeron que el juego como estrategia de aprendizaje en el aula permite a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvan para mejorar las clases saliéndose de lo rutinario, para dar paso a clases divertidas con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular, generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y niñas permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar a la vez que se aprende.

Además el juego como estrategia de aprendizaje en el aula brinda la posibilidad a que los docentes den una mirada y amplíen sus horizontes cognitivos para que los practiquen sin mucho esfuerzo, pero con el ánimo de querer hacerlo con y por amor al trabajo, puesto que mediante la utilización del juego en las actividades a desarrollar va incentivando al estudiante a crear, participar, respetar las reglas, ser valorado y respetado por sus compañeros y por ende actuar con seguridad y facilidad en su comunicación.

6.2 MARCO TEÓRICO

A través del tiempo se han construido muchas teorías clásicas referentes al juego, tratando con gran preocupación su estudio y su mismo significado, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño, como es el caso de otras propuestas presentadas como la de García (1998), en su trabajo "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el este, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Revisando previamente materiales bibliográficos se exponen los siguientes: Según Friedrich Wilhen Froebel (1801 - 1810), en sus aforismos señala "El Juego es la más alta forma de desarrollo en la niñez, porque es en sí mismo la más libre expresión de lo que habita en el alma del niño", dice luego, "El niño que juega y trabaja a pleno, con perseverancia, hasta que la fatiga física le impida continuar, seguramente será una persona determinada, activa y capaz de grandes sacrificios". Uno de sus principios es al Movimiento, favoreciendo las actividades lúdicas del niño. Por tanto es de gran importancia la implementación de actividades donde los infantes desarrollen sus conocimientos de una manera agradable, autónoma y favorable, que lo impulsará a adquirir sus conocimientos saliéndose de la manera clásica y monótona en la adquisición de sus conocimientos.

Vigotsky, Lev Semionovich (1896 – 1934) plantea que: "la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. Sus investigaciones se centran en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego del niño. Esto nos encamina hacia una forma nueva, racional y divertida en la que el estudiante tendrá la posibilidad de desarrollar capacidades e imaginarios que luego son llevados al racionalismo de una manera divertida pero siempre pensada en obtener un conocimiento claro y provechoso.

Freud (trad. 1969, trad. 1972) por ejemplo, en algunas de sus obras planteó la importancia que tiene el juego en la sexualidad y la adquisición del lenguaje. Pero sus planteamientos se restringen a la infancia, porque según él, el juego como actitud del inconsciente en el adulto (dominado por el principio de realidad), no

produce desde la perspectiva capitalista, por lo cual, éste debe reemplazarlo por la fantasía y/o el chiste.

Aunque el juego y la lúdica no son cualidades, ni dones, si son dimensiones del desarrollo humano, propias de sus comportamientos culturales y biológicos. En este sentido, puede considerársele al juego como un fenómeno biológico y cultural, propio de ámbitos comunicativos que contribuyen al desarrollo humano en sus espacios de creatividad y convivencia, Jiménez, (2000).

Ortega (1990), plantea: quiénes tras abordar su forma de trabajo visualizan el juego como actividad que permite desarrollar una gran riqueza de estrategias. Además de que es un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación; se consolida como un método didáctico que puede viabilizar una educación más adecuada porque sirve para todos los sujetos en su individualidad (Bautista & López, 2002).

Propuestas de Bautista, (2002); Jiménez, (2000) y Zabalza, (1996) una actividad lúdica que muestra cuales son las características que hacen del juego un medio apropiado para el aprendizaje y la comunicación en estudiantes de distintas edades.

Borges y Gutiérrez (1994). En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

De la misma forma, Peña (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdon y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Según Jean Chateau "Un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar. Las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus alumnos: Juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad, movimiento".

Carlos Jiménez, al respecto, sostiene que “la lúdica puede considerarse como una actitud del niño frente a su vida cotidiana, a su relación con el mundo en el que se producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Álvaro H Galvis Panqueva, sostiene que “el juego, los acertijos y la creatividad se convierten en pieza clave para agregar valor a los procesos educativos”.

De igual manera muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego, tal como Schiller (1928:12) con su famosa frase el hombre no está completo sino cuando juega, expresión que nos conduce a la necesidad de tomar esta importante herramienta como eje fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños tanto para su formación como persona incluyente así y participativa, al igual para su desarrollo intelectual desde las esferas del juego, del esparcimiento y la innovación, teniendo en cuenta de esta manera su importancia y tomando posteriormente como referente a Huizinga (1968:37,65) el cual profundiza en el estudio del juego en su Obra *Homo ludens*, en la que realiza las siguientes afirmaciones: el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego, afirmaciones que nos obligan a pensar en la importancia que tiene la lúdica en los procesos de aprendizaje y de enseñanza, para lograr no solo la adquisición de conocimientos sino también la formación de personas capaces de crear y mantener una cultura en pro del conocimiento.

A lo anteriormente expuesto podemos agregar lo dicho por Jean Chateau (1973:147) “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”.

Por otra parte se debe tener en cuenta la importancia de lo social, pues cuando se habla de juego, siempre se debe pensar en cooperar, en acompañar, ayudar, etc.; a esto nos habla Fingerman (1970:38) quien lo destaca: “El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo. De igual manera los psicólogos, en especial los cognitivos, destacan los valores del juego como son: valor afectivo, lingüístico, cognitivo, psicomotor, puesto que éste forma un clima relacional, emocional y afectivo fundado en la confianza, la seguridad y la aceptación en donde tiene acceso la curiosidad, la admiración y por ende el interés por adquirir conocimiento a partir de la interacción con quienes le rodean: Compañeros, padres de familia y profesores, etc.; factores esenciales para el desarrollo cognitivo del estudiante en su quehacer escolar.

Ficher; Establece el siguiente concepto:

El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz,

ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.

Por la importancia que tiene el juego en la vida de los niños, la formación debe llegar a ellos en forma de actividades lúdicas para que desarrollen destrezas de motricidad, formación en la personalidad.

Entre otras teorías sobre el papel del juego en los procesos de aprendizaje se pueden exponer las siguientes:

Teoría de los principios motores de (Chateau): quien expresa que el juego en grupo permite la presencia de tres principios fundamentales de convivencia como son: el gozo, el placer y el disfrute, enriqueciéndola con la teoría del encuentro en donde (Hargis) plantea que el juego es el núcleo de la socialización, de la vivencia en sociedad.

6.3 MARCO LEGAL

La 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.

En este sentido, la educación a que tienen derecho todos los niños y las niñas de Colombia se fundamenta legalmente en los principios de la Constitución en sus artículos 45, 67, 70 y 79, los cuales se enuncian a continuación:

- El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud.
- La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al Colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.
- El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.
- Todas las personas tienen derecho de gozar de un ambiente sano, la ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo. Es deber del Estado proteger la diversidad e integridad del ambiente,

conservar las áreas de especial importancia ecológica y fomentar la educación para el logro de estos fines.

De igual manera la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia), en su Artículo 28 establece el Derecho a la Educación de los niños, niñas y adolescentes en donde ésta debe ser de calidad y obligatoria por parte del estado y más adelante en su artículo 30 instaura el derecho a la Recreación, Participación en la vida Cultural y en las Artes, en donde éstos 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.

La Constitución Política establece los principios sobre el derecho a la educación que tiene toda persona en las libertades de enseñanza, aprendizaje, de investigación y de cátedra y en su carácter de servicio público. En este sentido, se fundamenta la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, la cual señala las normas generales para regular el servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, la familia y la sociedad. Esta ley establece el fin del proceso educativo de un estudiante en el contexto nacional, como se expone a continuación:

Artículo 92 (Ley 115, 1994) “la educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país”.

La Ley General de Educación en su artículo 5° plantea los fines de la educación en los numerales 5, 7, 9, 10 y 12 los cuales exponen lo siguiente:

- “La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber”.
- “El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”.
- “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país”.

- “La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del ambiente de la calidad de vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación”.
- “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre”.

Estos numerales permiten establecer una relación directa con la enseñanza en Ciencias Naturales. Dentro de la misma ley, se establecen los objetivos relacionados con las Ciencias Naturales para cada uno de los niveles de la educación formal, en los Artículos 16, 20, 21, 22 y 30 respectivamente:

- Educación preescolar: 1) “El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también su capacidad de aprendizaje. 2) Estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social. 3) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños y las niñas en su medio. 4) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud”.
- Educación Básica: 1) “Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo. 2) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y la vida cotidiana. 3) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa. 4) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano”.
- Objetivos Específicos para la educación básica (primaria y secundaria) y Media:
- Básica primaria: 1) “El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como el espíritu crítico. 2) La comprensión básica del medio físico, social y cultural, en el nivel local, nacional, y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad. 3) La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente”.
- Básica secundaria: 1) “El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el

planteamiento de problemas y la observación experimental. 2) El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente. 3) La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil. 4) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo”.

- Educación Media: 1) “La profundización en un campo de conocimientos avanzados de las ciencias naturales. 2) La incorporación de la investigación al proceso cognoscitivo, tanto de laboratorio como de la realidad nacional, en sus aspectos natural, económico, político y social. 3) El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo de conocimientos de acuerdo con las potencialidades e intereses. 4) La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas de su entorno”.

A partir de los fines de la educación, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en cumplimiento del Artículo 78, de la misma ley, genera los Lineamientos Curriculares.

En los lineamientos “el sentido del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental es precisamente el de ofrecerle a los estudiantes colombianos la posibilidad de conocer los procesos físicos, químicos y biológicos y su relación con los procesos culturales, en especial aquellos que tienen la capacidad de afectar el carácter armónico del ambiente”.

La apropiación de este conocimiento debe formar en el estudiante una actitud crítica y reflexiva sobre su entorno, que le permita ser consciente de los peligros que un ejercicio irresponsable de este saber puede generar sobre la naturaleza. Estos lineamientos dieron las pautas para generar estrategias en el desarrollo de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI), y en las actividades de aula y para propiciar cambios en la educación que tenía el país hasta ese momento. En la actual administración, el Gobierno Nacional se planteó como un propósito, en relación con la equidad social, generar unos Estándares Básicos de Competencias, en el sentido de orientar los procesos educativos y garantizar que todas las instituciones escolares del país ofrezcan a sus alumnos la misma calidad de educación.

Partiendo de lo anterior, en la ley 715 del 2001, en su artículo 5º, se establecen pautas generales con las cuales se fortalecen los Lineamientos Curriculares, se definen las políticas educativas para la prestación del servicio e instrumentos que

determinen la calidad de la educación y se establecen puentes de comunicación entre la comunidad educativa y el MEN, así:

- “Formular las políticas y objetivos de desarrollo para el sector educativo y dictar normas para la organización y prestación del servicio”.
- “Establecer las normas técnicas curriculares y pedagógicas para los niveles de educación preescolar, básica y media, sin perjuicio de la autonomía de las instituciones Educativas y de la especificidad de tipo regional”.
- “Definir, diseñar y establecer instrumentos y mecanismos para la calidad de la educación”.

En esta perspectiva se elaboran los Estándares Básicos de Competencias para las áreas de Matemática, Lenguaje, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Estos estándares son entendidos “como criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes, y además establecen el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contexto en cada una de las áreas y niveles”.

Estos estándares son ya un referente con el cual se establecen las propuestas de cambio en los PEI y currículos de las instituciones.

Los Estándares básicos de Competencias en Ciencias Naturales tienen un énfasis en competencias, buscando así el desarrollo de las habilidades y actitudes científicas por parte de los estudiantes. Para esto, los estándares recomiendan que se fomente en la educación en ciencias del país la capacidad de:

- Explorar hechos y fenómenos.
- Analizar problemas.
- Observar, recoger y organizar información relevante.
- Utilizar diferentes métodos de análisis.
- Evaluar los métodos.
- Compartir los resultados.

Asimismo el objetivo que se quiere con estos estándares es buscar que en las instituciones educativas se creen espacios apropiados para “que el estudiante construya un aprendizaje frente a la investigación y que se aproxime al conocimiento a través de la indagación. Esto implica que aprenda a recoger datos fehacientes, analizarlos y encontrar sus relaciones, y a aprender a comunicar lo que ha descubierto, y todo esto debe estar estrechamente ligado con los conocimientos ya establecidos en las ciencias naturales tales como la física, la química o la biología. Con esta aproximación como científico, el estudiante podrá llegar a tener compromisos sociales que se relacionan con las ciencias sociales y con las competencias ciudadanas”.

En el mismo sendero encontramos el Decreto 1860 de 1994, que contempla la pedagogía y organización de servicio educativo, plantea la organización de una educación básica la cual “organiza el desarrollo de actividades pedagógicas de formación integral, facilitando la evaluación por logros y favoreciendo el avance y la permanencia del educando”, donde “el proyecto educativo y los directivos encargados han de concentrarse en la atención académica y social de los educandos en la comunidad educativa en la cual se encuentran inmersos”.

6.4 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Técnica General Santander modalidad Agroindustrial, está ubicada en el municipio de Rioblanco al sur occidente del departamento del Tolima, tiene 17 sedes, 1 urbana ubicada en la carrera 3 No. 3 – 40 barrio San José, teléfono 2256084 y 16 rurales las cuales son: La Marmajita, Bocas de Rioblanco, Chele, Relator, Los Fundadores, San Francisco, Bocas de Anamichu el Canelo, La Marmaja, Buenavista, La Uribe, La Gallera, La Floresta, El Castillo, El Vergel, El Darien, Las Américas.

Figura 1. Municipio de Rioblanco. Fotografía terrestre.



Fuente: Autores

Su historia se remonta al año 1944 denominada Escuela de Varones, comenzó a funcionar en kioscos construidos por la comunidad en terrenos donados por el señor Sebastián Buenaventura, allí se impartió enseñanza para los grados primero de primaria, su primer educador fue el señor Jorge Dussan.

En el año 1950 fueron construidos cuatro salones y se incrementó hasta el grado cuarto de primaria, siendo director de la escuela urbana de varones el señor Alfonso Molina.

Con el decreto No. 1543 de 1978 y el 863 de 1980 registrado ante la Secretaría de Educación, se convirtió en Escuela Urbana Mixta General Santander; el nombre fue tomado por el director del plantel señor Asbel Quintero MENA, los docentes y padres de familia, según la historia, como recuerdo al conocido hombre de las leyes “Francisco de Paula Santander”, quien fue el creador de la educación pública oficial.

En el año 1982, hasta 1984, aparece como director del plantel el señor David Escobar y docentes como Luz Nila Buenaventura, Carmen Hernández, Amparo Vega, Jairo García Inglés y Ruth Margarita Palomino.

Se impartía enseñanza de primero a quinto de básica primaria y en el año 1986 fue nombrada como directora y hasta hoy rectora Carmen Hernández Monroy, en el inicio de esta rectoría con gran esfuerzo se consigue abrir el nivel preescolar. Por necesidad de tener nuevas opciones y por ampliar la cobertura escolar, se lanza el proyecto de ampliación a la básica secundaria. Apoyados en el decreto 1860 de la Ley 115 de 1994 el Consejo Municipal mediante Acuerdo No.041 de 1995 es aprobada la ampliación del servicio.

Mediante Resolución 066 del 10 de mayo de 2000 de la Secretaría de Educación y Juventud del Tolima, se amplían los servicios educativos a la educación media (grados diez y once).

El 16 de marzo mediante Resolución 0249 del 16 marzo de 2001, la Secretaría de Educación Departamental del Tolima hace reconocimiento a la institución de establecimiento estatal y aprueba los planes de estudio desde el nivel preescolar hasta la media vocacional.

A partir del 15 de noviembre de 2002, por resolución 1404 y 1297 del 29 de octubre de 2002, de la Secretaría de Educación Departamental del Tolima cambia la denominación del plantel así: de Colegio General Santander a Institución Educativa General Santander, integrando de igual manera las siguientes escuelas rurales mixtas: Buenavista, Marmaja, Bocas de Rioblanco, Relator, Betania, Cristóbal Colón, San Francisco, Marmajita y Fundadores.

En el año de 2009 con la resolución 0838 del 18 de junio, se anexan nuevas sedes rurales quedando conformada la Institución así: La Marmajita, Bocas de Rioblanco, Chele, Relator, Los Fundadores, San Francisco, Bocas de Anamichú El Canelo, La Marmaja, Buenavista, La Uribe, La Gallera, La Floresta, El Castillo, El Vergel, El Darién, Las Américas y la sede urbana General Santander.

Fue aprobada con resolución 1306 del 9 de noviembre de 2007 la Secretaría de Educación Departamental del Tolima aprueba los estudios correspondientes a los

niveles de Preescolar (grado transición), Básica (grados de primero a noveno) y Media Técnica (grados décimo y once), especialidad Agroindustrial; cambiando a nombre de: Institución Educativa Técnica General Santander otorgando el título de Bachiller Técnico Especialidad Agroindustrial, actualmente está aprobada bajo resolución 2195 del 10 de Septiembre de 2010.

Es importante también conocer la importancia que tiene esta institución en la superación profesional de los Rioblancunos tanto del sector urbano como el sector rural y también ciudadanos de otros municipios ya que desde el Semestre B del año 2007, es sede de la Universidad del Tolima con su Instituto de Educación a Distancia "IDEAD", en el cual son muchas las personas que están alcanzando metas importantes de su vida como lo es poder ingresar a una universidad pública y obtener un título profesional en medio de las dificultades e inclemencias de carácter económico y la distancia que existe no solo en acceso a la capital sino también hacia sus propias veredas, las cuales carecen de unas vías de penetración que brinden estabilidad, efectividad y buen servicio de las empresas transportadoras presentes en el municipio.

Aún con estas dificultades los Rioblancunos, Tolimenses y aún personas de otras partes de la geografía Colombiana pueden darse cuenta que en este lugar retirado de la capital y de todas las facilidades que brindan las grandes ciudades, ya está haciendo presencia la universidad del Tolima con carreras importantes y de gran valor para el desarrollo de este municipio olvidado por muchos años del gobierno nacional.

Las carreras universitarias que allí se brindan son: Licenciaturas, Pedagogía Infantil, Administración de Empresas Agropecuaria, Administración Financiera por ciclos y Salud Ocupacional, estos grupos suman un promedio de 100 estudiantes que se están superando con el fin de mejorar su calidad de vida y por ende mejorar la de su familia y la de su comunidad.

Es importante por esto dar a conocer la importancia de la Universidad y su componente social en el municipio de Rioblanco pues es parte fundamental en el proceso progresista que se ha venido evidenciando en los últimos 4 años en los que ha hecho presencia en esta localidad, pues gracias a ella ya son más de 500 personas entre estudiantes de la universidad y sus familiares que han visionado un municipio mejor, con una mejor calidad de vida, con círculos sociales más amplios y con perspectivas más amplias hacia su entorno y localidad, con sentido de pertenencia, respeto, tolerancia y perseverancia para lograr cambios desde la familia hasta la sociedad.

Figura 2. Institución Educativa Técnica Agroindustrial General Santander



Fuente: Autores.

Figura 3. Institución Educativa Agroindustrial General Santander.



Fuente: Autores

6.5 MARCO CONCEPTUAL

APRENDIZAJE: Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores como resultado de estudio. Wikipedia.(2012).

ESTÁNDARES CURRICULARES: Son criterios que especifican lo que todos los estudiantes de la educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer en una determinada área y grado. (Libro estándares para la excelencia en la educación M.E.N).

LÚDICO: Se refiere a todo aquello propio o relativo del juego.

ESTRATEGIAS: Conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Wikipedia. (2012).

7. ANALISIS DE RESULTADOS

7.1 CAPÍTULO 1

IMPORTANCIA DE ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL EN EL GRADO TERCERO DE LA BÁSICA PRIMARIA

Al hablar de la importancia que tienen las 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 y todos los beneficios que trae éste al ser humano desde los primeros años de su vida.

Es pertinente preguntarnos en primera instancia ¿Qué es el juego?, pues bien, según Sanuy (1998) (citado por Paula Chacón 2008), “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que aparece de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”. Para autores como Montessori, citada en Newson (2004), mencionada por Chacón (2008) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés & García, s/f).

También Sánchez, Benítez (2008) habla del componente lúdico como una aquella que ha hecho parte de la vida de los seres humanos desde el nacimiento de las primeras civilizaciones y sigue diciendo, que el juego al parecer es una inclinación innata en el hombre, que está presente en todas las culturas del mundo, brindando a éstas disfrute de la vida, favorecimiento en las relaciones interpersonales, en lo social y en el aprendizaje, siendo estos parte de la idiosincrasia de un pueblo y parte de su cultura .

Es así como el Juego es una de las actividades que más agrado le proporciona al hombre, no solo siendo niño sino que por el contrario en el acompañamiento diario al ser humano desde su nacimiento hasta los últimos días de su vida, siendo esta actividad el eje más importante que hace que las posibilidades del ser humano

crezcan por medio del esparcimiento y de actividades placenteras que le propician tranquilidad y gozo. Siguiendo con Sánchez, es también y ha sido un método de enseñanza para los niños, en habilidades que más tarde van a necesitar para enfrentarse a su vida cotidiana.

Por otra parte el juego brinda muchos más aportes a los procesos de enseñanza – aprendizaje como:

Crear un ambiente relajado y más participativo en la clase por parte de los alumnos, disminuyendo la ansiedad y creando más confianza en sí mismos, siendo un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos en donde estos se pueden introducir, consolidar, reforzar, revisar o evaluar. También activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar y soluciones diferentes situaciones, de esta manera la creatividad estimula la actividad cerebral mejorando su rendimiento. Por otra parte desarrolla actitudes de compañerismo, cooperación y respeto.

Por consiguiente los juegos deben corresponder a los objetivos y contenidos del programa, donde este debe ser utilizado con una finalidad y no para acabar una clase o como actividad de relleno. Por esto se deben reflexionar acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. (Sánchez Benítez 2010).

Por tal razón es necesario que por ningún motivo se prive a los niños del juego porque es gracias a él, su campo de las experiencias, de intereses y expectativas se desarrollan y fortalecen, manteniendo de esta manera un horizonte hacia aprendizajes significativos.

Mirando el juego desde otra perspectiva, es evidente que es un potenciador que favorece las relaciones interpersonales y ayuda en gran manera a solucionar dificultades, siendo él de gran importancia en las aulas de clase para fortalecer y mantener los valores como la lealtad, la honradez, la franqueza, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad con sus compañeros y amigos. También fortalece el sentido de respeto por los demás y por sus diferencias en ideas, razas, colores, creencias y culturas, respetándose de esta manera a sí mismo y teniendo así una buena relación con el entorno y con todo lo que en él habita.

Por lo anterior y con el propósito de afianzar esta propuesta, es de gran valor conocer las diferentes teorías que hablan sobre este tema, para lo cual podemos dar inicio con Friedrich Wilhen Froebel, discípulo de Juan Enrique Pestalozzi y un gran innovador de la pedagogía, creador de la Escuela Nueva y de métodos Activos, quien dejó como herencia dos importantes principios según Valentín Letelier.

El primero en donde la educación tiene la obligación de favorecer el desarrollo integral del niño desde sus primeros años, por lo cual se hace necesario un nivel preescolar, y el segundo principio que es de gran importancia en esta investigación se refiere al favorecimiento que debe tener la educación por las inclinaciones naturales del niño, en donde se seleccionaron cinco de gran importancia.

“Como primera medida está el favorecimiento de la inclinación natural al movimiento y por ende no se les debe cohibir y si favorecer las actividades lúdicas, en segundo lugar se les debe permitir palpar los objetos materiales, pues el tacto es un medio perceptivo con capacidad de entregarle conocimiento al niño” (Froebel). Por medio de éste, el niño podrá aprender a reconocer formas geométricas. En tercer lugar se le debe permitir el desplazamiento de objetos, ya que gracias a esta actividad el niño descubre, conoce el mundo y sabrá cómo están hechos los objetos, pasa del todo a las partes y de ahí vuelve a integrarlas en un todo, en este punto se aconseja dividir en trozos las figuras geométricas para que el niño, jugando, reúna los trozos en un todo con sentido. Por otra parte se le debe permitir cuidar algo, en donde el niño comenzará a tener sentido de pertenecía por lo suyo y respeto por lo de los demás. Como quinto y último lugar se le debe permitir el preguntar todo. Pues los niños más preguntones son los más inteligentes y que el que no interroga es un enfermo o es un demente (Froebel).

Siguiendo en este sentido es significativo conocer algunos de los aforismos de Froebel, puesto que con ellos da a conocer su punto de vista de una manera agradable y cierta; algunos de ellos relevantes en la presente investigación se pueden citar de la siguiente manera:

- El juego es la más alta forma del desarrollo humano en la niñez, porque es en sí mismo la más libre expresión de lo que habita en el alma del niño.
- Un niño que juega y trabaja a pleno, con perseverancia, hasta que la fatiga física le impide continuar, seguramente será una persona determinada, activa y capaz de grandes sacrificios.

Esto es de gran importancia ya que en toda persona la presencia del juego es indispensable para su vida y para su desarrollo integral, con el juego el hombre se socializa, se humaniza y aprende desde sus perspectivas y también desde las de quienes se comparten.

En este orden de ideas también es necesario conocer los tipos de juegos desde el nivel inicial, y para esto, Piaget los clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Para esto se debe tener en cuenta el nivel educativo en el que se encuentran los niños, puesto que este está situado en el periodo del

pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico mediante la imitación de condiciones reales y las modifica según lo que necesita.

Para Vygotsky (1979), “el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos.”

Teniendo en cuenta el punto de vista de Vygotsky, es de gran importancia concebir el juego como actividad indispensable para el desarrollo no solo desde el punto de vista físico o motriz, sino que también como un potenciador activo para el desarrollo del intelecto, lo cual lleva a pensar en la importancia que esta actividad tiene frente al desarrollo integral de toda persona; sin mirar credos, razas o nacionalidades, pues ésta (lúdica) es universal y toda persona de cualquier lugar del mundo ha tenido la oportunidad de disfrutar y aprender a partir de la lúdica, aún desde las primeras civilizaciones existentes en la tierra.

Para Bruner (citado por Ortega & Lozano 1996): “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.”

Desde este punto de vista se vislumbra que el juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Proceso que se debe tener en cuenta no solo por parte de los docentes, sino también de la comunidad educativa en conjunto.

Esto nos lleva a pensar que con la inexistencia de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, no existiría un mecanismo eficaz para la fantasía, la imaginación y la invención y por ende para la independencia progresista hacia una educación con sentido crítico, reflexivo e ingenioso por parte de los estudiantes.

También es importante tener en cuenta que al hablar del juego como un proceso motivado por factores biológicos, es de igual importancia tener en cuenta los factores sociales.

Es así como Borges y Gutiérrez (1994). “En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren

conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Por tal razón y afirmando la veracidad y asertividad de lo dicho por éstos, es imperante que desde los mismos docentes parta el ingenio, la motivación, el entusiasmo, la autonomía y la necesidad de prescindir de los métodos tradicionales de enseñanza y se pongan a la tarea de buscar nuevas formas, herramientas y estrategias para transmitir los conocimientos, incentivándose e incentivando a sus alumnos para que sus procesos de enseñanza - aprendizaje se den desde una perspectiva más racional, más eficaz, más motivadora y por ende más provechosa para la comunidad educativa en conjunto.

Todo esto se debe mirar desde un punto de vista transversal, pues la educación como eje fundamental en el ser social, cultural e intelectual, debe ser vista como un todo y no de forma aislada, ya que con la educación se forma cultura, se humaniza y se abren caminos a imaginarios, que gracias a la forma de impartirla pueden ser objetivos que se logren obtener o solo utopías que jamás podrán ser realizadas.

Es por esto que se debe dejar en claro la importancia de las actividades Lúdicas y por ende la importancia del juego como factor imprescindible en la vida cotidiana del hombre y como herramienta de aprendizaje, socialización, cooperación y motivación etc. De ahí que es necesario también conocer los diferentes tipos de juegos y su importancia en el desarrollo integral del niño, Según Búhler (1979), “la característica esencial del juego no radica ni en lo material ni en el tipo de actividad, ni el resultado obtenido, sino en la vivencia de un singular y específico placer o goce.”

para esto se puede iniciar con la "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores" trabajo realizado por Peña (1996), en donde manifestó que los juegos recreativos sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Es importante también destacar los Juegos Cooperativos, y para esto es necesario citar Perdono y Sandoval (1997) (citado por Green, en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que “el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.”

Es muy factible que los docentes conozcan lo importante y eficaz que es el juego como herramienta socializadora, pero más aún es de gran necesidad incluir estas

actividades en la práctica docentes como mecanismo urgente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por esta razón es apremiante conocer el punto de vista de García (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", donde concluye que:

“Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización” y según Porlan (1995) “se van creando nuevos significados a raíz de los ya existentes y en interacción con su experiencia física social y cultural, y que esto se da a medida que los niños crecen”.

Así mismo el juego a partir de los tres años implica altos grados de significación social; considerando que a través de él, interioriza y construye valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y la sociedad en que se desenvuelve.

Para ello Sánchez Benítez, (2010), dice que:

La cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda y aclaraciones, son estrategias sociales que ayudan a la interacción en un contexto real. Los alumnos necesitan colaborar, hablar entre sí, aclarar las dudas y comprenderse mutuamente cuando participan en los juegos, por lo tanto, mientras juegan se están desarrollando las estrategias sociales con la finalidad concreta.(Pág. 29, párrafo 3).

Siguiendo en este orden de ideas, traemos a colación las teorías contextual de Vigotsky, (citado por Fergus, 2006), en las cuales “el desarrollo del niño no puede ser comprendido por completo sin antes examinar el contorno sociocultural e histórico en el que ocurre.” Lo que quiere decir que el desarrollo infantil solo puede ser comprendido si se estudia el panorama por completo, incluyendo así la historia familiar del niño, sus factores económicos y su ámbito social.

También Molina Prieto (2008) en su trabajo El Juego como medio de Socialización, establece cuatro etapas de relaciones sociales mediante el juego, en donde la edad tiene gran importancia en la utilización y clase de juego, en primer lugar de 1 a 2 años la actividad lúdica del niño es de manera solitaria y hasta los tres años de edad los niños comienzan a buscarse entre sí hasta formar grupos de 2 a 3 personas, pero todavía no existe la posibilidad de ponerse en el lugar del otro y es ahí en este momento cuando el docente debe entrar a enseñarles a respetar las reglas del juego como esperar el turno, hablar después del otro, intercambiar opiniones, sustituir agresiones por otro tipo de acciones que no atenten contra la integridad de su par. Después de los 4 años y hasta los 5, se amplía el grupo de participantes del juego de 4 a 5 niños(as), haciéndose de esta manera más numerosas sus interacciones. Esta es la etapa del juego asociativo en donde los compañeros comienzan a tenerse en cuenta, tanto para colaborar y

desempeñar un papel específico en el juego, por lo cual ya se comienzan a respetar las reglas, convirtiéndose de esta manera el juego simbólico en colectivo. Durante los 6 y 7 años es cuando se empieza a dar una auténtica colaboración con verdaderas interacciones sociales. También el juego permite adaptarse al contexto social que lo rodea, conocer y comprender el mundo en el que vive. Según la teoría de Piaget, Citado por Molina (2008) “el juego se puede clasificar en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción.”

Esto afirma aún más la convicción que tiene esta investigación en lo concerniente a la necesidad de la lúdica y su favorecimiento en los procesos de enseñanza y más aún en la formación de personas con capacidades de concebir el mundo como el lugar donde los mil objetivos tienen el doble de posibilidades de volverse realidad, de ser alcanzables a través de procesos claros de aprendizaje, que despierten interés, autonomía, imaginación y lo más importante, que se logren de una manera agradable, con gusto de hacerlo y de la manera como más se crea conveniente y acompañado de un sentimiento de compañerismo y cooperación, logrando buenas relaciones sociales con su entorno y sus semejantes.

Por tal motivo es importante que las actividades lúdicas se conciban no como pérdida de tiempo sino que se visualice como un proceso serio y necesario no solo para los procesos de enseñanza aprendizaje sino también para poner en práctica en la cotidianidad. Para afianzar aún más este punto de vista, Piejanov, en estudios realizados concluye que el juego es hijo del trabajo; lo que significa que el hombre antes de haber jugado, ha trabajado y que los juegos existentes en todas sus diversidades, reflejan las diferentes actividades humanas en el sentido filogenético, pero en sentido ontogenético, aparecen después antes del trabajo. Mirando lo anterior, el Juego debe ser visto como un recurso estratégico de gran utilidad ya que permite al estudiante desarrollar sus propias estrategias y activa los mecanismos de aprendizaje en él.

Sánchez Benítez, (2010) Afirma que:

Este recurso en las estrategias cognitivas como formular hipótesis, deducir o deducir reglas se pueden activar en juegos donde se debe descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta.

Sigue diciendo: “El juego también permite inferir reglas gramaticales de forma natural, sin necesidad de recibir una explicación explícita. El juego es una estrategia de memorización. Según Giovannini, memorizamos el 90% de lo que uno mismo experimenta y realiza; el 70% de lo que explicamos a otros; el 50% de lo que escuchamos y vemos; el 30% de lo que vemos; y el 20% de lo que escuchamos. (Pag.27y 28).

En este sentido y con el propósito de profundizar más en la importancia del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se puede citar a Fergus P., (2006). En su libro *El Juego*, en donde se dan unas características esenciales que debe tener éste, el cual debe ser motivado de manera intrínseca, en otras palabras debe ser personal pues es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera. La segunda característica es referente a que el juego debe ser elegido con libertad por parte de los participantes, lo que lleva a pensar que si el niño se le obliga o impone aun cuando se haga con amabilidad, éste lo considerará como una actividad no grata. La tercera característica y que coincide con teóricos y autores antes citados se refiere a lo placentero que debe ser el juego. En cuarto lugar, el juego debe caracterizarse por su naturaleza no literal, en otras palabras que involucre un cierto elemento de imaginación. Por último, en el juego el participante lo debe hacer de manera activa.

Lo que nos indica que el juego es una actividad y una estrategia tan importante para llevar a cabo procesos de aprendizaje, que se debe mirar con objetividad hacia un meta clara de alcanzar, que no es otra cosa que enamorar al estudiante de la escuela, de la clase, de la materia y por ende del entorno.

Siguiendo este orden de ideas también es de significado conocer otras teorías clásicas acerca de la importancia y lo beneficioso del juego para las personas, para lo cual se puede comenzar con la teoría de la Energía Sobrante de Spencer (1873), citado por Fergus (2006), “en donde gracias al juego, se libera toda la energía sobrante, pues el hombre es equipado con cierta cantidad de energía que es utilizada en su proceso de supervivencia.”

Como ésta son muchas las teorías clásicas sobre el juego, sobra las razones para utilizarlo y los beneficios que trae consigo. Algunas de estas teorías son: Teoría de la renovación de la energía. “G. T. W. Patrick, teoría de la Recapitulación. “G.S. Hall”, teoría de la Práctica para la edad adulta. “K. Groos”, teoría Psicoanalítica. “S. Freud, A. Freud, E. Erikson”, teoría Cognitiva, de desarrollo. “J. Bruner, J. Piaget, B. Sutton- Smith”, teoría de la Modulación del estímulo. “D. E. Berlyne, G. Fein, H. Ellis y por último la teoría Contextual. “L. Vygotsky” descrita anteriormente.

Es gracias a estas teorías que el presente trabajo de investigación se hace más fuerte y veraz a medida que avanza la misma, puesto que es el juego el que le brinda al ser humano beneficios de tipo físico, intelectual, emocional y social. También, existen teorías contemporáneas sobre el juego, tales como los teóricos psicoanalíticos como Sigmund Freud (1856-1939) y Anna Freud (1895-1982), citados por Fergus, (2006), quienes le dan un valor emocional al juego, puesto que éste le ayuda al niño para reducir su ansiedad. Por un lado hay una ansiedad

objetiva, que consiste en el temor al mundo externo y la ansiedad instintiva, que viene arraigada a su naturaleza.

Es por esto que el juego es una herramienta de gran utilidad para que el estudiante alcance los logros u objetivos propuestos no solo en la escuela sino también en su proyecto de vida, llevando a cabo este proceso de una manera agradable que redunde en su desarrollo integral.

En este mismo camino se puede señalar el enfoque cognitivo del desarrollo en torno al juego, en donde los “teóricos cognitivos lo consideran como una herramienta para facilitar el crecimiento intelectual” Fergus (2006), Jerome Bruner (1972) y Brian Sutton-Smith (1976), (citados por Fergus 2006), Propugnaban que: “El juego proporciona una atmosfera cómoda y relajada en donde los niños pueden aprender a resolver una diversidad de problemas.” Esto indica que gracias al aprendizaje que el niño adquirió, le proporciona grandes beneficios a la hora de enfrentarse a problemas de mayor complejidad.

Igualmente Piaget (1896-1980), (citado por Fergus 2006), se refiere al juego como “la consolidación de conductas recién aprendidas: el niño primero aprende algo nuevo y luego repite lo que ha aprendido una y otra vez hasta que se convierte en una parte establecida de su repertorio.”

Es por esto que el juego ayuda no solo a satisfacer una necesidad motora del ser humano sino que también es un potenciador de la memoria, de los recuerdos y el establecimiento de los conceptos aprendidos a partir de sus experiencias. De igual manera es importante conocer el papel de juego en la adquisición de habilidades que según Fergus (2006).

Las habilidades también se pueden demostrar en forma intelectual, y los niños de escuela primaria sienten gran satisfacción al demostrar su destreza al jugar a las cartas, leer un libro por sí solos, decir un chiste, adivinar la respuesta de un acertijo o plantear uno que nadie puede adivinar, o incluso al lograr pronunciar un trabalenguas.(pág. 128).

En este orden de ideas también éste, le da un sentido espontaneo y creativo al juego que se puede elegir con libertad e imaginación, pero que va acompañado por actitudes hacia el mundo y hacia sí mismo en donde la flexibilidad mental, la espontaneidad, la curiosidad y la perseverancia hacen del juego una actividad con mucha personalidad que va acompañada de aspectos creativos y niveles altos de autoconfianza, de apertura hacia nuevas experiencias. Lo que posibilita que el estudiante cree autoconfianza, un juicio independiente y altos niveles de energía.

Así mismo el juego es un proceso intelectual, que le posibilita al estudiante una manera de pensar y de abrir caminos hacia la solución de problemas. Igualmente el juego es un proceso creativo, lo que significa que el alumno tiene la capacidad de crear nuevos imaginarios que le ayudaran a él y al grupo social donde actué.

En el sentido social del juego y sus beneficios tanto en áreas específicas como en áreas generales, los niños a través del juego social se sienten motivados y alcanzan niveles de concentración favorables para las relaciones interpersonales y en la formación de las actitudes simbólicas, respetando las reglas que subyacen de estas.

En este sentido podemos citar a Sánchez Benítez (2008), quien sigue afirmando que:

A través del juego se activan un mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos de todas las edades. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio. Además, como hemos visto, los juegos son fácilmente adaptables en la mayoría de los casos y esto los convierte en una herramienta útil para el profesor, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de la actividad”. (Página 65, párrafo 4).

Es aquí donde el docente debe mirar y comenzar a cambiar su convicción en la utilización de estrategias obsoletas, que solo dejan en los estudiantes sabores amargos del significado de la escuela, ocasionando de esta manera un desplome en su ánimo para rendir académicamente y por ende desmotivación que conlleva al alto nivel de deserción escolar, fenómeno que está aquejando la educación en la actualidad. Desde aquí debe partir la iniciativa del docente hacia una educación que satisfaga no solo a los padres de familia sino también a los estudiantes, lo cual ayuda a que su nivel de desarrollo sea integral, no solo se de en el campo académico, sino también en los social, cultural y en lo personal.

Para nutrir aún más el propósito de esta investigación sobre la utilización de estrategias Lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es bueno dar a conocer un artículo publicado por Green (2011), quien muestra la actividad lúdica como estrategia Pedagógica en la educación inicial, en donde el papel al educador parte de los intereses de los niños; se respetan sus diferencias y ritmos individuales e integran elementos que favorecen la experimentación, invención y libre expresión. Es importante porque a partir de esto el niño y la niña, dice Green, “construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando.”

Sigue diciendo: “Esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interacción con los demás”. Para este autor lo

importante no es elegir los materiales o los compañeros para realizar la actividad, sino que se cree un clima de participación, donde el niño y la niña desarrollen la autonomía, la creatividad, la iniciativa y la posible solución de problemas. Según él, es aquí donde el juego se convierte en una estrategia pedagógica, puesto que esta actividad se aprende de manera natural, produce placer, se crea y se expresan deseos e imaginarios. También posibilita el desarrollo motor, se construyen relaciones sociales por medio de él, se fortalecen los valores y se incrementa la iniciativa de exploración y experimentación lo que lleva a un desarrollo cognoscitivo.

Para Green, el juego es el motor del desarrollo, pues gracias a él: se entra en contacto con el mundo, se practican y se mejoran las habilidades, satisface necesidades de estímulo, diversión, curiosidad, exploración, amplía las habilidades intelectuales, promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

Para seguir en este orden de ideas es bueno y beneficios conocer los propósitos del juego, para lo cual se tienen a disposición los argumentos del Licenciado Bejarano (citado por Green, 2011), para quien los propósitos del juego son: Exaltar la autoestima y la solidaridad de los educandos, fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad, desarrollar habilidades de liderazgo, favorecer la integración, favorecer la comprensión y reconocimiento, desarrollar la agilidad mental, estimular la capacidad para la solución de problemas, favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil, dar a conocer el folklore, desarrollar destrezas físicas, intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

De lo anterior se puede concluir que el juego no solo puede servir como herramienta para para esparcimiento y el ocio, sino que debe estar presente en la vida de todo ser humano como mecanismo de solución a la gama de problemas que se presentan en la cotidianidad, al igual hace que el individuo crezca y se desarrolle de una manera integral y en pro de la capacidad y satisfacción por alcanzar los retos tanto a nivel social, cultural, intelectual y personal. Es por esto que el objetivo principal de la educación debe ser correspondido por parte de quienes la imparten para que no se pierda su esencia y se puedan alcanzar niveles favorables de desarrollo tanto a nivel institucional y también a nivel personal, que solo se logra con la unión y engranaje de todo el sistema educativo y de manera especial y primordial el desarrollo de los estudiantes a quienes se les debe impartir una educación llena de significados y significaciones por medio de estrategias que les favorezcan tal fin, en este caso la utilización de estrategias Lúdico- pedagógicas.

También Chacón (2008), nos muestra los objetivos que persiguen los juegos didácticos como son: plantear un problema que deba resolverse en un nivel de

comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Esto no es otra cosa que poner en función al estudiante para que por medio del Juego Pedagógico alcance o tenga la posibilidad de resolver o alcanzar objetivos propuestos en la asignatura aun cuando estos posean alguna dificultad para realizarlo. Otro de los objetivos que persigue el juego es fortalecer los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa pero que este fortalecimiento se haga de una forma seductora. Por otra parte el juego debe ofrecer espacios para que el trabajo en equipo sea satisfactorio y de una manera agradable. El juego también debe reforzar habilidades que se necesitarán con posteridad, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional, desarrollar destrezas en donde el niño posee dificultades y para terminar e importante para esta investigación, el propósito de educar ya que es un medio para que el estudiante se familiarice con las ideas y datos de las diferentes asignaturas.

Es importante también conocer que el juego didáctico que, permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica y los describe de la siguiente manera:

- Área físico-biológica: Capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- Área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentidos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
- Área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- Dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemáticas donde el niño presenta mayores dificultades. Chacón (2008), (pág. 2 y 3).

Es por lo anterior que en la presente investigación se han tenido en cuenta aportes de gran importancia que le ponen un valor agregado a la mismo, todo con el propósito de que no quede ninguna duda sobre lo necesario e indispensable del uso de estrategias lúdico-pedagógicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental en el grado tercero, en donde se debe tener en cuenta la importancia que tiene esta materia puesto que por medio de ella el estudiantes se relaciona con el mundo que lo rodea y aprende a valorarlo por la importancia que tiene para su supervivencia, además porque esta materia es el referente para poner en marcha las otras ciencias e interrelacionarse con ellas. A partir de lo anterior y con las vivencias del niño, éste aporta el conocimiento en el aula y colabora a la solución de los problemas ambientales.

Es por esto que la diversión en las clases debe ser un objetivo a realiza por parte del docente, pues debe visualizar, analizar y reflexionar que la actividad lúdica es una herramienta que en los alumnos es muy atractiva y despierta en ellos la motivación, pues su naturaleza es motivar y seducir la atención de los estudiantes hacia la materia y su temática sin importar el área a tratar.

También es imprescindible que los docentes sepan que solo no es jugar o pasarla de ocio mientras transcurren las horas reglamentarias, sino que deben tener en cuenta que el juego requiere de la comunicación pues este provoca y activa los mecanismos de aprendizaje en cualquier persona y más aún en los niños, cuando a la clase impregna de un ambiente lúdico y se le brinda la oportunidad al estudiante para que desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje. Esto es importante saberlo, ya que con la utilización de las estrategias lúdico-pedagógicas los docentes dejan de ser el todo, el centro o los más sabios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para convertirse solo en aquellas personas que facilitan y conducen este proceso.

Al finalizar esta investigación queda un inmenso placer, por tener las herramientas suficientes que indican que las estrategias lúdico-pedagógicas deben tenerse como elemento fundamental para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues son muchas las evidencias que fortalecen nuestra investigación y muchas más las teorías y trabajos de investigación que se han realizado en pro de la utilización y puesta en marcha de estas estrategias, no obstante debe dejarse claro que no basta con querer ponerlos en práctica sino querer hacerlo para que con ello las actividades a utilizar sean tanto del gusto del docente como la de los estudiantes para así lograr que su utilización sea en verdad pedagógica y por ende provechosa para la educación de los niños y de las niñas.

7.2 CAPÍTULO 2

IMPORTANCIA DE LOS EJES ARTICULADORES EN EL NIVEL EXPLORATORIO, ESPECIALMENTE EN EL GRADO TERCERO

Al hablar de la importancia que tienen los ejes articuladores concebidos como la forma para organizar las ideas, los conceptos, principios y teorías de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental, es imperante primero conocer cuál es la importancia que tiene esta área tanto desde su desarrollo histórico hasta llegar a su papel primordial para adentrarse en otros campos de acción u otras áreas.

Si bien, al área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental no se le ha dado el valor que debería tener frente a otras áreas del conocimiento, si es conveniente que desde la iniciativa que tiene esta investigación se dé a conocer su importancia y el valor agregado a que tiene derecho, pues es gracias ella que se da formación integral de las personas, desde lo histórico y lo social. De igual manera por medio de ella los estudiantes deben tener el acceso a los procedimientos e ideas centrales de la ciencia, de tal forma que esto les permite entender y relacionar elementos que están presentes en su vida cotidiana y por ende tener la capacidad de desenvolverse en ella de una manera más significativa.

Por este motivo no hay que desconocer el papel tan importante que tienen las Ciencias Naturales y Educación Ambiental en el desarrollo integral de las personas, también brinda herramientas para que les permiten usar lo que saben de las ciencias con el fin de comprender e interactuar en el mundo en el que viven. Las Ciencias Naturales de igual manera deben propiciar que los estudiantes se integren al mundo de la ciencia por gusto, curiosidad o placer. Es aquí donde uno de sus propósitos es el de ofrecer formación básica para quienes deseen dedicarse a la ciencia.

Según los “Estándares Curriculares emanados del Ministerio de Educación, al culminar la educación formal, los estudiantes deben contar con la formación básica en Ciencias Naturales, lo cual significa que han comprendido algunas de las ideas y procedimientos centrales de la Biología, la Física y la Química y que, a partir de ello, han construido sus propios modelos de la naturaleza y han aprendido a interrogarlos, cuestionarlos y modificarlos.”

Es así como en el “nivel exploratorio según los Estándares Curriculares, los estudiantes construyen explicaciones, plantean y realizan experimentos, y expresan sus ideas sobre ellos mismos y sobre su entorno. Los estudiantes describen de forma gradual y cualitativa características, relaciones, cambios, regularidades, jerarquías y estructura en procesos físicos, biológicos y químicos

de su entorno. En este nivel los análisis cualitativos involucran la inclusión gradual de categorías de las ciencias para hacer descripciones simples, agrupamiento de objetos, establecimiento de relaciones de orden o establecimiento de relaciones simples de causa-efecto. El nivel exploratorio inicia desde el nivel preescolar y culmina con el grado quinto de educación básica primaria.”

Ya conociendo la importancia de Las Ciencias Naturales y Educación Ambiental, llegamos al objetivo de conocer la importancia de los Ejes Articuladores en la formación del estudiante de tercer grado de primaria, para lo cual debemos conocer qué son los ejes articuladores.

“Ejes Articuladores: Teniendo en cuenta y con la preocupación que alberga a la presente investigación es de suma importancia conocer la importancia de estos ejes, puesto que aun los docentes del área desconocen el qué, el por qué y el para qué de ellos, por tal razón debemos en primer lugar su significado y para esto son imprescindibles los conceptos de los estándares curriculares, en los cuales estos ejes son una forma de organizar las ideas, los conceptos, los principios y las teorías centrales de las Ciencias Naturales, pertinentes a cada nivel de formación escolar. En términos globales dichas ideas se articulan alrededor de tres grandes líneas: Procesos Biológicos, procesos Físicos y procesos Químicos, los cuales se abordan con diferente complejidad en cada nivel de aproximación (exploratorio, diferencial o disciplinar). De esta manera profundizaremos la atención e importancia al nivel exploratorio que es el que atañe a nuestro trabajo de investigación, puesto que la proximidad de los conocimientos en los procesos biológicos tiene como punto de partida en el nivel exploratorio, a partir de la siguiente pregunta: ¿Cómo son los seres que nos rodean?, en el cual se debe:

- Diferenciar y agrupar los seres vivos en términos de alimentación y reproducción. Observa y describe las características de los seres vivos que se transmiten de padres a hijos.
- identifica y describe estructuras internas y comportamientos que han permitido a los seres vivos adaptarse al medio.”

En este eje es necesario impartirles a los estudiantes la necesidad de conocer de dónde vienen los organismos, por qué se comportan de una u otra manera, como es su alimentación y que estructuras poseen para sobrevivir en cierto lugar, no solo es transmitir al estudiante que existen organismos interactuando con ellos, sino también el conocer para que sirve y por qué son o están donde se encuentran, importante este punto para que los docentes de área utilicen las herramientas que les brinda el entorno y acompañado de actividades agradables para los alumnos y para su aprendizaje.

“En los procesos químicos se incluyen algunas características macroscópicas que permiten clasificar y estudiar los cambios en ellos, dar respuesta a la pregunta ¿cómo son las cosas que nos rodean?; se tiene en cuenta:

- La identificación de las condiciones por el cual se llevan a cabo cambios físicos de la materia en términos de calor y temperatura.
- Observa y diferencia algunos materiales de su entorno.”

Y para el caso de los “procesos físicos las ideas y los conceptos articuladoras pretenden dar respuesta a la pregunta ¿Cómo se mueven, como se oyen y como se ven los objetos del entorno?, para ello la atención de los estudiantes se centra en el estudio de las situaciones y los fenómenos en el espacio y en el tiempo y se desarrolla la idea de interacción.

- Describir y comparar movimientos de objetos en términos de la posición, la distancia recorrida, la trayectoria seguida y el tiempo.
- Describe y compara el efecto que produce la aplicación de fuerzas sobre los objetos en términos de intensidad y dirección.
- Describe el comportamiento del sonido en diferentes medios, lo relaciona con la velocidad de propagación y hace predicciones.

También se debe tener claro que en este nivel se enmarcan tres elementos básicos pertinentes para la educación formal en los procedimientos científicos.”

“Construcción de explicaciones y predicciones; involucra prácticas como interpretar escritos científicos, describir situaciones, identificar características pertinentes para el análisis de un problema, de una situación, o de un fenómeno; establecer relaciones entre variables , así como plantear, argumentar y contrastar hipótesis.”

“Trabajo experimental; configura el referente concreto de las ciencias naturales, lo cual involucra planear un extorno de experimentación, de obtención de información, de evaluar indicios, de usar e interpretar información y de utilizar adecuadamente instrumentos de medición. Por consiguiente este nivel hace énfasis en tres aspectos:

- La descripción de un sistema que muestre aspectos que estén más allá de lo evidente.
- La importancia de seguir un procedimiento para obtener pruebas experimentales.
- La relación entre las pruebas obtenidas y las ideas científicas.”

“Comunicación de ideas científicas; configura los procesos con los que se explicita el conocimiento de las ciencias naturales, involucrando desempeños como la presentación oral y escrita de análisis, resultados, explicaciones y predicciones, que muestran indicios y utilizan categorías y lenguaje científico con un grado de complejidad acorde al nivel de formación.”

Por consiguiente en el grado tercero los desempeños esperados tienen como punto articulador todas las relaciones que realizan los estudiantes para identificar regularidades que les permitan agrupar seres vivos en diferentes categorías, establecer semejanzas y diferencias entre materiales y fenómenos del entorno. El procedimiento básico de las Ciencias Naturales es el de la construcción de explicaciones y predicciones en situaciones cotidianas, novedosas y ambientales.

8. CONCLUSIONES

El desarrollo de la siguiente investigación permite establecer las siguientes conclusiones:

1. Que teniendo en cuenta los diferentes trabajos de investigación referentes a la utilización de estrategias Lúdicas como herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se puede decir con certeza que gracias al juego los individuos presentan un nivel más alto en su rendimiento académico y en sus relaciones interpersonales.
2. Que las actividades lúdicas favorecen la socialización de los estudiantes.
3. La utilización de juegos de construcción ayudan a mejorar y potenciar la memoria, la imaginación y la iniciativa de los niños.
4. De acuerdo a Piaget y Vygotsky, la Actividad Lúdica es favorable para el proceso de Socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño.
5. Que después de revisar y conocer teorías, conceptos y trabajos de investigación relacionados con la utilización del juego en la enseñanza, se puede concluir que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral.
6. La investigación realizada permite afirmar que la utilización de estrategias lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se deben tener como las actividades más relevantes para el desarrollo integral del niño y por lo tanto estas estrategias deben estar llenas de innovación y motivación para que el estudiante las disfrute y así su aprendizaje sea placentero.
7. Conocer la importancia que tienen los ejes articuladores en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental, permite llevar a cabo la organización de los procedimientos, abordar problemáticas de las ciencias naturales y utilizarlos de manera transversal en pro de una buena educación, de calidad y siempre pensando en el desarrollo integral de los estudiantes.

9. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los docentes, la utilización del juego como herramienta didáctica para la realización de las actividades en el aula de clase.
2. Es recomendable que en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental se cuente con recursos atractivos que permitan central la atención de los estudiantes y así lograr un interés más amplia en los temas a desarrollar.
3. Se recomienda a los docentes, rescatar el uso de juegos como rompecabezas, sopas de letras, loterías, para que estos sirvan como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento y de integración de los estudiantes del grado tercero de primaria.
4. Abrir y permitir espacios de participación para que los estudiantes tengan la posibilidad de participar activamente de las actividades y temas a desarrollar.
5. Implementar el uso de juegos cooperativos con más frecuencia y sin dejar su continuidad.
6. Teniendo en cuenta que el grado tercero es un nivel exploratorio, es de suma necesidad e importancia que para que el desarrollo integral de los estudiantes no se vea quebrantado, es necesario que los docentes del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental utilicen Estrategias Lúdicas, con el fin de mejorar y enamorar a los estudiantes del área en mención para que así éstos mejoren su desempeño y alcancen niveles altos de socialización, respeto y amor por su entorno.

REFERENCIAS

Baraldi, C. (2001). *Jugar es cosa seria*. (p.84). Homosapiens Ediciones. Buenos Aires.

Fergus, P. (2006). Hughes. *El juego, su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. (p.300). Editorial TRILLAS. Mexico.

Aprendizaje. (s.f.). *Aprendizaje*. Recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Bühler. Citado por Gren-Y. (s.f.) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Recuperado de: <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/>

Campos Villalobos, N. (2007). *Froebel Un pedagogo comprometido. Aforismos*. Recuperado de: <http://filo-edu.blogspot.com/2007/12/froebel-un-pedagogo-comprometido.html>.

Colombia. (2006). *Congreso de la República. Código de Infancia Y Adolescencia* (Ley 1098). Recuperado de: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1098_2006.html

Coello García, J. A., Morales Vidal, J. M., Rosas Martínez, A. R. & Salgado Nieto, I. (s.f.). *La actividad creadora de la imaginación*. Recuperado de: http://www.raydesign.com.mx/psicoparaest/index.php?option=com_content&view=article&id=165:imaginacion-vigotsky&catid=47:seminarios&Itemid=73.

Colombia. (2010) *Congreso de la República. Ley General de Educación* (Ley 115, 1994). (p.66). Momo Ediciones. Bogotá.

Colombia. (2010). *Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos Curriculares Ciencias Naturales e Educación Ambiental*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/18508550/estandares-curriculares>

Colombia. (2001). *Ministerio de Educación Nacional. Ley 715*. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-86098.html>

Colombia. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales*. Recuperado de: www.mineducación.gov.co/1621/articles-81033_archivo_pdf.pdf

Colombia. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional. Decreto 1860*. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Chacon, P. (s.f.) . *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo creando en el aula?*. Recuperado de: <http://www.yopdf.com/juego-como-estrategia-de-aprendizaje-pdf.html>

Ucha, F. (s.f.). *Estándares Curriculares*. Recuperado de: www.definicionabc.com/social/ludico.php

Estrategias. (s.f.). Recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia>

Felibertt, J. (1996). *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>

Galvis Panqueva, Á. H., (2000) *Juegos Acertijos y Creatividad*. (p.23-40). Revista Informática UNIANDES – LIDIE. Vol. 13, No. 1.

- Gren-Y. (2011). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Recuperado de: <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/>
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y la lúdica*. (p.141). Ed. Magisterio. Bogotá.
- Labrador Piquer, M. J. & Morete Magan, P. (1970). *El juego en la enseñanza de ele. El Juego y sus Proyecciones Sociales*, Glosas Didácticas. Revista electrónica internacional. ISSN 1576-7809. Recuperado de: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- López, Y. (1996). Recuperado de: <http://multidoc.rediris.es/publidocnet3/archivos/educacion/apuntes/docinfo/Tema%2012.pdf>
- López, N. R. & Bautista-Vallejo, J. M. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Recuperado de: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04/articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF
- Molina Prieto, R. (s.f.). *El juego como medio de socialización*. Recuperado de: www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/numero_14/Remedios_Molina_2.pdf
- Ortega, R. (1990). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Recuperado de: dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=48377
- Palacino Rodríguez F.(s.f.). *Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico*. Recuperado de: http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen6/ART4_Vol6_N2.pdf
- Perdono & Sandoval. (1998) *Juegos Cooperativos para favorecer el proceso de socialización*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos28>

</actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>

Rubén. (s.f.). *El rendimiento académico: Concepto, investigación y desarrollo REICE*. Recuperado de: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/551/55110208.pdf>

Ruiz J., Francisco & otros. (s.f.) *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Recuperado de: <http://books.google.com.co/books?id=BqJhm2rm3N0C&pg=PA37&pg=PA37&dq=El+juego+infantil+es+la+mejor+muestra+de+la+existencia+del+aprendizaje+espont%C3%A1neo;+considera+el+marco+L%C3%BA dico+como+un+internadero+para+la+recreaci%C3%B3n+de+aprendizajes+previos+y+la+estimulaci%C3%B3n+para+adquirir+seguridad+en+dominios+nuevos.&source=bl&ots=KRKWpQS0W3&sig=TMcjRrGCZhWOcUc4N2m4ZUAKAKY&hl=es419&sa=X&ei=QI8kULWGOMWK6QG07oHoDA&ved=0CEEQ6AEwAA#v=onepage&q=El%20juego%20infantil%20es%20la%20mejor%20muestra%20de%20la%20existencia%20del%20aprendizaje%20espont%C3%A1neo%3B%20considera%20el%20marco%20L%C3%BA dico%20como%20un%20internadero%20para%20la%20recreaci%C3%B3n%20de%20aprendizajes%20previos%20y%20la%20estimulaci%C3%B3n%20para%20adquirir%20seguridad%20en%20dominios%20nuevos.&f=false>


Sánchez Benítez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Recuperado de: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>.

Wikipedia. (2012). (<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>).

Wikipedia. (2012). (<http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia>).

ANEXOS

Anexo a. **Entrevistas** Entrevista Estudiantes y docentes

 **LICENCIATURA BÁSICA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL**
UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA "IDEAD"

ENTREVISTA

Institución Educativa: General Santander
Nombre del Rector: Esp. Carmen Hernández Monroy.
Nombre del encuestado: Cristian Camilo Casalla
Rol: estudiante grado 4

Somos estudiantes de la Universidad del Tolima "IDEAD" de Licenciatura Básica de Ciencias Naturales y educación Ambiental.

OBJETIVO: es de conocer las fortalezas y debilidades y las estrategias que maneja usted como docente en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

1. ¿Cómo cree usted que debería enseñarles la Ciencias Naturales?
Me gustaria que me la enseñaran de
real porque. Solamente nos dan solo
teoria de leer y copiar

2. ¿Qué actividades le realizan los docentes en el área de ciencias naturales?
Experimentos naturales.
Carteles
Exposiciones.
Dia Positivas.

3. Le agrada las ciencias naturales porque? Y si por el contrario Porque?
Si, Pero me gustaria que el profesor fese
mas creativo

"PROYECTO AULA VIVA"



4. ¿Sabe usted cuales son los procesos que deben manejar los docentes en el área de las ciencias naturales?

No, los docentes no nos han explicado.

5. El docente tiene en cuenta los conceptos, preconcepciones y experiencias vividas o adquiridas del medio?

Nos impiden opinar y nos mandan a callar es solo lo que el docente diga.

6. ¿Qué actividades le gustaría que el docente elaborara en el área de ciencias Naturales?.

Me gustaría que los actividades con juegos referentes a los temas.

Firma del encuestado:

± Cristian Camilo Casallas.

Representantes del proyecto.

EDILSON ACOSTA BETANCOURTH
RUBY ACOSTA BETANCOURT
MILEIDY MONROY TORRES



ENTREVISTA

Institución Educativa: General Santander

Nombre del Rector: Esp. Carmen Hernández Monroy.

Nombre del encuestado: Amparo Vega Quijano

Rol: docente

Somos estudiantes de la Universidad del Tolima "IDEAD" de Licenciatura Básica de Ciencias Naturales y educación Ambiental.

OBJETIVO: es de conocer las fortalezas y debilidades y las estrategias que maneja usted como docente en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

1. ¿Cuáles son las fortalezas y las debilidades en la enseñanza de las ciencias naturales en el nivel exploratorio?.

Fortalezas: Se puede experimentar en el medio
- El conocimiento previo de los estudiantes.

Debilidad: falta de laboratorios y equipos
adecuados en el desarrollo de los clases.

2. ¿Cómo maneja las tres líneas de formación en este nivel?.

Las líneas de formación se manejan en la
utilización de libros, los estudiantes llevan a
clase materiales para las practicas. Además
se utilizan películas



3. ¿Qué estrategias aplicas en cada uno de los procesos (Biológico, Físico y Químico) en la enseñanza de las Ciencias Naturales ?.

- Mediante experimentos donde los estudiantes manipulan materiales llegando a conceptos precisos.
- Análisis de encuestas dadas para llegar a una conclusión
- Lecturas de biografías y obras de científicos famosos, ampliando métodos discutidos para la investigación

4. ¿Qué actividades implementa en la enseñanza de las ciencias naturales?.

- Desarrollo de talleres de exploración
- Apanamieitos - Sopas de letras, crucigramas
- Experimentos de aplicación
- Actividades adicionales, individuales, grupales, o para desarrollar en el grupo familiar.

5. ¿Qué otras estrategias se podrían implementar para que los discentes se apasionen por el área de ciencias naturales?.

- En lecturas amenas sobre la historia de algunos científicos cuando eran niños y se le hacen relatos (cuando) de la historia de la ciencia
- Observación de videos y experimentación

6. Cree usted que los estudiantes tienen apatía por el área de ciencias, Porque?.

- Las clases se venido desarrollando muy magistrales
- La falta de los laboratorios
- Pocos materiales para manipular.

Firma del encuestado:

Campos Veyla

Representantes del proyecto.

EDILSON ACOSTA BETANCOURTH
RUBY ACOSTA BETANCOURT
MILEIDY MONROY TORRES

Anexo b. FICHAS BIBLIOGRÁFICAS

TIPO DE DOCUMENTO: MEMORIA DE INVESTIGACIÓN

AUTOR: SÁNCHEZ, Benítez Gema

TITULO: LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO

LUGAR DE PRESENTACIÓN: UNIVERSIDAD DE ALCALÁ

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2008

NÚMERO DE PÁGINAS: 69

URL: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

FECHA DE CONSULTA DEL DOCUMENTO: 25 DE AGOSTO DE 2011

ANÁLISIS: La enseñanza de las ciencias naturales (biología, química y física) es un proceso que debe ir acorde con el desarrollo y maduración de los estudiantes llegando al punto que el niño lo conozca y lo describa, durante el siglo xx ha avanzado la ciencia y la tecnología, encontramos que en niños mayores que hace que aumente el conocimiento en cuanto a las épocas anteriores, esto hace que muchas personas tengan diferentes perspectivas de ver el mundo.

Dentro de las ciencias naturales encontramos que en niños mayores de 6 años se despierta un campo de investigación y empiezan a darle importancia a los saberes investigativos o científicos, a partir de este momento se argumenta los conocimientos según la capacidad de enseñanza, lo cual estimula el desarrollo de su personalidad y de cierta manera facilita la interpretación con el medio, durante muchos años la labor docente se dirigió hacia la realización de actividades de manipulación, en cambio ahora el horizonte es hacia la exploración, tener en cuenta las ideas de los estudiantes, valorarle sus preguntas, en pocas palabras el niño debe construir poco a poco sus conocimientos.

En este nivel se reúnen muchas ideas y preguntas, ejemplo: ¿Qué es la naturaleza? En 3°, 4° y 5°, los niños tienen una idea central que es la naturaleza, como es y el porqué de los fenómenos, esto depende de cómo piensa, que le interesa y que puede interpretar y comprender el mundo-

El problema de la enseñanza de las ciencias naturales reside en reflexionar sobre los contenidos a enseñar, es decir sobre la manera de transformar el contenido científico enseñable.

TIPO DE DOCUMENTO: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

AUTOR: HUAMAN, Tacca Rubén Daniel

TITULO: LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.

LUGAR DE PRESENTACIÓN: UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR SAN MARCOS

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2010

URL: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

FECHA DE CONSULTA DEL DOCUMENTO: 26/10/2011

ANÁLISIS:

En este documento de investigación enfatizan en la forma de enseñar las Ciencias Naturales, que debe ser un proceso lento durante el desarrollo y preparación de los estudiantes, de esta manera se busca que los niños no solo expliquen un tema de las Ciencias, sino que miren la realidad, que interactúen con el medio y construyan sus conocimientos a través de diversas investigaciones.

Se ha demostrado que el niño desde que nace desarrolla sus estímulos, aprende de sus experiencias por medio de investigaciones científicas, no solo pegado de libros sino también interactuando con el medio ambiente adquiere sus conocimientos por medio de lo que observa y con lo que se relaciona.

En mención lo que se busca explicar es que el niño desde su etapa inicial entiende el por qué ocurren los fenómenos.

El desarrollo de las ciencias en los últimos años ha permitido transformar el mundo dando importancia a las ciencias naturales ya que es fundamental para desarrollar capacidades investigativas.

TIPO DE DOCUMENTO: REVISTA ELECTRÓNICA DE ENSEÑANZA VOL. 7 N°3

AUTOR: PALACINO, Rodríguez Fredy

TITULO: COMPETENCIAS COMUNICATIVAS, APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES: UN ENFOQUE LÚDICO.

LUGAR DE PRESENTACIÓN: INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DIVERSIFICADO

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2007

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: semillasinvest@hotmail.com.

URL: http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen7/ART3_Vol7_N3.pdf

ANÁLISIS:

El problema de enseñanza en los estudiantes se centra en factores como la falta de estrategias e implementos didácticos, enseñanza solo en verbalización, el interés por las demás materias como matemáticas y español, debido a estos hallazgos se ve la necesidad de actualizar al docente y a crear estrategias y didácticas para mejorar la enseñanza de las ciencias naturales. Otro hallazgo que se presenta es que el docente nunca tiene en cuenta los saberes de los alumnos porque en el afán de cumplir con la amplitud de los diferentes programas de los PEI o Planes de estudio de cada Institución no pueden desarrollar al 100% las actividades y que sean satisfactorias.

TIPO DE DOCUMENTO: REVISTA ELECTRÓNICA DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS.

AUTOR: GARCIA, Ruiz Maira & OROZCO, Sánchez Leticia

TITULO: ORIENTANDO UN CAMBIO DE ACTITUD HACIA LAS CIENCIAS NATURALES Y ENSEÑANZA EN PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

LUGAR DE PRESENTACIÓN: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA SEP MEXICO

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2004

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: mayragarr@yahoo.com.mx

URL: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

ANÁLISIS:

El problema de enseñanza en los estudiantes se centra en factores como la falta de estrategias e implementos didácticos, enseñanza solo en verbalización, el interés por las demás materias como matemáticas y español, debido a estos hallazgos se ve la necesidad de actualizar al docente y a crear estrategias y didácticas para mejorar la enseñanza de las ciencias naturales, otro hallazgo que se presenta es que el docente nunca tiene en cuenta los saberes de los alumnos porque en el afán de cumplir con la amplitud de los diferentes programas de los PEI o Planes de estudio de cada Institución no pueden desarrollar al 100% las actividades y que sean satisfactorias.

Este proceso se basa en la forma de enseñar las Ciencias Naturales. Debe ser un proceso lento durante el desarrollo y preparación de los estudiantes, de esta manera se busca que los niños no solo lo expliquen sino que miren la realidad y constituyan conocimientos en diversas investigaciones.

TIPO DE DOCUMENTO: LIBRO

AUTOR: FERGUS, P. Hughes

TITULO: EL JUEGO, SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO PSICOLÓGICO DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE.

TÍTULO DE LA OBRA EN INGLÉS: CHILDREN, PLAY AND DEVELOPMENT.

LUGAR DE PRESENTACIÓN: MÉXICO.

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2006

EDITORIAL TRILLAS

EDICION: Tercera edición en Inglés y Primera edición en Español.

NÚMERO DE PÁGINAS: 300

ANÁLISIS: Se ha demostrado que el niño desde que nace desarrolla estímulos, aprende de sus experiencias, por medio de investigaciones científicas no solo pegado de libros sino también interactuando con el medio ambiente, adquiere sus conocimientos por medio de lo que ve, con lo que se relaciona.

Se ha demostrado que el niño desde que nace desarrolla estímulos, aprende de sus experiencias, por medio de investigaciones científicas no solo pegado de libros sino también interactuando con el medio ambiente, adquiere sus conocimientos por medio de lo que ve, con lo que se relaciona. Por medio de la enseñanza de las ciencias naturales

1. no se considera la posibilidad que los alumnos adquieran conocimientos a partir de la realidad que se encuentran. Los planes y programas no responden a las necesidades individuales y sociales y bien existen dificultades en el desarrollo de los nuevos planes y programas de estudio debido a que la falta de capacitación de los docentes.

TIPO DE DOCUMENTO: **TESINA**

AUTOR: **GONZÁLEZ, Ramírez, Olga María**

TITULO: **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR LA COMPREENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO DE PRIMARIA.**

LUGAR DE PRESENTACIÓN: **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, MEXICO, D.F.**

AÑO DE PRESENTACIÓN: **2004**

PÁGINAS: **59**

URL: <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/21715.pdf>

ANÁLISIS:

La tarea de la escuela y de la labor docente no es tanto enseñar (en el sentido de mostrar, transmitir, transvasar información) cuando genera condiciones y el ambiente para que el alumno aprenda autónomamente, resultando improcedente e ineficaz, orientar el trabajo hacia la producción mecánica de modelos externos. (Pág. 11, 12).

Desde esta perspectiva se le niega al niño la participación activa para experimentar aprendizajes significativos en situaciones y circunstancias cotidianas dentro del aula como leer y escribir. (Pág. 12)

La estrategia que se plantea se trabajará durante todo el año escolar sin planteamientos fijos de acuerdo a los planes y programas.

El trabajo es importante ya que se puede evidenciar en el presente trabajo, que gracias a la utilización de estrategias Lúdicas como herramienta de enseñanza y como material de apoyo a las actividades que se realizan en la cotidianidad.

Las actividades que se presentaron en esta estrategia son un ejemplo de lo que se puede realizar con los alumnos, no únicamente de grado quinto, sino de cualquier grupo y grado con el propósito de que el alumno desarrolle la comprensión lectora y fomente el hábito y gusto por la lectura. (pág. 57)

TIPO DE DOCUMENTO: REVISTA DIGITAL

AUTOR:

TITULO: **ENFOQUES EDUCATIVOS**

EDITORIAL: **ENFOQUES EDUCATIVOS, S. L.**

AÑO DE PRESENTACIÓN: **01 DE ABRIL DE 2009**

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: editorial@enfoceseducativos.es

URL: www.enfoceseducativos.es

ANALISIS:

TIPO DE DOCUMENTO: BLOG.

AUTOR: CAMPOS, Villalobos, Nelson.

TITULO: FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN.

SUBTÍTULO: FROEBEL: UN PEDAGOGO COMPROMETIDO

AÑO DE PRESENTACIÓN: 3 DE DICIEMBRE DE 2007

URL:

<file:///C:/Users/Usuario/Desktop/SOLO%20UNIVERSIDAD/PROYECTO%2019%20DE%20MAYO%20DE%202012/TEMATICA%20ANTSC/Filosofia%20de%20la%20Educacion%20%20FROEBEL%20%20UN%20PEDAGOGO%20COMPROMETIDO.htm>

ANALISIS:

PRECEPTOS DE FROEBEL

PRINCIPIOS DE FROEBEL

INCLINACIONES NATURALES DEL NIÑO

AFORISMOS DE FROEBEL.

DOCUMENTO TELEMATICO

TIPO DE DOCUMENTO: REVISTA VENEZOLANA EDUCERE

AUTOR: MINERVA, Torres Carmen

TITULO: LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LA EDUCACION BASICA.

LUGAR DE PRESENTACION: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOS ANDES

AÑO DE PRESENTACION: 2010

CORREO ELECTRONICO DEL AUTOR: educere@ula.ve

URL: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/356/35601907.pdf>

ANALISIS: El juego es importante para conducir al estudiante al mundo del conocimiento, se ha tomado como una de las formas de aprendizaje mas adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños.

El juego es una de las actividades más agradables conocida hasta el momento, es más una forma de esparcimiento antes que de trabajo, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo el cual se le aplica animo y esfuerzo, tiempo y concentración hacia expectativas.

Es considerado como una actividad de carácter universal, común en todas las razas, en todas las épocas que han evolucionado a la par de la ciencia y la tecnología, la didáctica considera el juego como un entretenimiento que propicia conocimiento que a la par produce satisfacción y gracias a el se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad.

La atención se concentra en lo que hace, en la reflexión, en la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo pero sobre todo el juego limpio, es decir con todas las cartas sobre la mesa. El juego es agradable siempre y cuando se planifiquen actividades agradables con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad que fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora., estos conocimientos favorecen el crecimiento biológico mental, emocional, individual y social y a la vez que propicia el desarrollo integral y significativo que posibilita al docente hacerle la tarea frente a su compromiso, más dinámico, ameno, innovador, creativo, eficiente y eficaz donde su ingenio se convierte en eje central de la actividad.

Un docente innovador inteligente y actualizado debe saber:

1. Que todo el conocimiento que quiera introducir en el aula se dé su completo dominio.
2. Que el objeto del juego las competencias que van a desarrollar, adquirir y a fortalecer el estudiante posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
3. El juego despierta interés participando activamente.
4. Que los integrantes del grupo deben participar en el juego.
5. El interés estimula las competencias sanas.

El juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera.

TIPO DE DOCUMENTO: BLOG

AUTOR: GREN, Yarit

TITULO: LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL

LUGAR DE PRESENTACIÓN:

AÑO DE PRESENTACIÓN:

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR:

URL:

ANÁLISIS:

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL.

PROPOSITOS DEL JUEGO SEGÚN LIC. MANUEL BEJARANO.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

TIPO DE DOCUMENTO: **ARTÍCULO UBICADO EN LA REVISTA ELECTRÓNICA NUEVA AULA ABIERTA N° 16.**

AUTOR: **CHACÓN, Paula.**

TITULO: **EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.**

LUGAR DE PRESENTACIÓN: **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR, INSTITUTO PEDAGÓGICO DE CARACAS, DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL.**

AÑO DE PRESENTACIÓN: **2008**

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: paulachsupelipc@gmail.com

ANÁLISIS: En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998).

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

TIPO DE DOCUMENTO: REVISTA DIGITAL

AUTOR: MOLINA, Prieto. Remedios

TITULO: EL JUEGO COMO MEDIO DE SOCIALIZACIÓN

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2008

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: tatareme@hotmail.com

URL: csifrevistad@gmail.com

ANALISIS:

LA VIDA EN GRUPO:

Los niños invierten mucho tiempo en actividades solitarias o en juegos paralelos, pero las actividades asociativas, de colaboración y juego social se convierten en sucesos cada vez más frecuentes.

AUTOR: **REYES, Navia Mercedes**

TITULO: **EL JUEGO DE LA DIDÁCTICA**

LUGAR DE PRESENTACIÓN: **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
EXPERIMENTAL LIBERTADOR**

AÑO DE PRESENTACIÓN: **2008**

CORREO ELECTRÓNICO DEL AUTOR: www.isep.es

URL: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-como-un-proceso-de-desarrollo/>

El juego proceso de desarrollo y socialización empieza desde el momento de formación ya que el juego es de gran importancia, por lo tanto las evoluciones psicológicas y didácticas han sido claves y necesarias para afrontar los cambios sociales y económicos, el juego como actividad básica en el desarrollo integral de los niños Generando varios ámbitos tales como:

- ✓ **AMBITO PSICOMOTOR:** es cuando desde la observación se puede comprobar que el niño desde muy temprana edad realiza varios juegos y movimientos de manera repetitiva.
- ✓ **AMBITO COGNITIVO:** capacidad para desplazarse libremente, adquisición de numerosas palabras, necesidad de comunicarse.
- ✓ **AMBITO AFECTIVO:** necesita solo de personas adultas para el alimento pero sobre todo de afecto.
- ✓ **AMBITO SOCIAL:** desarrollan maneras de pensar, sentir y actuar, el desarrollo infantil es un proceso de desarrollo social a lo largo de toda su vida, empieza a compartir sus juegos, aprende a relacionarse con más personas y a establecer vínculos de amistad.

Desde esta perspectiva analizamos que la evolución del aprendizaje lúdico empieza desde el momento en que estamos en el vientre y a medida de su desarrollo se van dando los desarrollos del aprendizaje, de acuerdo a su edad, empezando desde aprender lo básico a medida de su crecimiento se van ampliando sus conocimientos y por medio de la iniciativa propia hacia juego.