

El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el
Aprendizaje significativo en el área ciencias naturales

Ángela Vanesa Beltrán Mora

Ángela Jireth Guzmán Ospina

Lina Patricia Salazar Castillo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Licenciatura en Educación Infantil

Soacha, Cundinamarca

Mayo del 2021

El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el
aprendizaje significativo en el área ciencias naturales

Ángela Vanesa Beltrán Mora

Ángela Jireth Guzmán Ospina

Lina Patricia Salazar Castillo

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado
en Educación Infantil

Asesor(a)

Janeth del Carmen Beltrán Espitia

Magister en Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Licenciatura en Educación Infantil

Soacha, Cundinamarca

Mayo del 2021

Dedicatoria

El presente trabajo de grado lo dedico a Dios por su amor, bondad y por darme sabiduría e inteligencia para poder contar con la oportunidad y el privilegio de finalizar este período académico y ser formada como profesional en Educación Infantil.

A mis padres Rubén Darío Salazar y Doris Marlenis Castillo porque gracias a su apoyo incondicional, ánimo y compañía me he convertido en lo que soy, porque su ejemplo y enseñanza me han impulsado a ser una excelente profesional, porque sin su ayuda constante no hubiese podido alcanzar este gran sueño.

A mi hermana Laura Camila Salazar por su apoyo constante, porque su amor y paciencia me dieron la fuerza para perseguir mi sueño profesional y culminar este proceso tan significativo para mi vida.

Lina Patricia Salazar Castillo

En primer lugar, agradecerle a Dios y la Virgen por siempre bendecirme en todo lo que me propongo en la vida.

A mis padres Ana Gabriela Mora y Daniel Beltrán por el apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles y a mi hermana Jeimy Carolina Beltrán por siempre estar allí apoyándome en los momentos en los que no podía más siempre estuvo ahí brindándome consejos para poder seguir adelante y no rendirme.

A mis compañeras de tesis Ángela Jireth Guzmán Ospina y Lina Patricia Salazar Castillo con quien he compartido momentos difíciles y logros en todo este tiempo de amistad, gracias por ser ese apoyo incondicional siempre.

Ángela Vanesa Beltrán Mora

Dios tu amor y bondad no tienen fin, primeramente te doy las gracias por permitirme tener tan buena experiencia dentro de la universidad, los docentes que hicieron parte de este proceso de formación para poder convertirme en una profesional en lo que tanto me apasiona, gracias a mi madre Alcira Ospina, a mi padre Ulises Guzmán Bolaños y a mi hermano Mateo Santiago Guzmán Ospina por sus aportes, esfuerzos, amor, apoyo y bondad incondicional hoy toda su colaboración se reflejan en la culminación y paso por la universidad, mi mayor motivación y promotores durante ese proceso.

Para finalizar y no menos importante, mis compañeras de trabajo de grado Ángela Vanesa Beltrán Mora y Lina Patricia Salazar Castillo, seres humanos maravillosos, con esta frase culminó “Siembra una buena y sincera amistad y muy probablemente el tiempo te permitirá disfrutar de una agradable cosecha”

Ángela Jireth Guzmán Ospina

Agradecimiento

Damos las gracias a los docentes del programa de Licenciatura en Educación Infantil Centro Regional Soacha por su guía, sus valiosas enseñanzas, porque por medio de ellos aprendimos nuevos conocimientos y experiencias significativas que aportaron a que pudiéramos consumir el sueño de ser profesionales.

Agradecemos a nuestra tutora Janeth del Carmen Beltrán Espitia por su comprensión, paciencia y orientación para finalizar este trabajo de grado, por su tiempo, dedicación, palabras de aliento y por creer en nuestro trabajo.

Infinitas gracias a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por hacer de este sueño una realidad y formarnos como profesionales.

Por último, agradecemos a los niños y niñas del grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña por su disposición y colaboración en este trabajo, porque de ellos aprendimos valiosas enseñanzas para nuestro desarrollo como profesionales.

Contenido

| | |
|---|----|
| Lista de tablas | 10 |
| Lista de figuras..... | 11 |
| Resumen..... | 12 |
| Abstract | 14 |
| Introducción | 16 |
| CAPÍTULO I | 18 |
| Planteamiento del problema..... | 18 |
| Descripción y formulación del problema..... | 18 |
| Objetivos | 21 |
| Objetivo General..... | 21 |
| Objetivos Específicos..... | 21 |
| Justificación | 22 |
| Línea de investigación | 24 |
| Antecedentes de investigación | 25 |
| CAPÍTULO II | 32 |
| Marco referencial | 32 |
| Bases teóricas..... | 32 |
| Juego de reglas | 32 |

| | |
|--|----|
| Estrategia Pedagógica | 34 |
| Aprendizaje Significativo | 35 |
| Ciencias Naturales | 37 |
| Bases legales | 40 |
| CAPÍTULO III..... | 43 |
| Marco metodológico | 43 |
| Enfoque de la investigación..... | 43 |
| Tipo de investigación..... | 44 |
| Paradigma de investigación | 45 |
| Población..... | 45 |
| Muestra | 45 |
| Instrumentos y técnicas para la recolección de datos | 46 |
| Observación Participante..... | 46 |
| Diario de campo..... | 47 |
| Encuesta | 47 |
| Entrevista semiestructurada..... | 47 |
| Planeaciones pedagógicas..... | 48 |
| Procedimiento metodológico | 48 |
| Propuesta pedagógica monopolio aprendo: Jugando y experimentando | 51 |
| CAPÍTULO IV..... | 53 |

| | |
|--|----|
| Análisis e interpretación de datos | 53 |
| CAPÍTULO V..... | 81 |
| Resultados | 81 |
| Discusión y conclusiones | 85 |
| Referencias..... | 91 |
| Anexos | 97 |

Lista de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Cronograma | 50 |
| Tabla 2 Operacionalización de variables | 54 |
| Tabla 3 Operacionalización de variables, encuesta a estudiantes..... | 64 |
| Tabla 4 Ciencias naturales y aprendizaje..... | 66 |
| Tabla 5 Ciencias naturales | 68 |
| Tabla 6 Juego y aprendizaje significativo..... | 70 |
| Tabla 7 Juego de reglas..... | 73 |
| Tabla 8 Enseñanza y ciencias naturales | 75 |
| Tabla 9 Ciencias naturales, aprendizaje y juego..... | 77 |
| Tabla 10 Ciencias naturales y aprendizaje..... | 79 |

Lista de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 Aprendizaje significativo según Ausubel..... | 37 |
| Figura 2 ¿Te gusta la materia de ciencias naturales?..... | 67 |
| Figura 3 ¿Te gusta descubrir cosas? | 69 |
| Figura 4 ¿Tu profesor (a) juega contigo?..... | 71 |
| Figura 5 ¿Quién da y elige las reglas que se deben cumplir cuando juegas con tus compañeros? | 73 |
| Figura 6 ¿Cómo te gustaría iniciar las clases de ciencias naturales?..... | 75 |
| Figura 7¿Te gustaría jugar en las clases de ciencias naturales?..... | 78 |
| Figura 8¿Participas en las actividades de la clase de ciencias naturales?..... | 80 |

Resumen

El presente trabajo de investigación "El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales", tuvo como como finalidad, analizar el impacto que genera el juego de reglas, como una estrategia pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña ubicado en el municipio de Soacha.

Teniendo en cuenta que en el aula de clases se evidenció que los niños y niñas de grado primero presentaban algunas dificultades como apatía para desarrollar las actividades escolares diarias, poca participación en clase, también se reflejaba la ausencia de juego durante las intervenciones pedagógicas de las docentes, generando dispersión, falta de interés y desmotivación en los estudiantes por los procesos de enseñanza.

En consecuencia, se presentaba en los niños y las niñas bajo rendimiento académico, aprendizaje tradicional y memorístico entre otros factores que inciden en la calidad educativa, puesto que no se hacía uso de estrategias motivadoras que generan un interés con relación al aprendizaje de los contenidos del área ciencias naturales.

En relación a la problemática expuesta, surge la necesidad de diseñar una estrategia innovadora, basada en el juego de reglas como una herramienta educativa que aporte en el desarrollo del aprendizaje significativo, con el fin de motivar, aumentar y fortalecer en los estudiantes el nivel de aprendizaje y así lograr que los niños y las niñas a partir de actividades desarrolladas en el aula potencien su creatividad, iniciativa, fortalezcan su sentido crítico y le den mayor significación al aprendizaje y temas relacionados con el área ciencias naturales.

De acuerdo con lo anterior se establecieron unas categorías que fueron sustentadas con distintos teóricos, por las características metodológicas el enfoque de este proyecto fue de carácter cualitativo, el tipo de investigación que se desarrollo fue la investigación acción y un paradigma socio crítico. La línea desarrollada fue didácticas específicas y la sub-línea de investigación construcción y didáctica. A partir de ello se propuso la estrategia pedagógica Monopolio aprendo: Jugando y experimentando para la aplicación efectiva del juego de reglas en el aula, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo de las infancias.

Por lo tanto, la pregunta investigación ¿Cuál es el impacto que genera el juego de reglas como una estrategia pedagógica, que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales? se responde a través de la implementación de técnicas e instrumentos como la entrevista semiestructurada, encuesta, observación participante, diario de campo y planeaciones pedagógicas. Estos resultados indicaron el impacto y el valor del juego de reglas en la mejora y fortalecimiento del aprendizaje, cabe resaltar que los estudiantes participaron de manera activa y así se logró mantenerlos motivados y contribuir en el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales, de esta manera se promovieron cambios importantes en los procesos de enseñanza.

Palabras clave: Juego de reglas, estrategia pedagógica, aprendizaje significativo, ciencias naturales.

Abstract

The purpose of this research work "The game of rules as a pedagogical strategy to strengthen meaningful learning in the area of natural sciences" is to analyze the impact generated by the game of rules as a pedagogical strategy that allows the strengthening of meaningful learning in the area of natural sciences in first grade children of the Laura Vicuña Pedagogical Institute located in the municipality of Soacha.

Taking into account that in the classroom it was evidenced that first grade children presented some difficulties such as apathy to develop daily school activities, little participation in class, also reflected the absence of play during the pedagogical interventions of teachers, generating dispersion, lack of interest and lack of motivation in the students for the teaching processes, consequently, the children had low academic performance, traditional and memoristic learning, among other factors that affect the quality of education, since motivational strategies that generate interest in relation to the learning of the contents of the natural sciences area were not used.

In relation to the exposed problem, the need arises to design an innovative strategy, based on the game of rules as an educational tool that contributes to the development of meaningful learning, in order to motivate, increase and strengthen the level of learning in students and thus achieve that children from activities developed in the classroom enhance their creativity, initiative, strengthen their critical sense and give greater meaning to learning and topics related to the area of natural sciences.

In accordance with the above, some categories were established and supported by different theorists. Due to the methodological characteristics of this project, it is of a qualitative

nature, supported by action research and a socio-critical paradigm. The line developed is specific didactics and the sub-line of research is construction and didactics. From this, the pedagogical strategy Monopoly I learn: Playing and experimenting is proposed for the effective application of the game of rules in the classroom, with the purpose of facilitating the significant learning of children.

Therefore, the research question "What is the impact generated by the game of rules as a pedagogical strategy that allows the strengthening of meaningful learning in the area of natural sciences?" is answered through the implementation of instruments techniques such as the semi-structured interview, survey, observation participant observation, field diary and pedagogical planning. These results indicate the impact and the value of the game of rules in the improvement and strengthening of learning, it is worth mentioning that the students participated actively and thus managed to keep them motivated and contribute to meaningful learning in the area of natural sciences, thus promoting important changes in the teaching processes.

Key words: Rules game, pedagogical strategy, meaningful learning, natural sciences.

Introducción

Actualmente en las instituciones educativas, se evidencia continuamente que en las aulas de clase los estudiantes tienden a sentirse desmotivados por las actividades escolares propuestas por los docentes en la escuela, lo cual refleja una falta de interés en los niños y niñas por los procesos de enseñanza- aprendizaje, generando poca participación en las actividades diarias, dispersión y apatía ante el desarrollo de contenidos de las distintas asignaturas.

Además de ello las críticas a los métodos tradicionales de enseñanza han demostrado la necesidad de implementar herramientas innovadoras, diferentes que le permitan al docente explorar nuevas formas de llevar conocimiento, por medio de estrategias pedagógicas que puedan ser incorporadas en el aula, con el fin de lograr que las infancias en lugar de solamente almacenar conocimiento sean capaces de ser protagonistas y participantes activos de sus procesos educativos.

Es por ello que el presente trabajo busco analizar el impacto que genera el juego de reglas, como una estrategia que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en los niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio de Soacha; esto con el fin de transformar las prácticas pedagógicas que se han venido desarrollando tradicionalmente en las aulas de clase al integrar el aprendizaje a través del juego dentro de los propósitos de enseñanza-aprendizaje.

En relación con este tema, (Piaget, como se citó en Zacañino y García (2008), plantea que:

Lo esencial de los juegos de reglas es que se ven regulados por reglas que deben ser necesariamente acordadas y/o aceptadas por todos los jugadores. En un primer momento

las reglas son entendidas como naturales, indiscutibles e inmutables, en estrecha relación con la autoridad adulta. Más adelante los niños anticipan que las reglas de juego pueden modificarse, siempre y cuando, la mayoría de los jugadores lo considere necesario. (p.2)

En efecto la implementación del juego de reglas como potenciador del aprendizaje dentro del aula, permite promover actividades de interés, refuerza los aprendizajes adquiridos y conocimientos previos de los niños en la educación primaria, lo cual fortalece las prácticas educativas, al facilitar experiencias de juego y oportunidades de aprendizaje significativas para potenciar la participación y el aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes.

Asimismo, este trabajo se realizó en los siguientes capítulos, en el capítulo I, se construyó el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, justificación y los objetivos que orientaron la investigación del juego de reglas como estrategia pedagógica. En el II capítulo, se recolectó información documental para la construcción de las bases legales, teóricas y los antecedentes, se identificaron las variables y categorías de la investigación.

Además, para el III capítulo se desarrolló el marco metodológico, se diseñaron y se aplicaron los instrumentos para la recolección de información, finalmente en los capítulos IV y V se presentaron el análisis e interpretación de los datos obtenidos, discusión, resultados y las conclusiones del presente proyecto.

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

Descripción y formulación del problema

El juego es una herramienta importante para el desarrollo de los niños y niñas puesto que esta potencia la imaginación y el desarrollo del aprendizaje significativo de lo que se está enseñando por parte del docente. Sin embargo, en el proceso de las prácticas educativas, a partir de la observación que se realizó a los docentes, niños y niñas del grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña ubicado en el municipio de Soacha, se evidenciaron varios factores que inciden en los procesos de enseñanza aprendizaje y el resultado de la calidad educativa que recibe la primera infancia en la institución.

Por lo tanto, se logró evidenciar que en las clases los niños y niñas de grado primero presentaban algunas dificultades como apatía para desarrollar las actividades escolares diarias, escasa participación en el aula, el método de aprendizaje era tradicional y memorístico, por lo tanto, se hacía poco uso herramientas lúdicas y estrategias motivadoras que generaran en los estudiantes un interés con relación al aprendizaje de los contenidos del área ciencias naturales.

Un segundo elemento que se logró reconocer dentro del aula fue la ausencia de juego durante las intervenciones pedagógicas de las docentes lo cual generaba dispersión, falta de interés por las actividades y desmotivación en los estudiantes por los procesos de enseñanza, en consecuencia, se presentan en los niños dificultades para prestar atención y para terminar las tareas propuestas por los docentes, bajo rendimiento académico, provocando rutina y monotonía en el aula, entre otros factores que inciden en la calidad educativa.

Debe señalarse que, aunque el juego es un derecho y en las bases curriculares y los lineamientos técnicos para la educación inicial, reconocen que el mismo un pilar fundamental

para el desarrollo de los niños y una necesidad básica en la infancia argumentando que es importante que el juego vaya de la mano con las actividades programadas por los docentes.

No obstante, en el Liceo Pedagógico Laura Vicuña durante el desarrollo de las clases se logró identificar que en la institución no se tiene en cuenta el uso del juego como recurso pedagógico útil para facilitar y generar aprendizajes significativos en los estudiantes, ya que existe falta de formación respecto al valor que tiene el juego y las posibilidades educativas que este aporta en la construcción de actividades innovadoras que favorezcan que los estudiantes puedan apropiarse de diversos contenidos curriculares.

Un tercer elemento que se logró reconocer en el entorno observado, y que es necesario analizar para la identificación de la problemática, corresponde a que los docentes no aplican ni dedican tiempo para implementar estrategias pedagógicas lúdicas de acuerdo con los temas que se abordan en el área de ciencias naturales con el fin de enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y hay poca disposición de recursos y materiales didácticos en el aula de clase que posibiliten el aprendizaje a través del juego.

Desde esta realidad observada, se identificó que las actividades que realizaban las infancias eran tradicionales limitándose al uso del cuaderno, los libros de texto, el tablero y las guías de trabajo y a actividades como transcribir, hacer planas, repetir y memorizar. Lo anterior hace que los niños tengan un rol pasivo en el aprendizaje, frustrando su creatividad al ser solo receptores de grandes cantidades de información, lo cual demuestra que en la educación primaria muchas veces solo se considera al juego como un recurso donde los niños y las niñas se divierten y obtienen una recompensa por haber completado las actividades escolares, pero sin una construcción significativa de los aprendizajes.

Ahora bien, desde la perspectiva del aprendizaje significativo, se pudo reconocer que los docentes no lograban formas lo suficientemente efectivas y agradables para orientar las clases y generar un gusto y una actitud activa frente a los contenidos curriculares del área ciencias naturales que permitieran percibir de manera diferente las actividades educativas, las cuales eran percibidas por los estudiantes como aburridoras y poco motivantes para el aprendizaje.

Es por ello que es importante cambiar los estereotipos anteriormente mencionados y considerar al juego, como una estrategia pedagógica que permite a los docentes acercarse a las infancias por medio de situaciones divertidas a diversas actividades que contribuyan en el fortalecimiento del aprendizaje significativo y su formación integral al incluir estrategias, que permitan a los estudiantes explorar, investigar, experimentar lo que sucede en su entorno, potenciando la iniciativa de los niños, para que adopten un papel activo en el área de ciencias naturales y así promover nuevas formas de enseñar a través del juego, alentando su entusiasmo e interés por aprender, enriqueciendo así los saberes pedagógicos del área de ciencias naturales.

Teniendo en cuenta lo anterior surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el impacto que genera el juego de reglas, como una estrategia pedagógica, que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio Soacha?

Esta Pregunta pretendió dirigir los propósitos que se buscan en este proyecto y que permitieron plantear como tema principal el juego como estrategia de aprendizaje significativo en los niños de grado primero, con el fin de sustentar los aspectos teóricos sobre la temática propuesta, para mejorar el estado actual del Proceso Enseñanza Aprendizaje en la educación primaria.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el impacto que genera el juego de reglas como una estrategia pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio de Soacha.

Objetivos Específicos

Identificar las características esenciales del juego de reglas desde la perspectiva de los procesos de aprendizaje significativo en los niños de grado primero.

Diseñar la estrategia pedagógica monopolio aprendo, basada en el juego de reglas, para el desarrollo del aprendizaje significativo en la enseñanza del área ciencias naturales.

Evaluar el impacto del juego de reglas, mediante las actividades de la estrategia pedagógica monopolio aprendo, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo del área ciencias naturales en los estudiantes de grado primero del Instituto Pedagógico Laura vicuña.

Justificación

El juego de reglas puede tener una incidencia significativa cuando es usado como forma de enseñanza; ya que el aprendizaje basado en juegos hace que los niños se sientan motivados por aprender y puede convertirse en una herramienta de gran ayuda para generar actividades motivantes, innovadoras y creativas en el aula y así lograr que los niños de educación primaria potencien sus procesos de aprendizajes de manera interesante, significativa y duradera.

Es por ello, que se hace fundamental que los docentes reconozcan y utilicen el juego como estrategia pedagógica en la educación actual, ya que este puede ser un complemento y un medio de apoyo para generar actividades que hagan más sencillo, divertido y rápido el aprendizaje, mejorando la atención y concentración de los estudiantes, al aplicar estrategias que les permitan a los niños aprender jugando, divertirse y al mismo tiempo construir conocimientos, a partir del uso del juego de reglas como elemento facilitador del aprendizaje integral y significativo en el medio educativo.

Sin embargo en el proceso de prácticas educativas llevado en Instituto Pedagógico Laura Vicuña, se logró evidenciar la ausencia del juego durante las jornadas pedagógicas de las docentes, ya que este es usado únicamente en las horas de recreo como elemento distractor para que los niños y niñas se mantengan ocupados, controlados, evitar la indisciplina en el aula, o como recompensa por haber terminado las actividades escolares más no como una estrategia pedagógica que posibilite el fortalecimiento de los aprendizajes en los estudiantes, permitiendo que las infancias además de divertirse, también tengan una oportunidad de desarrollar una educación lúdica con aprendizajes verdaderamente significativos.

Es así como surge la necesidad de diseñar una estrategia pedagógica que fomente el desarrollo del juego de reglas en el contexto educativo al implementar cuatro actividades lúdicas

e innovadoras en Monopolio aprendo: Jugando y experimentando, con el fin de fortalecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área ciencias naturales, motivando a las infancias aprender la asignatura con agrado y desarrollar un aprendizaje significativo, a partir de experimentos, actividades prácticas, sencillas y entretenidas en donde los niños y niñas tengan a su alcance experiencias educativas para aprender ciencias desde los primeros años, aumentando su motivación frente al aprendizaje

De esta manera se pretende generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades que despierten el interés y la motivación de las infancias, ya que para el educador infantil, se hace fundamental fortalecer las actividades lúdicas, promoviendo propuestas innovadoras que permitan reconocer al juego como una necesidad básica en la infancia que hace parte de su desarrollo, creando un ambiente dinámico entre maestros y estudiantes, lo que motiva e incentiva un gusto por el aprendizaje del área ciencias naturales, ya que se ha evidenciado que el juego genera una mayor empatía hacia la enseñanza porque permite presentar las actividades escolares de manera lúdica y entretenida.

Por último es conveniente destacar que con la implementación de esta estrategia, se busca salir de rutina escolar para dar paso a clases divertidas, con una intención pedagógica que sea aplicable a la educación primaria generando aprendizajes significativos que estén acorde a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y niñas al aplicar el juego de reglas como apuesta de aprendizaje a fin de mejorar el desempeño académico de los estudiantes, contribuyendo a los niños y niñas del Instituto pedagógico Laura Vicuña fortalezcan sus habilidades, competencias, sean curiosos, creativos y tengan buena disposición en el momento de trabajar en el aula.

Por tal motivo se considera que la aplicación efectiva del juego de reglas puede tener un impacto positivo en el aprendizaje escolar, ya que se convierte en un escenario propicio que permite la construcción y el desarrollo de aprendizajes que tengan un valor significativo para el niño, fortaleciendo el proceso de enseñanza de los estudiantes, aportando a que los niños y las niñas se motiven por aprender, además de contribuir al disfrute de las actividades desarrolladas en la clase de ciencias naturales, mejorando así el rendimiento académico y la formación integral de las infancias en el contexto de la educación primaria.

Línea de investigación

Este proyecto se enmarco en la línea de investigación didácticas específicas y a su vez dentro de la sub-línea construcción y didácticas, cuyos objetivos son: Indagar por la enseñanza de los saberes escolares y desde esta perspectiva se problematizan los lugares asignados a los sujetos que aprenden, las relaciones que se establecen entre las disciplinas y las didácticas de las mismas, para desarrollar las didácticas de construcción a partir de las actividades rectoras literatura, juego, arte y exploración del medio.

De esta manera se puede evidenciar que el programa de Licenciatura en Educación Infantil pretende que sus estudiantes apliquen un enfoque praxeológico en sus proyectos de investigación, logrando fortalecer su quehacer pedagógico en los diferentes contextos educativos, a partir de la observación y la reflexión de la realidad educativa, por lo que con la línea de investigación elegida (didácticas específicas), tuvo como fin proponer estrategias pedagógicas innovadoras a partir de la aplicación efectiva del juego de reglas como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

Lo anterior pretendió facilitar el aprendizaje de las infancias y transformar los ambientes de aprendizaje en espacios lúdicos, creativos y motivantes, haciendo que los niños y las niñas además de divertirse tuvieran libertad y se apropiaran de los contenidos que aprenden, mejorando las experiencias educativas para potenciar aprendizajes verdaderamente significativos en el medio educativo al presentar una forma diferente de enseñar y aprender los diversos contenidos del área ciencias naturales.

Antecedentes de investigación

A partir de los antecedentes recolectados en la presente investigación, se logró verificar que existen otras experiencias y proyectos educativos similares en los cuales se reconoce que el juego, amplía las oportunidades de implementar actividades lúdicas, innovadoras y creativas que generan ambientes de aprendizaje motivadores en el aula, ya que es un recurso alternativo para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por lo cual, un referente que aportó al proyecto desde el nivel internacional, son las investigaciones sobre juego realizadas por: Ruiz (2017). En el documento de tesis de grado denominado: El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.

Este trabajo, analizo la importancia que se le da al juego en el currículo, centrándose en la forma de utilizarlo en un aula, buscando al mismo tiempo comprender los motivos que han llevado a las docentes a tomar la decisión de trabajar el juego en los procesos de aprendizaje. Los resultados obtenidos se enmarcan en las orientaciones que plantean Cheng y Stimpson quienes encontraron que hay un gran número de docentes que se basan en una metodología en la que

apenas se tiene en cuenta el juego, algo que no es deseable para el desarrollo y la forma de pensar de los niños.

De este modo, se evidenció que el trabajo fue pertinente para la investigación, porque se consideró que el juego es un elemento muy importante en la Educación Infantil, ya que promueve el desarrollo integral de los niños, por ello se hace fundamental que los docentes replanteen su manera de enseñar utilizando estrategias adicionales que incluyan el juego como herramienta de enseñanza y acompañante de las actividades que se realizan con los niños y niñas en el aula, con el fin de favorecer la implementación de espacios en los que el niño se divierta y aprenda desde su propia experiencia, lo cual aporta a que el estudiante disfrute, construya nuevos saberes y capte con mayor interés lo que aprende.

Por su parte, el trabajo de grado presentado por Véliz y Medina, (2019), titulado: Importancia del juego en el aprendizaje del área de ciencias naturales, presento la necesidad de implementar el juego como estrategia de los aprendizajes de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de la Escuela Rosa Borja de Izquierdo, además planteó como ayuda didáctica una guía para docentes con actividades alternativas de juego en la asignatura de ciencias naturales, con el fin de ayudar a los estudiantes a motivarse y aprender de manera dinámica, participativa y alegre.

Por consiguiente, se refleja que el juego es un elemento muy importante en la Educación primaria, ya que promueve el desarrollo integral de los niños, por ello se hace fundamental que los docentes utilicen el juego como estrategia pedagógica que motive, fortalezca y mejore el aprendizaje de los estudiantes, posibilitando experiencias educativas lúdicas, útiles y enriquecedoras para los niños en el contexto educativo.

Así mismo, el trabajo de grado de León, y León, (2019), titulado: Incidencia del juego como estrategia didáctica en la pea en los niños de educación inicial, tuvo como fin aplicar el juego como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial 2. Para ello, se revisó el rol que las prácticas docentes actuales cumplen en el desarrollo de la educación en la etapa infantil. Como resultados principales se logró asimilar que el juego es una de las herramientas educativas más útiles para enseñar de manera significativa al niño.

En función a lo planteado anteriormente, se puede afirmar que el juego promueve el desarrollo integral y la iniciativa de los niños posibilitando que estos adopten un papel activo dentro de su propio aprendizaje y hace que se sientan motivados a aprender y así favorecer que los procesos de enseñanza aprendizaje resulten ser interesantes, duraderos, estimulantes y significativos para los estudiantes.

En segundo lugar, ubicados en el plano nacional se hace referencia trabajo de grado presentado por Ruiz (2018), titulado: Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias naturales y educación ambiental del grado 5° b de la institución educativa Manuel Ruiz Álvarez de la ciudad de Montería-Córdoba. Esta investigación se realizó con el fin de implementar los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grado 5. Los resultados reflejaron que los estudiantes aprendieron a través de la diversión, la colaboración entre sí, facilitando así la comprensión de los temas fortaleciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental con intervención realizada.

Evidentemente el juego didáctico con fines educativos, aporta en el aprendizaje un valor significativo, porque favorece que los infantes tengan experiencias educativas motivadoras y

enriquecedoras en el aula, lo cual ayuda a que los niños y niñas puedan aprender, disfrutar y sentir motivación y placer por lo que están haciendo, favoreciendo principalmente que ellos aprendan libremente y por sí mismos, al ser los principales protagonistas y constructores de su propio aprendizaje, despertando el interés y ánimo del estudiante por indagar, preguntar y participar desde sus propias capacidades, conectando lo que los niños y las niñas conocen previamente con la práctica y el entorno que los rodea, logrando así la adquisición de aprendizajes significativos en la educación básica primaria.

En relación se menciona el trabajo de grado de Fuentes y Arcia, (2017), denominado: Estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales, para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa la Unión. Este trabajo busco, evaluar el impacto del desarrollo de las actividades lúdicas utilizadas como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales, motivando a los estudiantes a aprender la asignatura con agrado y a través del juego.

De este modo se entiende la importancia de promover actividades de interés y participación infantil al integrar el aprendizaje de las ciencias naturales a través del juego, en donde los docentes son agentes activos para incentivar la motivación y participación de los niños en el proceso pedagógico, aportando a que las infancias puedan obtener un aprendizaje significativo y duradero en el área de ciencias naturales.

Desde esta misma perspectiva se hace mención a el trabajo de grado presentado por Granja, Mora, y Morales, (2018), denominado: El juego dirigido como estrategia didáctica y metodológica para el aprendizaje de las ciencias naturales, cuyo objetivo principal fue analizar en el juego dirigido una estrategia que sirva como herramienta metodológica, en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las ciencias naturales, en el grado segundo de la Institución Educativa

Josefina Muñoz González, a partir de proyectos de aula como planes centrados en los aprendizajes significativos y así adquirir conocimientos con mucha diversión.

De ahí la importancia de generar oportunidades para que los estudiantes adquieran actitudes de observación, exploración, cuestionamiento, pregunta, en el área de ciencias naturales, para ello el juego se convierte una gran posibilidad de aprendizaje que favorece que los estudiantes aprendan y disfruten sus experiencias dentro del aula de clases al estar activamente involucrados en sus procesos de enseñanza- aprendizaje, empleando actividades motivadoras y con sentido para fortalecer la curiosidad característica de las infancias potenciando el desarrollo del aprendizaje.

Para finalizar estos antecedentes, en el ámbito local, presentamos el trabajo investigativo de tesis doctoral realizado por Mahecha (2019), titulado: Exploración del desarrollo de habilidades de indagación en niños de 3° de primaria en un ambiente de aprendizaje para las ciencias naturales mediado por juego de roles, el cual propuso el desarrollo de habilidades de indagación científica, a través del diseño de un ambiente de aprendizaje mediado por el juego de roles en ciencias naturales.

Por tal razón este tema fue pertinente para el desarrollo de la investigación, ya que reconoce que el juego es uno de los factores más importantes para la construcción de aprendizajes significativos, es por ello que el mismo se convierte en una estrategia esencial para que los niños obtengan un aprendizaje profundo, significativo y duradero e interactúen con sus pares y maestros; lo cual contribuye en el mejoramiento de la educación y la calidad educativa actual, facilitando el desarrollo del aprendizaje infantil.

En relación con lo anterior el trabajo de grado de Jaimes (2019), titulado El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes, presento como objetivo principal,

diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años. Este trabajo señalo que el juego es el eje articulador del aprendizaje significativo y la base sobre la cual el infante se relaciona con otras personas, por lo anterior, el juego se debe implementar como una estrategia base del aprendizaje significativo en la educación primaria.

Por su parte el trabajo de grado de Londoño, Pérez y Valerio (2018), denominado: El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy busco aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años, la investigación, reflejo como resultados que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños, ya que genera mejores resultados académicos en los educandos, puesto que, es un medio que se utiliza como diversión y disfrute para la participación los estudiantes como herramienta educativa.

Para concluir estos antecedentes, es necesario destacar que las investigaciones anteriormente mencionadas encontraron resultados favorables, en los que se evidencio que el juego como recurso educativo, se convierte en una estrategia pedagógica que fortalece los procesos de aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

Es así como el juego se convierte es una herramienta lúdica que posibilita que los docentes puedan salir de la rutina y transformen los ambientes de aprendizaje, generando beneficios como; el interés del estudiante por participar al aprender ciencia haciendo, interactuando con sus pares, aportando a que las infancias puedan desarrollar habilidades científicas, por medio de actividades prácticas que los lleven a pensar, hacer, decidir explorar su

entorno y a las vez puedan aprender de manera significativa fortaleciendo la calidad educativa en la educación primaria.

CAPÍTULO II

Marco referencial

En el presente apartado se realiza una revisión teórica, basada en libros, documentos que sustentan los temas que hicieron parte la investigación de acuerdo a lo trazado por las bases teóricas y conceptuales para abarcar datos concretos sobre el juego como estrategia pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales, realizando una recopilación de información, retomando partes textuales de los Estándares básicos de competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, los Derechos básicos de aprendizaje artículos académicos, revistas indexadas , entre otros.

Bases teóricas

Juego de reglas

(Piaget, como se citó en Garvey 1985, p.157) en el libro el juego infantil, argumenta que:

El Juego de reglas va acompañado o está caracterizado por normas, están organizados con frecuencia competitiva o en equipo, estos juegos, están estructurados por reglas que especifican los participantes del juego, son libremente elegidos y ejecutados por niños sin dirección por parte de los adultos, o pueden ser seleccionados, organizados y supervisados por maestros y padres. Se trata de actividades lúdicas, estructuradas por reglas explícitas que pueden ser comunicadas de un modo exacto y pueden ser enseñadas y aprendidas, requieren de la aceptación y seguimiento de un particular conjunto de reglas que los jugadores consideran que deben obedecer.

Desde esta misma perspectiva (Piaget, como se citó en Zacañino, 1932, p.3) “Los juegos reglados son juegos populares socialmente transmitidos que se caracterizan por seguir un conjunto de normas que los jugadores consideran que deben obedecer”. Estos juegos se caracterizan por: establecer normas o instrucciones que hacen posible la comunicación del niño con sus pares, y el reconocimiento de roles y nociones de tiempo y espacio.

De igual modo Pérez (1991), manifiesta que:

Los juegos de reglas se manifiestan en la segunda infancia (4 a 7 años), cuando el niño empieza a socializar con sus pares. Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, a través del juego se establece una cooperación y a su vez una competencia entre los participantes del juego quienes cooperan entre sí para obtener el mejor resultado, para lo cual es necesario ponerse en el mismo punto de vista del otro. Esto fortalece el desarrollo de la socialización en el niño, lo que contribuye a minimizar el egocentrismo presente en el pensamiento infantil durante los primeros años.

Por otra parte, en su teoría de clasificación de los juegos Jean Chateau, como se citó en Gallardo y Fernández, 2010) Establece una clasificación de los juegos a partir de la presencia o ausencia de reglas, para lo cual define que los juegos reglados son se dividen en:

Juegos de construcción, estos juegos comienzan entre los 2 y los 4 años, e incluyen los juegos con cubos, armar escaleras, juegos de reglas arbitraria el cual aparece al inicio de la edad escolar y le permite al niño crear nuevas reglas. Dentro de este grupo también se encuentran los juegos de competición cooperativa; estos requieren de una relación grupal y una tarea específica. Por último, se encuentran los juegos de proeza, el niño busca con estos juegos una prueba que le permita afirmar su yo.

A partir de lo anterior se entiende que el juego de reglas requiere que los jugadores asuman un rol dentro del juego y sean capaces de practicar reglas, respetar las opiniones de sus pares, cumplir y seguir ciertas normas e instrucciones para desarrollar las actividades de manera correcta, dichas reglas pueden ser impuestas por un adulto, o, por el contrario, es el niño quien establece las reglas del juego, por lo tanto, estas pueden ser cambiadas según su interés.

Este tipo de juego facilita el desarrollo de valores y habilidades como atención, razonamiento, cooperación, integración grupal, respeto mutuo, interacción entre pares y maestros y el saber ganar y perder, lo cual favorece que el niño construya conocimientos, se divierta y a su vez aprenda a aceptar las normas implicadas en el juego.

Estrategia Pedagógica.

Como lo indica Díaz (1998), las estrategias pedagógicas son:

Aquellos elementos, acciones o formas de proceder que el profesor diseña y prepara, para ello se tienen en cuenta toda una serie de variables del contexto en el que se desenvuelve la acción didáctica. Son, en definitiva, las diferentes estrategias o acciones programadas que se utilizarán en el acto pedagógico con el fin conducir y dinamizar la clase para lograr los objetivos y contenidos propuestos. (p.120)

Así mismo Bravo, (2008) considera que:

Las estrategias pedagógicas son las distintas didácticas y acciones que realizan los docentes para facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Dichas estrategias requieren de la organización de las actividades formativas y de la interacción en el proceso enseñanza-aprendizaje, donde se logran establecer los conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación.

Por su parte Tóala et al (2018), en el documento titulado: Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo indican que:

Las estrategias pedagógicas son un conjunto de procedimientos que realiza el docente con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de sus alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos que ayuden a mejorar el conocimiento, estimulando el pensamiento creativo y dinámico del estudiante. Además de ello las estrategias pedagógicas permiten tener mayor claridad sobre el conocimiento de los estudiantes, por ende, también le permite al maestro saber qué métodos de enseñanza puede aplicar para aumentar la participación activa de sus estudiantes.

Dentro de este marco, se entiende que las estrategias pedagógicas permiten que el docente diseñe y cuente con diferentes herramientas, didácticas y metodologías, en el momento de orientar las clases, con el fin de poder implementar nuevas formas de transmitir el conocimiento a los estudiantes, favoreciendo que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea provechoso, tenga un sentido significativo, sea participativo y fomente el interés y la motivación del estudiante por aprender, aportando al fortalecimiento y la interacción entre docentes y estudiantes.

Aprendizaje Significativo

Ausubel (2002) señala que, “El aprendizaje significativo supone principalmente la adquisición de nuevos conocimientos a partir del material de aprendizaje presentado. Requiere tanto una actitud de aprendizaje significativo como la presentación al estudiante de un material potencialmente significativo” (p.25).

Desde esta misma perspectiva (Ausubel, et al, cómo se citó en Bolívar, 2009, p.1).

Especialistas en psicología de la educación en la Universidad de Cornell, diseñaron la

teoría del aprendizaje significativo, el primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, según el cual:

Para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno. Un segundo aspecto, igualmente importante, lo enuncian Ausubel, et (1985) cuando afirman que el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada”. En consecuencia, para aprender significativamente el nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura de conocimiento existente.

Desde esta perspectiva, es preciso mencionar que el aprendizaje significativo tiene en cuenta los conocimientos previos presentes en la estructura mental del niño, más los conocimientos nuevos que este va adquiriendo estos dos se integran para formar un nuevo aprendizaje, es decir un aprendizaje significativo que requiere que el niño aprenda de manera práctica y vivencial y sea capaz de relacionar lo que el niño ya conoce con la nueva información presentada y el contexto que lo rodea.

Es por ello que el aprendizaje significativo se da cuando el docente es un mediador más que un transmisor del conocimiento, brindándole al estudiante la información necesaria que tiene a su alcance dentro su contexto y la realidad en la cual el niño se desenvuelve, pero favoreciendo principalmente que los niños y niñas aprendan libremente y por sí mismos, siendo ellos los protagonistas y constructores de su propio aprendizaje y de esta manera los educandos aprenden a relacionarse con los demás, compartir, negociar y resolver problemas.

Figura 1

Aprendizaje significativo según Ausubel



Figura 1. La figura muestra los elementos principales de la teoría del aprendizaje significativo según Ausubel. Fuente: Psicoactiva (2020).

Ciencias Naturales

Furman y Zysman (2008), en el libro: Ciencias naturales, aprender a investigar en la escuela: La curiosidad como motor del aprendizaje sostienen que:

Enseñar ciencias naturales implica poder articular el modo en que pensamos a la ciencia con los procesos de enseñanza aprendizaje, no basta con hacer experimentos, es necesario que los estudiantes puedan elaborar ideas, asumiendo un rol intelectualmente activo. Así las investigaciones que se llevan a cabo en el aula deben estar en función de resolver

problemas y desafíos que surjan del encuentro entre los intereses de los alumnos y los objetivos del currículo. (pp.7-8)

Desde este punto de vista los autores también declaran que:

La ciencia es un modo de conocer la realidad, no intenta descubrir que se sabe si no cómo lo sabemos. Los humanos se caracterizan por ser seres curiosos, desde siempre les ha fascinado los fenómenos que suceden a su alrededor y han intentado comprenderlos y explicarlos, a partir de la búsqueda de explicaciones a sus ideas, generando hipótesis y proponiendo múltiples causas de lo que se ve, pero es importante aclarar que esas explicaciones no solo deben ser consistentes y lógicas sino también coherentes con lo que observamos.

Por otro lado, Santelices (1989) hace un análisis de la relación entre los métodos de enseñanza de las Ciencias Naturales y las características más importantes del sujeto que aprende, argumenta que:

Las Ciencias Naturales cumplirá eficientemente su función solo si se utiliza en proceso de enseñanza-aprendizaje un cambio metodológico que implique el desarrollo de procedimientos empíricos, inductivos con el fin de lograr capacidades que le permitan al niño utilizar análisis, iniciándose con ello el pensamiento abstracto. (p.6)

En relación con la motivación y el niño que aprende ciencias naturales, la autora manifiesta que:

Generalmente al hacer referencia a la motivación en relación con la enseñanza de las ciencias naturales, los educadores piensan en una lámina, una historieta, un cuento o una salida a terreno; sin embargo, el proceso de motivación va más allá y necesariamente requiere del profesor la comprensión y aplicación de un conjunto de principios. Esto se hace aún más fundamental cuando el quehacer docente se realiza en la educación primaria; en donde existe una

motivación natural y activa que debería ser fortalecida por el docente, con el fin de asegurar un aprendizaje activo y provechoso por parte del estudiante.

De acuerdo con (Pozo, et al, 1991 como se citó en Viglia, 2007, p.35), En el libro: Ciencias naturales y aprendizaje significativo, claves para la reflexión didáctica.

El objetivo de la educación y más específicamente de la enseñanza de las ciencias, es lograr que los alumnos aprendan, cambiando alguna de sus actitudes, mejorando sus destrezas y estrategias y adquiriendo nuevos saberes que les ayuden a dar sentido al mundo que los rodea. Por lo tanto, el éxito de cualquier propuesta educativa, y también de la enseñanza de las ciencias, tiene como uno de sus criterios fundamentales, el grado en que se promueve aprendizajes estables y duraderos.

Visto de esta forma enseñar ciencias naturales en la educación primaria es una manera clave de comprender el mundo, aprender nuevas cosas y a partir de ahí formular preguntas que les permitan a los estudiantes desarrollar su imaginación, observar, interpretar explorar y sacar sus propias conclusiones, resolviendo las inquietudes que les surgen a las infancias en su diario vivir, a partir de la curiosidad innata que caracteriza a los niños y las niñas con el fin de promover su desarrollo integral.

Evidentemente para comprender qué es ciencia, es necesario que las infancias pregunten, exploren y descubran todo lo que los rodea, para ello, es importante que los maestros y maestras de educación primaria orienten y motiven a sus estudiantes a aprender, cuestionar y hacerse preguntas sobre lo que observan en sus clases y su entorno diario de manera emocionante y duradera esto, con el fin de potenciar el desarrollo de un aprendizaje significativo y hacer de ellos seres críticos, participes y reflexivos.

Bases legales

Este apartado tiene como fundamento legal la Constitución Política de Colombia 1997, la ley general d educación Ministerio de Educación Nacional con los Estándares Básicos de competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales y los Derechos básicos de aprendizaje en ciencias naturales. En los cuales se establece lo siguiente:

Constitución Política de Colombia 1997

Artículo 44.

De acuerdo con lo establecido en la Constitución política de Colombia (1991)
Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (p.7)

Artículo 67.

La Constitución Política de Colombia (1991) dentro de sus preámbulos decreta que:
La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (p.11)

Ministerio de Educación Nacional: Estándares Básicos de competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

El Ministerio de Educación Nacional, (2004) en el documento Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales afirma que:

La escuela es un lugar privilegiado para la formación en ciencia en la infancia, resulta innegable que los niños, las niñas y los jóvenes poseen una enorme capacidad de asombro. De ahí que su curiosidad, sus incesantes preguntas y el interés natural que manifiestan frente a todo lo que los rodea sean el punto de partida para guiar y estimular su formación científica desde una edad muy temprana. La institución escolar desempeña un papel privilegiado en la motivación y en el fomento del espíritu investigativo innato de cada estudiante.

Los estándares en ciencias buscan que los estudiantes desarrollen las habilidades científicas y las actitudes requeridas para explorar fenómenos y para resolver problemas. Desde su nacimiento hasta que entran a la escuela, los niños y las niñas realizan su aprendizaje preguntando a sus padres, familiares, vecinos y amigos y es, precisamente en estos primeros años, en los cuales aprenden el mayor cúmulo de conocimientos y desarrollan las competencias fundamentales. (p.9)

Artículo 1. Ley general de educación

La Ley 115 de (1994), por la cual se expide la ley general de educación señala que:

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley 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, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. (p.1)

DBA (Derechos básicos de aprendizaje en ciencias naturales)

Colombia aprende (2016) establece los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje en ciencias naturales), en los cuales manifiestan que:

Los DBA, en su conjunto, explicitan los aprendizajes estructurantes para un grado y un área particular. Se entienden los aprendizajes como la conjunción de unos conocimientos, habilidades y actitudes que otorgan un contexto cultural e histórico a quien aprende. Son estructurantes en tanto expresan las unidades básicas y fundamentales sobre las cuales se puede edificar el desarrollo futuro del individuo.

Los DBA se organizan guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados. (p.6)

CAPÍTULO III

Marco metodológico

En este capítulo se presentarán los aspectos que posibilitan metodológicamente este proyecto. Aquí se podrá evidenciar el enfoque, el tipo, el paradigma, población, la muestra, los instrumentos para la recolección de información, sus técnicas y los procedimientos que se usaron para su análisis, en relación con la naturaleza de la investigación y sus propósitos.

Enfoque de la investigación.

El enfoque de esta investigación corresponde al cualitativo debido a que, en ella a partir de la observación y la aplicación de distintos instrumentos, se pretendió describir las situaciones que se desarrollaban en un grupo social en el ámbito educativo, por tanto, se observaron los comportamientos de los sujetos que componen dicho grupo. En este aspecto de acuerdo con Hernández, et al. (2014):

La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos) Así, el investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos. (pp.8-9) De acuerdo con esto; el estudio presentado es

cualitativo, pues se tuvo mayormente en cuenta las cualidades que refieren al grupo de intervención.

Tipo de investigación

En fundamento en el enfoque propuesto el tipo de investigación que se desarrolló en este proyecto fue la investigación acción. Dentro de este orden de ideas Latorre (2005) argumenta que:

La investigación-acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. La investigación-acción es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión. (pp.23-24)

Partiendo de lo expuesto anteriormente, la investigación acción nos permitió ser participantes en el proceso de investigación, lo cual conlleva a poder aportar en la solución del problema identificado, favoreciendo la transformación, reflexión y fortalecimiento de las prácticas educativas, en pro de la mejora del aprendizaje.

En este sentido el enfoque cualitativo para esta investigación permitió el análisis de las personas involucradas en la investigación y las circunstancias que ocurren en la institución educativa objeto de este estudio, para reconocer la importancia que tiene el juego de reglas en el aprendizaje al analizar el impacto que genera el juego de reglas como estrategia pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña, teniendo en cuenta la recolección de la información obtenida y descripción detallada de hechos y actividades escolares

desarrollados dentro del aula, con el fin de mejorar la prácticas educativas proponiendo estrategias pedagógicas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Paradigma de investigación

Esta investigación tiene unos rasgos que la orientan desde un paradigma socio crítico, que conlleve a la autorreflexión crítica de las prácticas educativas, partiendo de las necesidades sociales, para brindar respuestas a problemas surgidos en los contextos educativos.

Población

Las personas vinculadas en la investigación fueron 2 docentes y los estudiantes de sector primario del Instituto Pedagógico Laura Vicuña situado en la Diagonal 27 No 7 - 82 , barrio San Miguel del municipio Soacha, Cundinamarca, esta institución es de carácter privado con jornada lectiva completa, brinda servicio educativo a niños, niñas y adolescentes en los grados preescolar, básica primaria y bachillerato, la comunidad educativa objeto de estudio pertenece a los estratos socioeconómicos 2 y 3. Se caracteriza por tener familias nucleares, extensas y monoparentales, los padres de familia trabajan realizando diversos oficios.

Muestra

La muestra escogida correspondió a los estudiantes del grado primero B, el cual estaba conformado por 29 estudiantes 19 niñas y 10 niños de 6 a 7 años y las docentes acompañantes de este curso. Fueron seleccionados por muestreo no probabilístico de tipo casual, por lo tanto, el investigador determinó que individuos formaron parte de la muestra, tratando de escoger a los casos que considera más representativos de la población, además de controlar las variables para poder delimitar el objeto de estudio.

Instrumentos y técnicas para la recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se emplearon para el desarrollo de la presente investigación fueron la observación participante desarrollada durante el proceso de prácticas realizado en Instituto pedagógico Laura Vicuña, el diario de campo para registro de información de sucesos desarrollados dentro del aula y las planeaciones pedagógicas. Como instrumentos se aplicó una encuesta la cual estuvo dirigida a 27 estudiantes del grado primero B, y entrevista semiestructurada dirigida a las docentes que acompañaron a los niños y niñas de este grado.

Observación Participante.

De acuerdo con (Cuadros Como se citó en Fuertes, 2011, p.239)

La observación participante es una estrategia de investigación cualitativa que permite obtener información y realizar una investigación en el contexto natural. El investigador o la persona que observa se involucra y “vive” las experiencias en el contexto y en el ambiente cotidiano de los sujetos, de modo que se recoge los datos en tiempo real. En este tipo de observación el acceso a la situación objeto de ser observada es un factor clave para la integración y la comunicación con el contexto.

Por lo tanto, su desarrollo en la presente investigación permitió realizar a partir de la observación y la asistencia en lugar objeto de estudio una descripción detallada de la realidad encontrada y los procesos educativos de las infancias y así, poder determinar posibles acciones, actividades y estrategias pedagógicas dentro de los ambientes de aprendizaje y la institución educativa.

Diario de campo

Para la presente investigación, el desarrollo del diario de campo permitió el registro de lo observado durante las clases, lo cual fue un apoyo fundamental para el proceso investigativo, ya que permitió hacer un análisis de la información obtenida para organizar los datos, en este sentido, según Ascensión (2017):

El diario de campo es un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica lo cual facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole. (p.12)

Encuesta

Según Arias (2012), “La encuesta por muestreo o simplemente encuesta es una estrategia (oral o escrita) cuyo propósito es obtener información, acerca de un grupo o muestra de individuos, en relación con la opinión de éstos sobre un tema específico” (p.32).

Para esta investigación la encuesta fue dirigida a 27 niños y niñas del grado primero B del Instituto pedagógico Laura Vicuña, cuenta con 7 preguntas cerradas de selección múltiple, se realizó con el fin de conocer las experiencias de los estudiantes y su interacción con el juego y la clase de ciencias naturales y así poder sustentar datos sobre la importancia del juego de reglas, como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

Entrevista semiestructurada.

Según (Ryen et al. (2013), como se citó en Hernández et al. (2014):

Las entrevistas semi estructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener más información. Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema. (p.403)

En esta investigación la entrevista semiestructurada fue aplicada a 2 docentes de grado primero B del Instituto pedagógico Laura Vicuña contiene 7 preguntas abiertas, se realizó con el fin recolectar información y reconocer algunas apreciaciones de las docentes sobre el tema objeto de estudio en la investigación.

Planeaciones pedagógicas.

Según lo establecido por Colombia aprende (2018)

La planeación pedagógica es uno de los procesos más importantes de la práctica pedagógica de los agentes educativos comunitarios y demás personas que participan en la modalidad; es la forma de traducir en acciones todo lo que se ha pensado para potenciar el desarrollo, concretar la formación y aprendizaje de las niñas, los niños (p.3).

En este sentido, el desarrollo de las planeaciones pedagógicas en este proyecto de investigación, permitió recolectar información relevante que aporó datos precisos en el momento de realizar el análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Procedimiento metodológico

A continuación, se encontrará el procedimiento metodológico que se realizó para desarrollar la recolección de datos en la investigación del juego de reglas como estrategia

pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área ciencias naturales con el fin de aportar una conclusión y dar respuesta a la pregunta investigativa. El proceso metodológico se desarrolló en las siguientes fases:

Fase 1: En primer lugar, se buscó en la base de datos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, todo lo relacionado con el juego. Seguidamente se buscó en los repositorios de las distintas Universidades todo tipo de documentos, libros, tesis, enciclopedias, revistas, también se buscó en bases de datos como (Dialnet, Science Direct, Redalyc y Scopus) todo lo referente al juego en la educación infantil.

Fase 2: En esta fase se seleccionaron y diseñaron los instrumentos, (encuesta, entrevista semiestructurada), para ello se redactaron una serie de preguntas, con el objetivo de que indagaran el conocimiento de los estudiantes y docentes entrevistados con respecto al juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo, seguidamente todas las preguntas fueron , ajustadas y organizadas para poder preguntar a los entrevistados y dar con respuestas que permitieran responder la pregunta de investigación.

Fase 3: El paso siguiente fue la construcción el planteamiento del problema, pregunta de investigación, su justificación, y objetivos que orientaron esta investigación del juego de reglas como estrategia pedagógica. En esta fase se decidió cuál era el problema, a partir de experiencias educativas y teorías referentes con el fin de dar solución y responder a su vez con la pregunta de investigación.

Fase 4: Luego de construir lo anterior, se pasó al diseño metodológico, donde se definió el tipo de investigación, su población y muestra. La población fue seleccionada por juicio del investigador.

Fase 5: Después de realizar el diseño y revisión de las preguntas se realizó un pilotaje de la entrevista en la que se pudo validar si las preguntas eran pertinentes para ser aplicadas, seguidamente se procedió a realizar las entrevistas a los docentes a los cuales iba dirigida.

Fase 6: En esta fase se realizó la transcripción y tabulación de los datos arrojados en las entrevistas aplicadas a los docentes y las encuestas dirigidas a estudiantes. Dichas entrevistas proporcionaron información relevante para interpretar los hallazgos, discusión y definir los resultados, y de esta manera poder dar respuesta a la pregunta de investigación.

Fase 7: Por último, a través de la triangulación de los datos se logró visibilizar de manera más amplia la investigación para hacer una descripción detallada de los hallazgos encontrados en los instrumentos, permitiendo relacionar los puntos de vista de varios autores y categorizar los resultados obtenidos identificando las categorías emergentes, evidenciando a su vez los aprendizajes de esta investigación.

Además de ello en esta fase se evidencio un resultado final que permitió comprender y dar respuesta al objetivo principal de la investigación, el cual fue analizar el impacto que genera el juego de reglas como estrategia pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

Tabla 1

Cronograma

| Instrumento | Fecha de aplicación |
|---|--------------------------------|
| Entrevista a docentes | 18 de agosto y 21 octubre 2020 |
| Encuesta a estudiantes | 11 noviembre 2020 |
| Estrategia pedagógica monopolio aprendo | 13 abril 2021 |

Tabla 1 La tabla muestra el cronograma de acuerdo con los instrumentos aplicados en el estudio.

Fuente: Elaboración propia.

Propuesta pedagógica monopolio aprendo: Jugando y experimentando

Se propuso la aplicación de esta estrategia pedagógica, la cual se diseñó con el fin de facilitar el aprendizaje significativo de los temas relacionados con el área de ciencias naturales. Por medio de la estrategia pedagógica Monopolio aprendo: Jugando y experimentando, se desarrollaron 4 actividades enfocadas en el juego de reglas que aportaron a la participación de los estudiantes para favorecer en los niños y las niñas cambios significativos en el aprendizaje del área de ciencias naturales, desarrollando habilidades de participación al observar, descubrir, manipular, crear, explorar diferentes formas de obtener conocimiento de manera práctica y vivencial.

Cabe destacar que estas actividades inicialmente se diseñaron con materiales en físico, pero debido a la emergencia sanitaria COVID 19- se pasó a las clases remotas, diseñando las actividades en herramientas digitales (Power point, Nearpod, quizizz y Educaplay). A continuación, se encontrará una breve descripción de cada una de las actividades.

El Juego que se diseño fue un monopolio didáctico, el cual se dividió en 4 actividades, la primera actividad se tituló, Concéntrese conozco mi cuerpo tuvo como objetivo principal identificar las partes del cuerpo y las relaciona con objetos que pueden emplearse en ellas. Como actividad 2 se diseñó la golosa: Golandia científica cuyo propósito fue identificar las partes de la planta y sus funciones, como actividad 3, se ejecutó el juego Animalandia twister con el fin de que los estudiantes pudieran identificar las características de los animales domésticos, salvajes, acuáticos y aéreos, por último se realizó la actividad 4 titulada, Parques de experimentos Crazy scientists con el objetivo de elaborar los experimentos de la cartilla Crazy scientists, para el

desarrollo del pensamiento científico en los estudiantes . El desarrollo completo de cada actividad se muestra en la ficha técnica de la estrategia pedagógica (Ver anexos A)

CAPÍTULO IV

Análisis e interpretación de datos

A continuación, se describirá el análisis y los resultados de esta investigación cabe resaltar que su finalidad fue analizar el impacto que genera el juego de reglas como una estrategia que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio de Soacha.

En primer lugar se realizará un análisis frente a los instrumentos empleados, a partir de la información recolectada producto de un trabajo de indagación por medio de la observación permitiendo la entrevista semiestructurada dirigida a docentes identificar aspectos relacionados con la percepción del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales y la encuesta dirigida a los niños del grado primero B conocer las opiniones de los estudiantes respecto al juego de reglas y si les gustaría que se implemente esta estrategia pedagógica como ayuda para fortalecer su aprendizaje en el área de Ciencias naturales y su motivación.

A continuación, se procede presentar el análisis por categoría de investigación juego de reglas, estrategia pedagógica y aprendizaje significativo y ciencias naturales:

Tabla 1*Operacionalización de variables*

| Variables | Definición conceptual | Aspectos de medición | Indicadores |
|--|--|--|--|
| Dependiente Juego de reglas Importancia del juego de reglas como estrategia pedagógica. Estrategia pedagógica Importancia de las estrategias pedagógicas en la educación primaria | Se evaluará la percepción que tienen las docentes sobre el uso del juego como herramienta de aprendizaje significativo | Entrevista semiestructura Características del juego de reglas Aplicación del juego dentro del proceso de aprendizaje significativo de niños y niñas. | Definición e importancia del juego en el aprendizaje El juego como estrategia pedagógica y educativa El juego como herramienta para el fortalecimiento proceso del aprendizaje significativo del área ciencias naturales |

| | | | |
|--------------------|----------------------------|----------------------|---------------------------|
| Dependiente | Se evaluará el uso de | Entrevista | Aprendizaje significativo |
| Aprendizaje | estrategias pedagógicas | semiestructurada. | en el área de ciencias |
| significativo y | para el desarrollo del | Uso del juego de | naturales |
| ciencias | aprendizaje significativo. | reglas dentro de las | |
| naturales | Se evaluará el uso | estrategias de | |
| | herramientas materiales | enseñanza. | |
| | para el apoyo y la | Eficacia del juego | |
| | orientación de las | dentro de los | |
| | actividades del área de | propósitos de | |
| | ciencias naturales | enseñanza | |

Tabla 2. La tabla muestra la operacionalización de variables y el sistema de categorías. Fuente: Elaboración propia

Se realizó una entrevista semiestructurada abierta compuesta por 5 preguntas con el fin de identificar aspectos, relacionados con la percepción del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales por parte de 2 docentes del grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña. Es así como se identificó con base a las respuestas de los docentes entrevistados y los referentes teóricos respecto a la importancia del juego de reglas como estrategia pedagógica en la educación primaria, lo siguiente.

En una de las preguntas realizadas en la entrevista con el fin de dar respuesta a la pregunta investigativa, y los objetivos planteados se indagó sobre el uso educativo del juego de reglas y las actividades lúdicas como herramienta que ayuda a fortalecer el aprendizaje de los niños y las niñas.

Cabe destacar que los docentes entrevistados, contestaron que hacen uso del juego de reglas como estrategia de aprendizaje y manifiestan que este sí contribuye en el desarrollo y fortalecimiento de la enseñanza en los niños y las niñas. Desde esta misma perspectiva (Piaget

como se citó en Zacañino, 1932, p.3), quien señala que, “Los juegos reglados son juegos populares socialmente transmitidos que se caracterizan por seguir un conjunto de normas que los jugadores consideran que deben obedecer”.

Comprendiendo entonces lo anterior, vale la pena resaltar las respuestas de los docentes entrevistados contrastadas desde la teoría. La docente 1 manifestó que:

Sí, y en esta parte muy fundamental, el uso de las reglas, porque es que hay que enseñarle mucho a los niños el seguir instrucciones una parte está el juego que es muy importante y que ellos les gusta, pero por otro está la parte de seguir instrucciones el seguir un mando, el seguir una norma, el seguir una regla porque hay niños que a veces no vienen desde sus casas enseñados a seguir una instrucción, porque se les deja hacer lo que ellos quieran, pero si dentro del aula de clase les enseñamos por medio del juego y de la mano del juego de reglas para ellos va a ser muy importante en sus vidas a futuro, porque van a aprender a seguir instrucciones, normas les va a ayudar a que estén atentos, también les va a ayudar a trabajar en equipo y así mismo uno como docente pues puede llevar a feliz término una clase, porque pueda que yo tenga organizado un juego para desarrollar una clase pero si el estudiante no sigue reglas, no sigue instrucciones pues el juego que tenga planeado o el juego que tenga, bueno haya organizado para mi clase de pronto no va a ser o no lo va poder lograr llevar a feliz término, porque el niño de pronto no pueda seguir instrucciones, entonces estas dos partes juegan de la mano a la par y muy importante, el juego pero enseñarles a seguir instrucciones dentro del aula de clase o dentro del juego que estemos desarrollando ehhh listo (Ver anexo B)

Ante esta misma pregunta la docente 2 indica que:

Si, porque el juego de reglas permite reconocer los derechos, necesidades y pensamientos diferentes al suyo, las actividades lúdicas permiten el juego de roles, el desarrollo de la

creatividad, el fortalecimiento de sus habilidades sociales, emocionales y corporales. además de ello considero que si jugamos y no tenemos reglas realmente el aprendizaje es muy poco. (Ver anexo E).

A partir de los resultados obtenidos con la entrevista es preciso afirmar que los docentes visualizaron el juego de reglas como una estrategia pedagógica que genera un fortalecimiento en el proceso de aprendizaje significativo del área ciencias naturales, mejora la comunicación y facilita la comprensión de los temas, donde los docentes le otorgaron una gran importancia al juego ya que consideran que este aporta significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes mejorando sus expectativas hacia el nuevo conocimiento, por medio de clases divertidas, conllevando a un aprendizaje duradero.

Para los entrevistados a la hora del docente realizar la planeación de sus clases, es muy importante que las normas o reglas del juego sean claras, aceptadas y llevadas a cabo de manera eficiente con los estudiantes.

. Ahora bien, comprendiendo otras preguntas dadas en la entrevista para dar respuesta a los objetivos de la investigación se encuentran los aspectos que según los docentes entrevistados son relevantes para la aplicación del juego de reglas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Ante ello la docente 1 expresó que:

Bueno, tenemos en cuenta que el juego es muy importante para los niños, pues porque es una forma lúdica y que más que por medio del juego ellos aprendan, alguna temática en diferentes áreas, entonces, desarrollar en los estudiantes el juego nos ayuda a desarrollar en los estudiantes ese aprendizaje de problemas, eh basados en problemas y también ayuda a desarrollar el aprendizaje significativo. (Ver anexo B). Por su parte la docente 2 considero que:

La socialización con sus pares, el seguimiento de instrucciones, exploración de su propio medio y el conocimiento de sí mismo, sus gustos y opiniones al respecto, la interacción, también la práctica, la observación y el juego en sí. (Ver anexo C).

A partir de las respuestas dadas por los entrevistados, es preciso mencionar que estas se relacionan con lo planteado por Pérez (1991), quien manifiesta que:

Los juegos de reglas no se construyen sino durante la segunda etapa (4 a 7 años. El niño empieza un tipo de juego principalmente social que va a desempeñar un importante papel en la socialización, se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal manera que se establece una cooperación y al mismo tiempo una competencia entre ellos.

De esta manera se entiende que el juego de reglas requiere que los jugadores asuman un rol dentro del juego y sean capaces de practicar reglas, respetar las opiniones de sus pares, cumplir y seguir ciertas normas e instrucciones para desarrollar las actividades de manera correcta, dichas reglas pueden ser impuestas por un adulto, o, por el contrario, es el niño quien establece las reglas del juego, por lo tanto, estas pueden ser cambiadas según su interés.

Este tipo de juego facilita el desarrollo de valores y habilidades como atención, razonamiento, cooperación, integración grupal, respeto mutuo, interacción entre pares y maestros y el saber ganar y perder, favorece que el niño construya conocimientos, se divierta y a su vez aprenda a reflexionar y aceptar las normas implicadas en el juego.

Dentro de este orden de ideas a través de la entrevista también interrogó a los entrevistados sobre su percepción acerca del uso del juego de reglas dentro de sus estrategias de enseñanza y la eficiencia que tiene el mismo dentro de los propósitos de aprendizaje. Ante esto el docente 1 declaro que:

Si, utilizo el juego, es muy importante el juego en los niños porque les ayuda a ellos a tener una concentración, una coordinación a estar motivados por la clase a que sean más interactivos en la clase, no que siempre sea el rol del docente y que el docente solamente sea el dirige la clase, sino que hay que incluir a los niños en el desarrollo de la clase, en el desarrollo de un aprendizaje y que más, hacerlo por medio del juego donde ellos están aprendiendo, a la vez están jugando y están interactuando entre sus compañeros y con el docente dentro del aula de clase y no se vuelve algo monótono, no se vuelve algo tradicional sino que es algo llamativo dentro de un salón de clase. (Ver anexo B).

Por su parte la voz de la docente 2 argumento que:

Si, porque es importante el seguimiento de instrucciones, el juego grupal que requiere respetar los pensamientos y espacios del otro. Es importante porque las reglas permiten identificar cómo y cuándo debemos jugar.

Se contrastó dichas respuestas, con otra definición del juego de reglas según Piaget como se citó en Garvey (1985) quien expresa lo siguiente:

El Juego de reglas va acompañado o está caracterizado por normas, están organizados con frecuencia competitiva o en equipo, estos juegos, están estructurados por reglas que especifican los participantes del juego. Se trata de actividades lúdicas, estructuradas por reglas explícitas que requieren de la aceptación y seguimiento de un particular conjunto de reglas que los jugadores consideran que deben obedecer.

Con lo anterior se pudo comprender cómo el juego de reglas es entendido por los docentes, y cómo estas definiciones se relacionan con la teoría, cuando se menciona que es; una actividad que motivadora para que el niño y la niña pueden aprender a seguir y respetar instrucciones, respetar los puntos de vista de sus compañeros, comunicarse e integrarse a la vez

que están jugando y están interactuando entre sus compañeros y con el docente dentro del aula de clase.

En el guion de la entrevista también se indago sobre el uso estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes para desarrollar el aprendizaje significativo dentro de su aula de clase, por lo cual la voz de la docente 1 respondió:

Okey, bueno una de las estrategias que utilizó en el desarrollo del aprendizaje significativo es el trabajo en equipo, también actividades de acuerdo a los intereses de los estudiantes, debemos tener en cuenta en un aula de clase que no todos los niños aprenden de la misma manera, entonces hay algunos niños que son muy visuales, entonces en la parte visual mucho trabajo de imágenes videos, hay otros niños que son la parte auditiva, entonces por medio de una retahíla, por música, también trabajo mucho la parte de planteamientos de problemas, ¿Qué quiere decir ese de planteamientos de problemas? entonces que el niño cree en su mente o hable sobre algún problema que él quiera o que le surja saber y así mismo buscar estrategias de solución que los mismos niños conlleven a esa estrategia de solución. (Ver anexo B).

Por su parte el docente 2 manifestó que:

El arte como una herramienta de aprendizaje significativo, le permite al estudiante fortalecer su capacidad creadora, herramienta importante en el aprendizaje significativo, además de ello generalmente averiguo con respecto al conocimiento previo del estudiante y compartir los saberes. (Ver anexo C).

Se compararon las respuestas anteriormente expuestas con la definición de estrategia pedagógica propuesta por Díaz, (1998), quien señala que las estrategias pedagógicas son:

Aquellos elementos, acciones o formas de proceder que el profesor diseña y prepara, para ello se tiene en cuenta toda una serie de variables del contexto en el que se desenvuelve la

acción didáctica. Son, en definitiva, las diferentes estrategias o acciones programadas que se utilizaran en el acto pedagógico con el fin conducir y dinamizar la clase para lograr los objetivos y contenidos propuestos. (p.120).

De este modo se entiende que el docente utiliza diferentes medios y herramientas didácticas para orientar las clases y transmitir el conocimiento a los estudiantes, para ello el maestro como mediador del aprendizaje busca tener en cuenta el propósito de la clase y los estilos de aprendizaje, los conocimientos previos entre otros factores que le permitan desarrollar un aprendizaje duradero y significativo.

Del mismo modo también se evidencia que las respuestas anteriormente mencionadas se vinculan con lo expuesto por Ausubel (2002). quien Señala que:

El aprendizaje significativo supone principalmente la adquisición de nuevos conocimientos a partir del material de aprendizaje presentado. Requiere tanto una actitud de aprendizaje significativo como la presentación al estudiante de un material potencialmente significativo”. Es importante reconocer que el aprendizaje significativo no supone que la nueva información forme parte de una especie de vínculo simple con unos elementos preexistentes en la estructura cognitiva. (p.25).

Tomando como último referente del guion de la entrevista, se indago sobre qué tipo de herramientas materiales utilizan los docentes para el apoyo y la orientación de las actividades del área de ciencias naturales. La voz de la docente 1 expreso que:

En el área de biología , un área muy bonita y ósea que herramientas, hay muchísimas pero que bueno, que bueno que, ehhh igual eso depende del contexto con los niños que uno esté trabajando, pero de pronto si yo me encuentro en un contexto donde pueda trabajar que tuve la oportunidad en un colegio que es cercano hacia la parte del campo ¡genial,! una salida de campo

que más para ellos poder interactuar con lo natural, con lo biológico con lo vivo, pero si de pronto me encuentro en un contexto que el colegio no se acerca hacia el campo hay que buscar, una de las maneras también es tomarse el mismo niño como objeto de estudio, eh que otra herramientas utilizaría o utilizo son videos, láminas, juegos, acertijos, guías, libros son más que todo las herramientas que utilizo. (Ver anexo B)

De manera coincidente la docente 2 respondió:

Las herramientas TIC, juegos de mesa, experimentos caseros, láminas, videos, mapas mentales y gráficas (Ver anexo C)

Con las anteriores respuestas, se aprecia que los docentes hacen uso de distintas herramientas para desarrollar el aprendizaje del área ciencias naturales, en el cual se pudo observar que en algunos momentos los docentes usan la enseñanza tradicional en donde se limita en copias, algunas imágenes, libros y gráficas, en el que deja de lado la socialización del estudiante y la motivación a un nuevo conocimiento por tanto las docentes no usan una estrategia pedagógica innovadora para la adquisición del aprendizaje en el estudiante y relacionándolo desde la teoría se encontró que según Furman y Zysman (2008) argumentan que:

Enseñar ciencias naturales implica poder articular el modo en que pensamos a la ciencia con los procesos de enseñanza aprendizaje, no basta con hacer experimentos, es necesario que los estudiantes puedan elaborar ideas, asumiendo un rol intelectualmente activo. Así las investigaciones que se llevan a cabo en el aula deben estar en función de resolver problemas y desafíos que surjan del encuentro entre los intereses de los alumnos y los objetivos del currículo. (pp.7-8)

Desde este punto de vista enseñar ciencias naturales en la educación primaria es una manera clave de comprender el mundo, aprender nuevas cosas y a partir de ahí formular preguntas que les permitan a los estudiantes desarrollar su imaginación, observar, interpretar explorar y sacar sus propias conclusiones, resolviendo las inquietudes que les surgen a las infancias en su diario vivir a partir de la curiosidad innata que caracteriza a los niños y las niñas con el fin de promover su desarrollo integral. Por lo tanto, es importante el docente incentive y fortalezca habilidades científicas en sus estudiantes

Finalmente, se puede concluir que para que el juego de reglas sea utilizado como estrategia pedagógica que permita el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en los niños y las niñas, según lo obtenido en las entrevistas, los docentes y teóricos consultados coincidieron en que debe tener las siguientes características:

- . El juego debe ser creativo, que despierte y active el interés y la creatividad, en los niños y las niñas.

- . El juego debe contener materiales llamativos para la realización de los juegos, que conlleven los conocimientos para aprender, donde se presenten de forma variada apropiada para la edad y grado en que se encuentren los niños, atendiendo la diversidad, ritmos y estilos de aprendizaje. acorde a las necesidades, gustos, deben estar adecuados para lo que se va a utilizar.

- . Es importante que el aprendizaje se de a partir de los conocimientos previos de los estudiantes y se convierta en algo atractivo y placentero para las infancias que implique acciones de juego llamativas, generando así aprendizajes significativos.

- . El juego de reglas puede ser una estrategia pedagógica que se utilice con el aprendizaje significativo para proporcionar en los niños y las niñas; momentos de relacionarse con otros,

integrarse en un grupo, ser mediador y participar activamente dentro de su propio aprendizaje, aprender del otro, ser acogido por el otro, y a su vez relacionarse con otros.

Tabla 2

Operacionalización de variables, encuesta a estudiantes

| Variables | Dimensiones de estudio | Medición | Impactos en el aprendizaje significativo |
|------------------------|---|---|--|
| Juego de reglas | Participación del niño Trabajo colaborativo Seguimiento y cumplimiento de normas e instrucciones Impacto en el aprendizaje significativo de las ciencias naturales. Interés por el aprendizaje. | Estrategia pedagógica Monopolio aprendo. Encuesta final dirigida a niños y niñas del Instituto Pedagógico Laura Vicuña. | Fortalecimiento de aprendizaje y conocimientos previos. Nivel de interacción de los niños con sus pares y maestros. Motivación frente al aprendizaje y actividades propuestas en la estrategia pedagógica. Actividades prácticas Enriquecimiento de los saberes pedagógicos del área de ciencias naturales |

| | | | |
|----------------------------------|--|--|---|
| Aprendizaje significativo | <p>Evaluar el impacto pedagógico de las actividades acciones propuestas en el monopolio aprendo. Motivación y expectativas frente al desarrollo del aprendizaje. Fortalecimiento de la clase, contenidos de las ciencias naturales y estrategias docentes.</p> | <p>Estrategia pedagógica Monopolio aprendo. Entrevista semiestructurada dirigida a docentes del grado primero B.</p> | <p>Aprendizaje duradero. Ambientes de aprendizaje agradables. Mejoramiento de las experiencias educativas.</p> |
| Estrategia pedagógica | <p>Participación de los estudiantes Comprensión y fortalecimiento de contenidos Motivación frente al aprendizaje</p> | <p>Actividades Acciones Monopolio aprendo: Jugando y experimentando Actividad 1: Concéntrese partes del cuerpo Actividad 2: Golosa partes de la planta Actividad 3: Twister tipos de animales Actividad 4: de experimentos</p> | <p>Autonomía frente al aprendizaje Aprendizaje duradero y significativo frente a temas relacionados con el área de ciencias naturales</p> |

| | | |
|---|--|---|
| Ciencias naturales y aprendizaje | Objetivos de la clase | Entrevista |
| | Dinámica de la clase | semiestructurada |
| | Fortalecimiento de contenidos y metodología de enseñanza | dirigida a docentes |
| | | Encuesta dirigida a niños y niñas del grado primero B |
| | | Estrategia pedagógica |
| | | Monopolio aprendo |

Tabla 3 La tabla muestra las categorías para la aplicación de la entrevista Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se le aplicó una encuesta a los niños y niñas del grado primero B del Instituto pedagógico Laura Vicuña con el objetivo de conocer las opiniones de los estudiantes respecto al juego de reglas y si les gustaría que se implemente esta estrategia pedagógica como ayuda para el fortalecimiento de su aprendizaje en el área de ciencias naturales y su motivación. Los resultados muestran lo siguiente:

Tabla 3

Ciencias naturales y aprendizaje

| ¿Te gusta la materia de ciencias naturales? | # de encuestados |
|---|------------------|
| A. Si | 27 |
| B. No | 0 |
| C. A veces | 0 |

Tabla 4. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 1

¿Te gusta la materia de ciencias naturales?

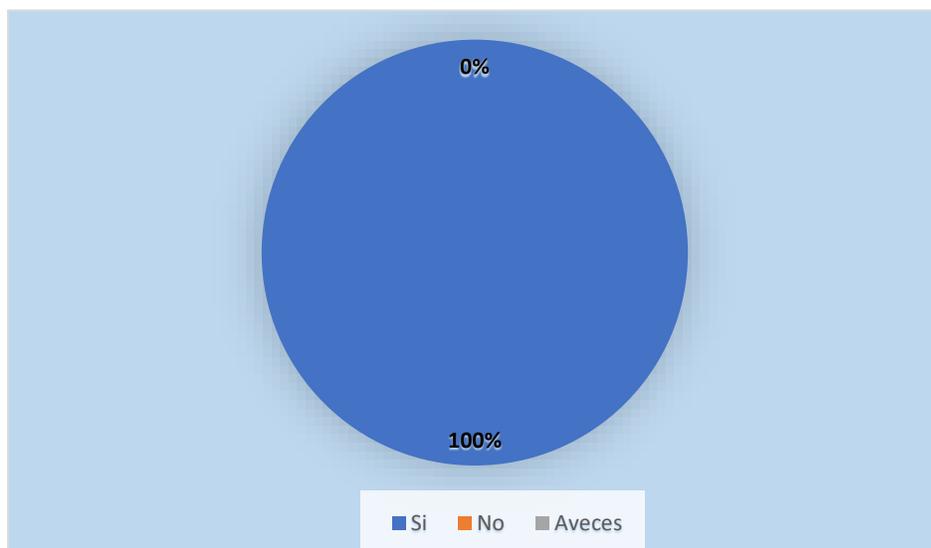


Figura 2. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la pregunta 1, referente a la categoría ciencias naturales se evidencia que el 100% de la población encuestada manifiesto sentir gusto, o empatía por la asignatura del área ciencias naturales, un aspecto favorable para la investigación ya que entre sus objetivos se plantea implementar el juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza del área ciencias naturales, generando un aprendizaje significativo en los estudiantes,

Por lo tanto, se logo inferir que para que los contenidos enseñados resulten ser resulten motivadores y los estudiantes quieran aprender se deben presentan al presentar de forma agradable las actividades y situaciones de aprendizaje. Teniendo en cuenta las dimensiones de estudio plantadas en tabla 3 en el fortalecimiento de contenidos y metodología de enseñanza, con

la estrategia pedagógica Monopolio aprendo: jugando y experimentando se logró generar una actitud motivada frente al aprendizaje.

Es preciso mencionar que los estudiantes de grado primero de del Instituto Pedagógico Laura Vicuña en el cual se le aplicaron todas las actividades de la propuesta monopolio aprendo: Jugando y experimentando cambiaron su actitud frente al aprendizaje significativo en el área ciencias naturales de una manera relevante, trayendo consigo aspectos positivos al evaluar cuál es el impacto que genera el juego de reglas como estrategia pedagógica de aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

En relación con este tema Furman y Zysman, (2008) manifiestan que:

Enseñar ciencias naturales implica poder articular el modo en que pensamos a la ciencia con los procesos de enseñanza aprendizaje, no basta con hacer experimentos, es necesario que los estudiantes puedan elaborar ideas, asumiendo un rol intelectualmente activo.

(pp.7-8)

Tabla 4

Ciencias naturales

| ¿Te gusta descubrir cosas? | # de encuestados |
|----------------------------|------------------|
| A. Si | 25 |
| B. No | 1 |
| C. A veces | 1 |

Tabla 5. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 2

¿Te gusta descubrir cosas?

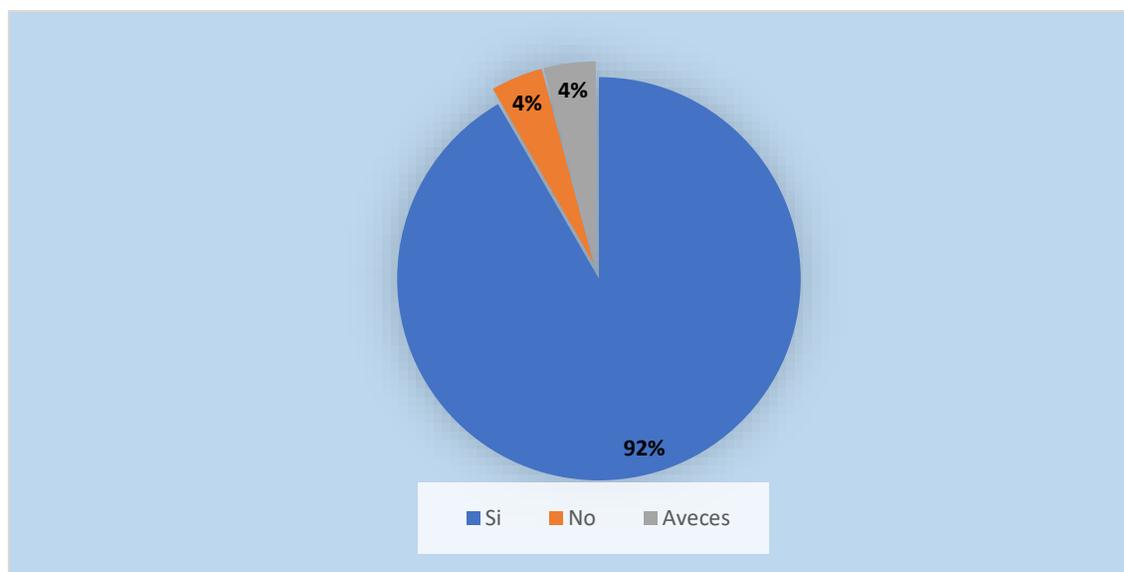


Figura 3. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

A partir de los resultados obtenidos en esta pregunta en la categoría ciencias naturales, se puede evidenciar que el 92% de la población encuestada, prefiere descubrir cosas ante ello se puede concluir que descubrir, experimentar, explorar son actividades que generan un gusto hacia el área de ciencias naturales por parte de los estudiantes, favoreciendo que los contenidos sean más fáciles de recordar y significativos, ya que es una actividad que motiva puesto que no se limita a una recepción memorística, sino que permite mostrarle al estudiante un material que sea significativo, que él pueda estar listo para estudiarlo y descubrirlo.

Por otra parte, el 4% de la población encuestada, manifiesto que no le gusta descubrir cosas y el 4% de la población encuestada, a veces le gusta descubrir cosas. En función de lo planteado anteriormente Vigilia, (2007), mencionan que:

El objetivo de la educación y más específicamente de la enseñanza de las ciencias, es lograr que los alumnos aprendan, cambiando alguna de sus actitudes, mejorando sus destrezas y estrategias y adquiriendo nuevos saberes que les ayuden a dar sentido al mundo que los rodea (p.235). Es así como con la estrategia pedagógica diseñada se pretendió aumentar y fortalecer el nivel de aprendizaje del área ciencias naturales a partir del descubrimiento y el aprender haciendo a través del juego de reglas como estrategia de aprendizaje.

Tabla 5

Juego y aprendizaje significativo

| ¿Tu profesor juega contigo? | # de encuestados |
|-----------------------------|------------------|
| A. Si | 22 |
| B. No | 3 |
| C. A veces | 2 |

Tabla 6. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 3

¿Tu profesor (a) juega contigo?

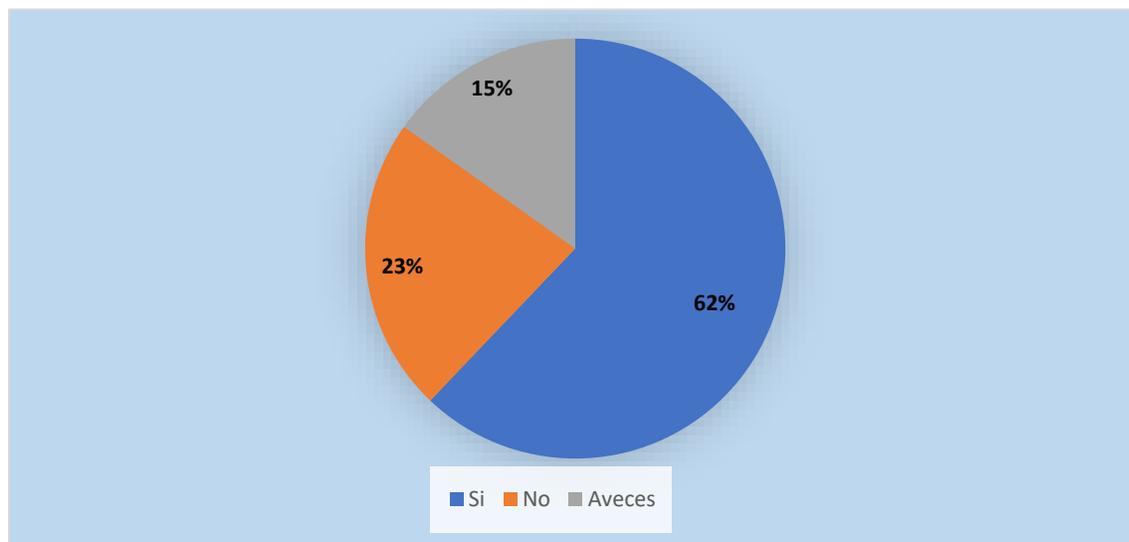


Figura 4. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

A partir de los resultados obtenidos en la pregunta 4, referente a la categoría juego de reglas se evidencia que el 62% de la población encuestada, respondió que su profesora si juegan con él o ella, por lo tanto, se aprecia el uso educativo del juego favorece que el docente abandone su rol protagónico en el proceso de aprendizaje, y permite al niño que sea él quien construya sus aprendizajes.

Es así como la intervención del docente en todos los momentos es de fundamental importancia desde el inicio, en el desarrollo, momento más importante en el cual el docente debe estar acompañando a los niños y a las niñas y finalmente en el desenlace de este.

Por su parte el 23% de la población encuestada, respondió que su profesor no juega con él o ella mientras que el 15% de la población encuestada, respondió que a veces su profesor juega con él o ella. Por tal motivo, con la estrategia pedagógica que se desarrolló se busca fortalecer y fomentar actividades lúdicas en los niños involucrando a los docentes y demás

integrantes de la comunidad educativa, ya que el acompañamiento y respaldo que le dan estos a los niños, fortalece los procesos de aprendizaje, ya que el docente es quien hace del juego una experiencia satisfactoria para sus alumnos siempre y cuando tenga presente que debe estar en el momento en que se da una situación de juego y de esta manera hacer del aula un espacio en el cual el niño además de divertirse, también aprende.

Además de ello se considera que el uso de juegos puede convertirse en una oportunidad para motivar a los estudiantes y desarrollar nuevas formas de enseñar jugando.

En relación con este tema Tóala et al. (2018), en el documento titulado: Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo manifiestan que:

Las estrategias pedagógicas son una serie procedimientos que realiza el docente con la finalidad de facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos los cuales ayudan a mejorar el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante.

A partir de las dimensiones de estudio establecidas en la tabla 3 en la categoría juego de reglas en el ítem participación del niño, trabajo colaborativo, seguimiento y cumplimiento de normas e instrucciones como hallazgos se encontró que con la estrategia pedagógica Monopolio aprendo jugando y experimentando, el nivel de participación con respecto a la materia aumentó notablemente ya que los niños se mostraban más atentos a cualquier aporte o enseñanza al igual que a cualquier llamado a cumplir y seguir las instrucciones dadas en el momento de aplicar las actividades de la estrategia pedagógica.

Tabla 6*Juego de reglas*

| ¿Quién da y elige las reglas que se deben cumplir cuando juegas con tus compañeros? | # de encuestados |
|---|------------------|
| A. Tu | 1 |
| B. Todo el grupo | 13 |
| C. Un adulto | 13 |

Tabla 7. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 4

¿Quién da y elige las reglas que se deben cumplir cuando juegas con tus compañeros?



Figura 5. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

A partir de las respuestas anteriores se puede inferir que el juego puede convertirse en un recurso de aprendizaje que el docente puede utilizar en sus clases con los niños y niñas, porque no solo facilita la enseñanza, sino que también fortalece el aprendizaje significativo tanto individual como en grupal. En la enseñanza se puede desarrollar métodos para potenciar la participación, el compañerismo, roles, la toma de decisiones; y desde el aprendizaje generar actividades agradables, cortas, divertidas con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores.

Lo anterior se refleja en el momento de implementar la estrategia monopolio aprendo: jugando y experimentando con los estudiantes del grado primero B en donde se logró identificar que el juego de reglas es un instrumento de aprendizaje muy importante en el aula ya que promueve el uso de reglas e instrucciones que permiten el fortalecimiento de los valores como aprender a seguir reglas, tener tolerancia y respeto a sus compañeros además de “enganchar” a los niños y las niñas en las actividades escolares e interesarlos en las propuestas pedagógicas del docente.

Dentro de los resultados obtenidos y a partir los ítem establecidos en la tabla 3 referente a la categoría juego de reglas y con la estrategia pedagógica realizada se logró integrar a los niños en con sus compañeros y maestros , ya que muchas veces pueden estar en la misma aula y tener poca comunicación, pero a raíz de las actividades realizadas en la estrategia pedagógica Monopolio aprendo jugando y experimentando se pudo interrelacionar cada uno con sus compañeros de aula y de esta manera forjar lazos de amistad mucho más sólidos en el aula de clases.

Tabla 7*Enseñanza y ciencias naturales*

| ¿Cómo te gustaría iniciar la clase de ciencias naturales? | # de encuestados |
|---|------------------|
| A. Tablero | 2 |
| B. Cuaderno | 2 |
| C. Experimentos y juegos | 22 |

Tabla 8. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

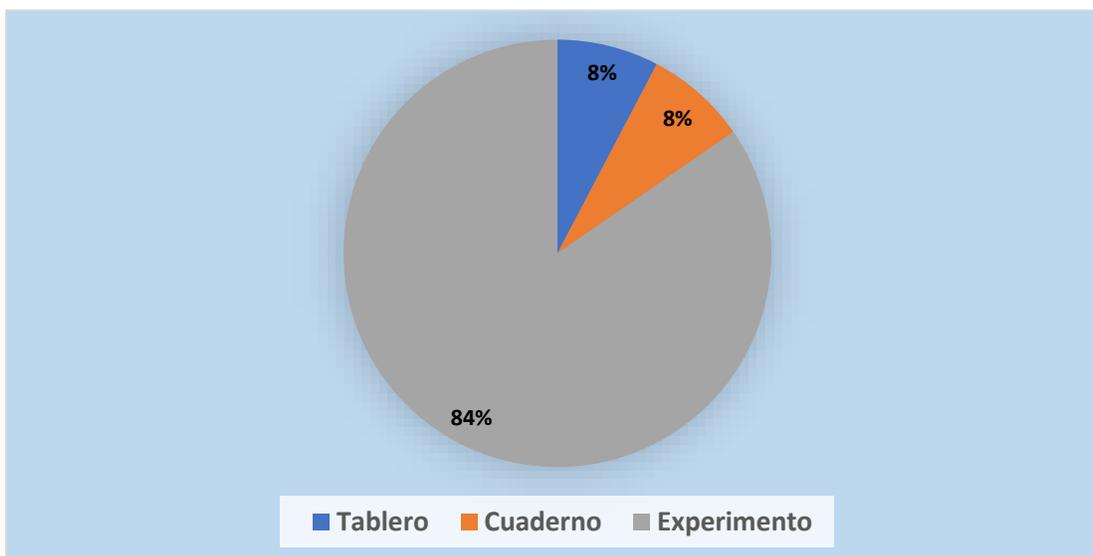
Figura 5*¿Cómo te gustaría iniciar las clases de ciencias naturales?*

Figura 6. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta perteneciente a la categoría ciencias naturales el 84% de la población encuestada, respondió que les gustaría iniciar la clase de ciencias naturales por medio de experimentos y juegos porque puede considerarse como una manera más llamativa y divertida para aprender. El otro porcentaje el 16% de la población encuestada respondió que les gustaría iniciar la clase de ciencias naturales por medio del tablero y el cuaderno, mostrando más interés por aprender de la manera tradicional, ya que es la forma que la maestra más utiliza para orientar sus clases.

De ahí que el uso de experimentos a través de los juegos realizados en la estrategia pedagógica monopolio aprendo, permitió motivar a los niños a que participaran en actividades del área de ciencias naturales, pero también género que el estudiante se interesara por aprender lo que estaba haciendo y lo que se le estaba mostrando. Además de ello, puede decirse que elaborar experimentos a través del juego de reglas como estrategia de aprendizaje mantiene despierta la curiosidad en los niños y niñas de querer explorar e investigar lo que les inquieta para ir construyendo ideas y generando saberes.

De allí, en relación con la motivación y el niño que aprende Ciencias naturales, Santelices (1989) argumenta que:

Generalmente al hacer referencia al proceso de motivación en relación con situaciones de enseñanza en ciencias naturales, los educadores pensamos en una lámina, una historieta, un cuento o una salida a terreno; sin embargo, el proceso de motivación- por la relevancia que tienen las situaciones de enseñanza-aprendizaje- necesariamente requiere del profesor la comprensión y la aplicación de un conjunto de principios. Esto se hace aún más necesario cuando el quehacer docente se realiza en niveles básicos de enseñanza.

(p.8)

Dentro de los resultados obtenidos en esta categoría respecto a la dimensión de estudio fortalecimiento de contenidos y metodología de enseñanza presente en la tabla 3, se logró integrar toda la temática referente a las ciencias naturales, y posteriormente aplicarla a través de la estrategia pedagógica y el juego de reglas en clase con los niños y niñas de grado primero B. En este aspecto se lograron muchas cosas positivas, tales como, el mejoramiento en sus notas, obtenidas en cada una de las actividades posteriores a la aplicación de la estrategia monopolio aprendo jugando y experimentando.

Tabla 8

Ciencias naturales, aprendizaje y juego

| ¿Te gustaría jugar en las clases de ciencias naturales? | # de encuestados |
|---|------------------|
| A. Si | 22 |
| B. No | 5 |

Tabla 9. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 6

¿Te gustaría jugar en las clases de ciencias naturales?

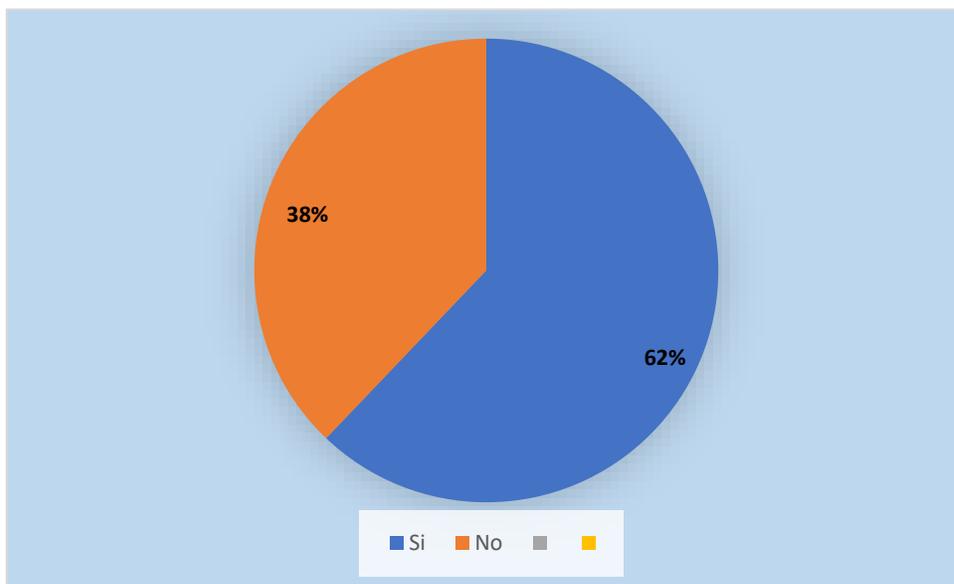


Figura 7. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos en la pregunta 6 manifiesta que el 62% de los niños encuestados opinó de manera positiva frente al uso juego como estrategia de aprendizaje en el área de ciencias naturales, evidenciándose con esto que el aprendizaje a través del juego puede aumentar el interés y empatía por la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de primer grado de la Institución.

Por lo tal motivo se considera que el juego es una actividad que genera interés en los niños y las niñas, lo cual permite poder cumplir con una de las finalidades de la presente investigación ya que en ella se propone el uso del juego de reglas como estrategia pedagógica, para dar paso a clases divertidas, generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y niñas.

Por su parte el 38% de la población encuestada, respondió que no les gustaría jugar en las clases de ciencias naturales. Por lo tanto, se evidencia que es necesario que se fortalezca en los niños el aprendizaje a través del juego. Cabe resaltar que es necesario que los juegos se construyan con base al tema, tengan un propósito educativo y formativo para la adquisición de un aprendizaje factible y duradero, ya que el hecho de que los niños aprendan con gusto convierte al juego en un medio de educación importante al aplicar contenidos acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes en la educación primaria.

Tabla 9

Ciencias naturales y aprendizaje

| ¿Participas en las actividades de la clase de ciencias naturales, cuando incluyen el juego como estrategia de aprendizaje? | # de encuestados |
|--|------------------|
| A. Si | 25 |
| B. No | 2 |

Tabla 10. La tabla muestra las respuestas de los estudiantes entrevistados. Fuente: Elaboración propia

Figura 7

¿Participas en las actividades de la clase de ciencias naturales?

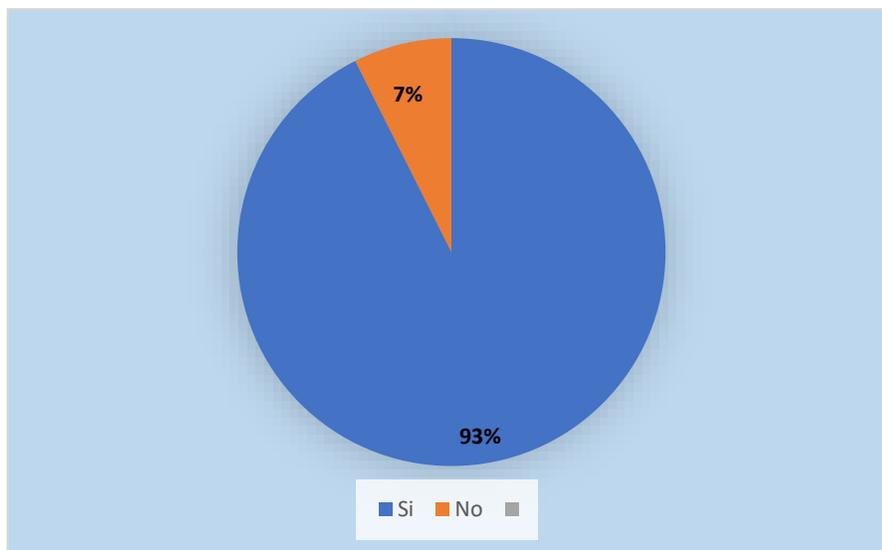


Figura 8. La figura muestra el resultado en porcentajes de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

En esta pregunta la mayoría de los niños respondió que cuando se incluye el juego en sus clases, el estudiante participa activamente, con esa actitud se puede analizar que los estudiantes disfrutan plenamente cuando participan en las actividades planeadas, y es así como se interpreta, que el juego de reglas puede tener una incidencia significativa si es usado como herramienta de enseñanza, ya que favorece el disfrute del aprendizaje con un fin pedagógico.

Esto se refleja en el momento de aplicar la estrategia Monopolio aprendo: jugando y experimentado en donde los niños mantuvieron un interés constante y buena disposición en el momento de realizar cada una de las actividades que allí se diseñaron. De este modo, se evidencia la importancia de la participación del estudiante como protagonista y que se potencie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de las infancias, para permitir al estudiante aprender de forma significativa y autónoma los diferentes contenidos del área ciencia naturales.

CAPÍTULO V

Resultados

Después de las observaciones realizadas durante las prácticas y la aplicación de las encuestas dirigidas a estudiantes y la entrevista a los docentes del Instituto Pedagógico Laura Vicuña salieron una serie de actividades que se emplearon como estrategia pedagógica, tuvo como finalidad la importancia de implementar el juego de reglas durante las jornadas escolares para obtener un aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales en los niños y niñas de educación primaria. A continuación, se presentarán los siguientes resultados:

Durante el proceso de investigación referente a el juego de reglas como estrategia que permitió el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales, logrando aprendizajes importantes como, la identificación de las características que tiene el juego de reglas, siendo considerado como una estrategia pedagógica, permitiendo llegar tan fácilmente a los niños y las niñas de la educación primaria.

Es así como el juego de reglas se convirtió en una herramienta educativa, especialmente para los docentes donde empezaron a aplicarla en sus prácticas educativas y desarrolladas en los estudiantes obteniendo aprendizajes significativos que contribuyeron a la formación integral e interés por los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Dentro de los resultados obtenidos se consideró que las actividades lúdicas como el juego en los niños influyeron de manera positiva, debido a que estas generaron un interés en el estudiante por un aprendizaje duradero permitiendo dar respuesta al objetivo principal de este proyecto, la finalidad fue analizar el impacto que genera el juego de reglas como estrategia que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños en edad escolar.

Teniendo en cuenta lo anterior la propuesta de la estrategia pedagógica propuesta se logró la comprensión y la mediación del docente convirtiendo el juego como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas mediante la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos a través de situaciones de juego planteadas por los docentes.

Por consiguiente, cada actividad propuesta en la estrategia pedagógica: Monopolio aprendo, Jugando y experimentando fue muy enriquecedora a nivel profesional y personal porque en ellas se vivenció desde la práctica el quehacer educativo que debe tener un educador infantil como orientador de conocimiento, considerando el juego de reglas como una estrategia de aprendizaje motivadora, innovadora y significativa en la educación primaria.

Además, la planeación de las actividades permitió generar en los niños procesos de enseñanza y aprendizaje de forma agradable, motivadora e innovadora, lo que contribuyó para que los estudiantes se sintieran cómodos en la clase de ciencias naturales, implicando en ello gran motivación y ganas de aprender significativamente.

Por lo cual, se fortalecieron los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área ciencias naturales, así mismo se logró apreciar en los estudiantes la motivación, a partir de las actividades propuestas en la estrategia pedagógica Monopolio aprendo: Jugando y experimentando, donde proporcionaron la libertad a su imaginación y creatividad, lo cual potenció su desarrollo integral.

Asimismo, el uso del juego de reglas como estrategia pedagógica permitió irrumpió el rol de dirigir y comprender que la búsqueda de estrategias pedagógicas es a través del juego que hace que el ambiente del aula, se vuelva más enriquecedor y motivante y por lo tanto se logró mayor nivel en el desarrollo integral de las infancias. Esto se evidenció al momento de aplicar la propuesta pedagógica Monopolio aprendo en los estudiantes de grado primero del Instituto

Pedagógico Laura Vicuña en donde observaron cambios importantes relacionado con la obtención de conocimiento y enseñanza de las ciencias naturales.

Puesto que con los resultados obtenidos a través del juego se pudo inferir que las actividades lúdicas aplicadas a través de juegos reglas tales como el concéntrese, la golosa, el twister, y los parques desarrollados con experimentos caseros dieron grandes resultados y despertaron en los niños y niñas el deseo de aprender jugando y conociendo acerca de las ciencias naturales.

Por lo tanto, el juego de reglas como instrumento educativo, fue un medio importante que tuvieron los estudiantes para comprender de manera más fácil nuevos conocimientos, por tal razón en la actualidad se convirtió un recurso valioso para la educación primaria que fue aprovechado para el desarrollo de las actividades escolares.

Por otro lado, se evidenció la importancia de la creación de actividades lúdico-pedagógicas que le proporcionaron a los docentes la implementación de diferentes estrategias pedagógicas, generando en los estudiantes un mayor interés por las clases y motivación, fue necesario que los niños aprendieran con agrado mediante el juego de reglas como un medio para la formación en la educación básica primaria.

Por último, cabe resaltar que la estrategia pedagógica propuesta y aplicada a los estudiantes tuvo un impacto positivo en el Instituto pedagógico Laura Vicuña, se observó que las actividades realizadas fueron acordes para la edad y de calidad para los niños y niñas, al igual con estas actividades se evidenció que los estudiantes expresaron alegría, entusiasmo, motivación en cada uno de los temas propuestos, respeto por los demás, trabajo colaborativo, esfuerzo e interés por realizar cada uno de los juegos, por lo tanto se afirma que los objetivos

que se plantearon arrojaron un resultado positivo logrando mejores desempeños y aprendizajes significativos en el área de ciencias naturales.

Finalmente es importante acotar que los resultados de las actividades diseñadas en la estrategia pedagógica fueron eficientes, debido a que permitió el desarrollo de las capacidades intelectuales, creatividad, imaginación y saberes significativos que generaron un mejor desarrollo en el aprendizaje del área ciencias naturales.

Los juegos aplicados fueron de gran importancia, ya que se evidenció el impacto que tiene el juego de reglas en el aprendizaje significativo, en primer lugar se alcanzó evidenciar la participación y motivación de todos los estudiantes por interactuar con los juegos del Monopolio Aprendo, en un segundo momento se logró que los conocimientos previos que tenían los participantes en las actividades propuestas mediante el juego de reglas esta información fue incrementando con la nueva información adquirida en la actividad.

Discusión y conclusiones

El objetivo de esta investigación fue analizar cuál es el impacto que genera el juego de reglas, como una estrategia que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado del Instituto Pedagógico Laura Vicuña. Teniendo en cuenta el trabajo realizado, los objetivos planteados y a partir de los resultados obtenidos durante la aplicación de la propuesta pedagógica en los estudiantes se logró llegar a las siguientes conclusiones:

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y motivadoras como el juego de reglas generó en los estudiantes beneficios como el uso del juego de reglas como herramienta educativa que permitió captar la atención de los estudiantes, generando en ellos la participación activamente en la clase haciendo que el aprendizaje fuese más significativo. Con la intervención y estrategia pedagógica realizada se evidenció mejoras en las actitudes, habilidades, competencias de los estudiantes frente a los contenidos temáticos relacionados con el área ciencias naturales.

Por consiguiente, la implementación de estrategias pedagógicas que involucró el juego de reglas, motivó la participación activa de los estudiantes, promoviendo aprendizajes más profundos, significativos que mantuvieron el interés por la clase de ciencias naturales. Al incluir el juego de reglas en las actividades diarias que realizaron los estudiantes se fortalecieron habilidades importantes como la creatividad, el deseo y el interés por la participación, el respeto por los demás, la atención y cumplimiento de reglas, permitió afianzar la estrategia pedagógica como innovadora y motivadora que ayudó a reforzar el nivel de aprendizaje y la colaboración de

los estudiantes, creando un ambiente dinámico entre maestros y estudiantes motivando el aprendizaje del área ciencias naturales

Para concluir fue necesario dar respuesta a cada uno de los objetivos específicos, de acuerdo con el análisis de los instrumentos aplicados en la investigación, a partir del procedimiento metodológico, se presentaron las conclusiones obtenidas. Teniendo en cuenta los objetivos planteados desde los capítulos establecidos en la metodología, y el objetivo general de esta investigación.

Por lo cual, se presentó el análisis de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes, donde se evidenció el primer objetivo que fue identificar las características esenciales del juego de reglas desde la perspectiva de los procesos de aprendizaje significativo en los niños de grado primero, se dio la identificación de los aspectos relacionados con la percepción del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales por parte de las docentes del grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña.

A partir de los resultados obtenidos con la entrevista semiestructurada, se concluye que la información suministrada por los docentes entrevistados, identificaron que el juego de reglas es una estrategia pedagógica que generó conocimiento y saberes significativos en los estudiantes potenciando el aprendizaje, mejorado la comunicación y facilitado la comprensión de los temas, donde ellos le dieron importancia al juego, considerando que este aporta en rendimiento académico de los estudiantes, mejorando sus expectativas hacia el nuevo conocimiento por medio de clases lúdico pedagógicas conllevándolo a un aprendizaje duradero.

Asimismo, se aplicó una encuesta a los estudiantes conociendo las opiniones respecto al juego de reglas y si les gustaría que se implementará esta estrategia pedagógica como ayuda para

el fortalecimiento de su motivación y aprendizaje en el área de Ciencias naturales. A partir de la encuesta se diseñó la estrategia pedagógica monopolio aprendo jugando y experimentando, desarrollada con los estudiantes obteniendo un aprendizaje significativo en el área ciencias naturales.

El propósito del segundo objetivo fue el diseño de la estrategia pedagógica monopolio aprendo, basada en el juego de reglas, para el desarrollo del aprendizaje significativo en la enseñanza del área ciencias naturales. Para ello se implementó la estrategia pedagógica con los niños de grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña haciendo uso de juegos de reglas como el concétrese conozco mi cuerpo, la golosa, Golandia científica, el Twister Animalandia y el parque de experimentos crazy scientific.

Asimismo, contribuyendo el aumento y fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales aumentando la motivación, interés del estudiante por el aprendizaje y los conocimientos de esta asignatura. De acuerdo a lo anterior se pudo comprobar que la implementación de las actividades desarrolladas a través de las distintas herramientas digitales (Ver anexo E).

El propósito del tercer y último objetivo consistió, en evaluar el impacto del juego de reglas, mediante las actividades de la estrategia pedagógica monopolio aprendo, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo del área ciencias naturales en los estudiantes de grado primero del Instituto Pedagógico Laura vicuña.

Para ello, se procedió a observar e intervenir en las clases del Instituto Pedagógico Laura Vicuña desarrollando y aplicando con los estudiantes del grado primero B las actividades de la estrategia pedagógica a partir de los juegos de reglas propuestos y se evaluaron los resultados adquiridos apoyados en observaciones, toma de datos desde el diario de campo, para recoger los

datos suministrados por parte del docente y estudiante, con el fin de conocer qué tan significativo fue la aplicación de la estrategia en su proceso de aprendizaje del área ciencias naturales.

Después de corresponder a los tres objetivos específicos, se da respuesta a la gran pregunta de investigación ¿Cuál es el impacto que genera el juego de reglas, como una estrategia que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en niños y niñas de grado primero del Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio Soacha?

El juego de reglas aumentó y fortaleció el nivel de aprendizaje del área ciencias naturales porque requirió de una actitud activa por parte del estudiante potenciando en los niños y las habilidades como la creatividad, la atención, la memoria, favoreciendo la apropiación y fortalecimiento del conocimiento de manera significativa.

De igual modo partir del trabajo investigativo que se desarrolló se apreció que el juego de reglas como estrategia de aprendizaje se tuvo un impacto positivo en los estudiantes porque posibilitó la socialización, el aprendizaje, el desarrollo integral y la apropiación significativa de los contenidos del área ciencias naturales en los niños y niñas. Teniendo en cuenta que se logró la comunicación y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes del grado primero B a partir de los juegos desarrollados en la estrategia pedagógica Monopolio aprendo Jugando y experimentando los cuales fueron significativo a la hora de su implementación.

Por lo tanto, el uso de estrategias pedagógicas como el juego de reglas en el aula tuvo un alto impacto educativo, puesto que le permitió al docente planificará actividades escolares, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, factores que contribuyeron el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en el área ciencias naturales.

Teniendo en cuenta lo anterior es preciso mencionar que el juego de reglas tuvo una gran cantidad de ventajas y aspectos que favorecieron el aprendizaje del área ciencias naturales, ya que fortalecieron habilidades y competencias en los niños y niñas, además de incentivarlos de manera significativa hacia el aprendizaje y la creación de un ambiente más interactivo, innovador y motivador en el aula de clases, lo cual permitió que los aprendizajes adquiridos fueron atractivos, profundos y duraderos para los estudiantes.

Desde esta misma perspectiva se consideró que utilizar el juego de reglas como recurso de enseñanza es valorado de manera significativa puesto que fortaleció el gusto y el rendimiento académico hacia el área de ciencias naturales por parte de las infancias, ya que los niños y las niñas encontraron en el juego y en las actividades lúdicas que aportaron en su desarrollo integral.

Por tal motivo, el juego de reglas tuvo impacto importante en la adquisición de conocimiento, que permitió el fortalecimiento de enseñanza del área ciencias naturales al favorecer que los contenidos se profundizarán más, fueran fáciles de asimilar, recordar y se potenciará la participación en las actividades de clase haciendo que el aprendizaje sea más eficiente y significativo.

Teniendo en cuenta lo anterior se evidenció que el desarrollo de las actividades enfocadas en el juego de reglas contribuyó en la participación desde el juego como estrategia pedagógica, lo cual aportaron en los niños y las niñas cambios significativos en el aprendizaje del área ciencias naturales, porque al tener mayor contacto con experiencias les permitió tener una participación activa dentro de su proceso de enseñanza, los estudiantes desarrollaron habilidades como observar, descubrir, manipular, crear, imaginar, sentir y explorar lo cual potenció el pensamiento científico de las de las infancias en la educación primaria.

Por último, cabe destacar que con la información que se brindó anteriormente sobre el uso del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo, se analizó el impacto que llegó a tener en el fortalecimiento del área ciencia naturales, cuando se incorporaron dentro de las aulas llevando a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que este tiene un impacto positivo en los estudiantes porque motiva a los niños y niñas, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que se fue abordado a lo largo de la enseñanza del área ciencias naturales, lo cual permitió enriquecer y fortalecer los procesos de enseñanza potenciando el aprendizaje significativo.

Referencias

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación, introducción a la metodología científica 6 edición*. Editorial Episteme
- https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*
- <https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&dq=Adquisici%C3%B3n+y+retenci%C3%B3n+del+conocimiento:+Una+perspectiva+cognitiva&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjJybeR-NXtAhWdVN8KHbe6CwcQ6AEwAHoECAAQA#v=onepage&q=Adquisici%C3%B3n+y%20retenci%C3%B3n%20del%20conocimiento%3A%20Una%20perspectiva%20cognitiva&f=false>
- Ascensión, E. (2017). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva [conferencia]. *Congreso internacional de investigación educativa COMIE*, San Luis de Potosí, México.
- <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Bolívar- Ruano M, (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo en el aula? *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. ISSN:1989-4023.<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5097.pdf>
- Bravo, H. (2008). *Estrategias pedagógicas*. Córdoba: Universidad del Sinú.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994.
- https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Colombia aprende. (2016). Derechos básicos de aprendizaje.

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_C.Naturales.pdf

Colombia aprende (2018). Planeación pedagógica.

<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>

Constitución política de Colombia [Const.]. Art. 6. Julio 7 de 1991

<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Díaz, J. (1998). *Unidades didácticas para secundaria I*. INDE publicaciones

<https://books.google.com.co/books?id=-pq7Ad9C-eQC&printsec=frontcover&dq=Unidades+did%C3%A1cticas+para+secundaria+I.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjT6a3z-tXtAhVFZN8KHfZuCIwQ6AEwAHoECAMQA#v=onepage&q=Unidades%20did%C3%A1cticas%20para%20secundaria%20I.&f=false>

Fuentes Maceo, R.J y Arcia, Basilio C. A. (2017). *Estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa la unión* [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. Repositorio Unicordoba

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/1007/PROYECTO%20DE%20LUDICA%20FINAL%20IE%20UNION%20%20dic%205.%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fuertes, M. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Revista de Docencia Universitaria*, Vol.9 (3), 237 - 258 ISSN:1887-4592

- Furman, M, Zysman, A. (2008). *Ciencias naturales, aprender a investigar en la escuela: La curiosidad como motor del aprendizaje*. Ediciones novedades educativas
https://books.google.com.co/books?id=_CSckWrhJdEC&pg=PA1&dq=Ciencias+naturales,+aprender+a+investigar+en+la+escuela:+La+curiosidad+como+motor+del+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjLlJiG_NXtAhWPUt8KHdpMD14Q6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=Ciencias%20naturales%2C%20aprender%20a%20investigar%20en%20la%20escuela%3A%20La%20curiosidad%20como%20motor%20del%20aprendizaje&f=false
- Jaimes, A (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes* [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios] *Sistema Nacional de Biblioteca Rafael García- Herreros* <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7949>
- Gallardo, P. (2010). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física*. Wanceulen Editorial deportiva
<https://books.google.com.co/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA4&dq=El+Juego+como+Recurso+Did%3%A1ctica+en+Educaci%3%B3n+F%3ADSica.+Espa%3B1a:+Wanceulen+editorial+deportiva&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjbsfPAmDjtAhU8GFkFHW6wASUQuwUwAHoECAMQCA#v=onepage&q=El%20Juego%20como%20Recurso%20Did%3%A1ctica%20en%20Educaci%3%B3n%20F%3ADSica.%20Espa%3B1a%3A%20Wanceulen%20editorial%20deportiva&f=false>
- Garvey, C (1985). *El juego infantil*. EDICIONES MORATA S.A
<https://books.google.com.co/books?id=vKjVXXkBHwScC&printsec=frontcover&dq=El+Juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjZ3piFm9jtAhWHFFkFHSbWCRgQuwUwAHoECAAQBw#v=onepage&q=El%20Juego%20infantil&f=false>

Granja Caicedo, E. V, Mora Rivas, L. F y Morales Zuluaga, M.C. (2018). *El juego dirigido como estrategia didáctica y metodológica para el aprendizaje de las ciencias naturales* [Tesis de pregrado, Universidad del Tolima. Medellín.]. Repositorio institucional Universidad del Tolima.

<http://repository.ut.edu.co/handle/001/2972>

Hernández, R, Fernández, C, Baptista, M (2014). *Metodología de la Investigación 6 edición*. McGRAW-HILL / interamericana editores, S.A. DE C.V

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción, Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó, de IRIF, S.L <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

León Camacho, B. V León Hidalgo, M. L (2019). *Incidencia del juego como estrategia didáctica en el pea en los niños de educación inicial 2* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Dscape <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4937>

Londoño Díaz, Y. P, Pérez Roche S, M y Valerio Martínez, M, A (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Craiusta <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16190>

Mahecha Oviedo D. V (2019). *Exploración del desarrollo de habilidades de indagación en niños de 3° de primaria en un ambiente de aprendizaje para las ciencias naturales mediado*

por juego de roles [Tesis de doctorado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional Pontificia Universidad Javeriana

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/45976>

Ministerio de Educación Nacional (2004). Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. ¡Formar en ciencias El desafío! Lo que necesitamos saber y saber hacer. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-81033_archivo_pdf.pdf

Pérez, E. (1997 diciembre). El juego de reglas como base metodológica en la educación infantil [congreso] Córdoba. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d080.pdf>

Ruiz, Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de pregrado, Universidad de Cantabria].

Repositorio abierto de la Universidad de Cantabria.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>

Ruiz Ospino C.P. (2017). *Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y educación ambiental del grado 5° b de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez* [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba].

Repositorio Unicordoba

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/929>

Santelices, L. (1989). *Metodología de Ciencias Naturales Para la Enseñanza Básica*. Editorial Andrés Bello

<https://books.google.com.co/books?id=0PiRhLZz18AC&printsec=frontcover&dq=Metodolog%C3%ADa+de+Ciencias+Naturales+Para+la+Ense%C3%B1anza+B%C3%A1sica&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj91aHEqdjtAhXIElkFHfhvCQEQuwUwAHoECAAQBQ#v=onep>

age&q=Metodolog%C3%ADa%20de%20Ciencias%20Naturales%20Para%20la%20Ense
%C3%B1anza%20B%C3%A1sica&f=false

Tóala, J, Loor, C y Pozo, M (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo:

Universidad de Guayaquil. Ecuador.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658>

Veliz, W y Medina, A (2019). *Importancia del juego en el aprendizaje del área de ciencias naturales* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación] Archivo digital

Viglia, S. (2007). *Ciencias naturales y aprendizaje significativo claves para la reflexión didáctica*: Ediciones novedades educativas.

https://books.google.com.co/books?id=wqgiIxiv_QC&printsec=frontcover&dq=Ciencias+naturales+y+aprendizaje+significativo+claves+para+la+reflexi%C3%B3n+did%C3%A1ctica:&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwitr4Gc9MnvAhWmo1kKHU5ZC30Q6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=Ciencias%20naturales%20y%20aprendizaje%20significativo%20claves%20para%20la%20reflexi%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%3A&f=false

Zacañino. L. y García, L. (2008, 15 de noviembre) El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza [congreso]. *Repensar la niñez en el siglo XXI*, Argentina. Universidad.

<https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>

Anexos

Anexo A. Ficha técnica monopolio aprendo: Jugando y experimentando

| | |
|---|---|
| Nombre o título del proyecto. | Monopolio aprendo: Jugando y experimentando |
| Origen o naturaleza peculiar del proyecto y problema que enfrenta. | En el proceso de prácticas educativas, realizadas en el Instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio de Soacha, se logra evidenciar, desmotivación, apatía de los estudiantes para el desarrollo de las actividades, dificultad para terminar las tareas, bajo rendimiento académico, falta de actividades escolares lúdicas y estrategias innovadoras que ayuden a facilitar la comprensión de contenidos, método de aprendizaje tradicional y memorístico rutina y monotonía escolar y ausencia de juego durante la jornada escolar el aula, lo cual incide en la en la calidad educativa y el aprendizaje dado a la primera infancia. |
| Justificación. | Con la estrategia Monopolio aprendo: Jugando y experimentando, se pretende mitigar la problemática encontrada aumentado la motivación de las infancias frente al aprendizaje del área ciencias naturales, generando un proceso de cambio en las prácticas pedagógicas, por medio de actividades prácticas e innovadoras que potencialicen habilidades científicas, despierten el interés de los niños y las niñas para que puedan, comprender qué es ciencia, explorar, investigar y ser seres críticos, partícipes, reflexivos y estar activamente involucrados en sus procesos de enseñanza aprendizaje. |
| Objetivo general. | Evaluar el impacto del juego de reglas, mediante las actividades de la estrategia pedagógica monopolio aprendo, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área ciencias naturales en los estudiantes de grado primero del Instituto Pedagógico Laura vicuña. |

Metas.

- . Fomentar el desarrollo del juego en el contexto educativo.
- . Fortalecer los conocimientos del área de ciencias naturales.
- . Desarrollar un aprendizaje significativo frente a las temáticas relacionados en el área ciencias naturales
- . Desarrollar la creatividad, el sentido de curiosidad, el espíritu investigativo y de exploración en las infancias.

Metodologías y estrategias.

El Juego propuesto es un monopolio didáctico, el cual fue diseñado en el programa de presentaciones Power point está dividido con 4 actividades relacionadas a los temas de ciencias naturales. Para comenzar a jugar los niños deberán seguir las siguientes instrucciones:

1. Cada estudiante deberá esperar su turno para interactuar con la ruleta del monopolio aprendo
2. Cada participante del grupo deberá esperar su turno para jugar, el primer jugador del equipo deberá lanzar un dado, este arrojará como resultado un número por ejemplo (1,2,3, 4.... etc.).
3. El jugador deberá simular ser la ficha de juego y deberá ubicarse en la casilla de inicio del monopolio aprendo y caminar los pasos indicados por los dados anteriormente lanzados hasta llegar a cada una de las actividades.
4. Al llegar el jugador deberá ubicarse en la casilla o área correspondiente y desarrollar la actividad que allí se indique utilizando los materiales dispuestos para esta actividad.
5. Si el jugador realiza de manera correcta la actividad propuesta en cada área ganará \$100.000 pesos, pero si por el contrario el niño se equivoca o comete algún error durante el desarrollo de la actividad ganará menos dinero 50.000 pesos.
6. Cada integrante del grupo tendrá su turno para participar y hacer el recorrido por el monopolio aprendo, ganará el niño que logre llegar hasta la casilla final del monopolio con más cantidad de dinero que los demás jugadores.

Actividad 1: Concéntrese conozco mi cuerpo

Objetivo: Identifica las partes del cuerpo y las relaciona con objetos que pueden emplearse en ellas.

Actividad de inicio: Canción cabeza hombros, rodillas, pies

Actividad de desarrollo: Por medio de un concéntrese realizado en la plataforma interactiva Nearpod los niños identificarán fichas con diferentes partes del cuerpo por ejemplo (Manos, pies, cuello, cabeza etc.). Estas fichas deberán coincidir con diferentes objetos que puedan emplearse en ellas. Por ejemplo, la ficha que contenga la imagen de una mano deberá relacionarse con la ficha que contenga la imagen de unos guantes. Juego disponible en:

<https://share.nearpod.com/MNhN2emQccb>

Actividad final: Los niños deberán dibujar en una hoja de papel blanca la parte del cuerpo que más le gusta y luego la socializarán frente a sus compañeros.

Actividad 2: Golosa: Golandia científica

Objetivo: Identificar las partes de la planta y sus funciones.

Actividad de inicio: Se hará con los niños una breve socialización sobre sus conocimientos previos acerca de las plantas.

Actividad de desarrollo: Los niños se ubicarán frente a la golosa, luego lanzara una piedra, saltara en el lugar indicado y cada vez que llegue a una parte de la planta, por ejemplo, el tallo los niños deberán indicar en una planta real donde está ubicado el tallo y la función que este cumple en los procesos de la planta. Juego disponible en:

<https://quizizz.com/join/game/U2FsdGVkX19v8bFppwFjSrB%252FyQud69WNklYhSwX6wxNp6yJugW9fBZA0zd%252FWHsip?gameType=solo>

Actividad final: Se presentará a los niños un video acerca de la importancia de las plantas, sus partes y funciones.

Actividad 3: Animalandia Twister

Objetivo: Identifica las características de los animales domésticos, salvajes, acuáticos y aéreos.

Actividad de inicio: Dinámica “Dime un nombre de animal”

Actividad de desarrollo: Los niños deberán ingresar al siguiente enlace <http://twister-roulette.com/es>. Allí encontraran el twister presentado de manera online. El color rojo del twister representa los animales aéreos, el verde los acuáticos, el amarillo los salvajes y el azul los animales domésticos. Cada vez que el niño juega y cae en cada color o categoría de animales por ejemplo color rojo animales aéreos, los niños deberán indicar qué características tiene la paloma y el lugar donde habita.

Actividad final: Los niños estarán ubicados en círculo, seguidamente, la docente lanzará una pelota a uno de los niños presentes en el en círculo, cuando el niño reciba la pelota deberá decir el nombre de un animal doméstico, salvaje, acuático o aéreo y luego lanzarle la pelota de a otro compañero, quien deberá al recibirla deberá indicar el nombre de otro animal distinto al que dijo su compañero pero que

pertenezca a la misma categoría, por ejemplo si el niño 1 dijo gato que pertenece a la categoría de animales domésticos, por lo tanto el estudiante 2 deberá decir el nombre de otro animal doméstico diferente a gato y así sucesivamente hasta que cada integrante del grupo nombre un animal según la categoría que corresponda.

Actividad 4: Parqués de experimentos Crazy scientists

Objetivo: Elaborar distintos tipos de experimentos presentes en la cartilla Crazy scientists.

Actividad de inicio. Se les harán a los niños una serie de preguntas con el fin de desarrollar su pensamiento científico como ¿Por qué llueve? ¿Por qué sale el sol?

Actividad de desarrollo. En equipos de 4 personas los niños comenzarán a jugar en el 3D Parqués Lite descargado de manera previa por cada uno de los estudiantes a través de la herramienta digital Play Store, cada vez que la ficha llegue en la salida o en el seguro del parqués, los niños deberán realizar uno de los experimentos propuestos en la cartilla Crazy scientists utilizando los materiales que allí se indican y siguiendo cada uno de los pasos dados.

Actividad final. El niño deberá socializar qué observaciones o conclusiones tiene sobre el experimento realizado.

Nota: Ficha técnica de la estrategia pedagógica. Fuente:
Elaboración propia

Anexo B. Formato entrevista a docentes I

Objetivo: Identificar aspectos relacionados con la percepción del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales por parte de las docentes del grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña.

Nombre: Ángela García

Cargo: Docente titular grado 1 B

Fecha: 18 agosto 2020

Nivel Académico: profesional en Pedagogía infantil

1) ¿Considera usted que el uso educativo del juego de reglas y las actividades lúdicas ayudarán a fortalecer los aprendizajes de los niños y las niñas? Si / No ¿Por qué?

R/ Sí y en esta parte muy fundamental, el uso de las reglas, porque es que hay que enseñarle mucho a los niños el seguir instrucciones, por una parte está el juego que es muy importante y que ellos les gusta, pero por otro está la parte de seguir instrucciones el seguir un mando, el seguir una norma, el seguir una regla porque hay niños que a veces no vienen desde sus casa enseñados a seguir una instrucción porque se les deja hacer lo que ellos quieran, pero si dentro del aula de clase les enseñamos por medio del juego y de la mano del juego de reglas para ellos va a ser muy importante en sus vidas a futuro, porque van a aprender a seguir instrucciones, normas les va a ayudar a que estén atentos, también les va ayudar a trabajar en equipo y así mismo uno como docente pues, puede llevar a feliz término una clase, porque pueda que yo tenga organizado un juego para desarrollar una clase, pero si el estudiante no sigue reglas, no sigue instrucciones pues el juego que tenga planeado o el juego que tenga ehh bueno haya organizado para mi clase de pronto no va a ser , no lo va poder lograr llevar a feliz término

porque el niño de pronto no pueda seguir instrucciones, entonces estas dos partes juegan de la mano a la par y muy importante, el juego pero enseñarles a seguir instrucciones dentro del aula de clase o dentro del juego que estemos desarrollando, listo.

- 2) ¿Qué aspectos cree usted que sean relevantes en la aplicación del juego de reglas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?

R/ Bueno, tenemos en cuenta que el juego es muy importante para los niños, pues porque es una forma lúdica y que más que por medio del juego ellos aprendan, alguna temática en diferentes áreas, entonces desarrollar en los estudiantes el juego nos ayuda a desarrollar en los estudiantes ese aprendizaje de problemas, basado en problemas y también ayuda a desarrollar el aprendizaje significativo.

- 3) Utiliza el juego de reglas dentro de sus estrategias de enseñanza, Si así es ¿cree usted que es eficiente dentro de los propósitos de enseñanza? Si / No ¿Por qué?

R/ Si utilizo el juego, es muy importante el juego en los niños porque les ayuda a ellos a tener una concentración, una coordinación a estar motivados por la clase a que sean más interactivos en la clase, no que siempre sea el rol del docente y que el docente solamente sea el que dirige la clase, sino que hay que incluir a los niños en el desarrollo de la clase, en el desarrollo de un aprendizaje y que más, hacerlo por medio del juego donde ellos están aprendiendo, a la vez están jugando y están interactuando entre sus compañeros y con el docente dentro del aula de clase y no se vuelve algo monótono, no se vuelve algo tradicional sino que es algo llamativo dentro de un salón de clase.

- 4) ¿Qué tipo de estrategias pedagógicas utiliza para desarrollar el aprendizaje significativo dentro de su aula de clase?

R/ Okey, bueno una de las estrategias que utilizó en el desarrollo del aprendizaje significativo es el trabajo en equipo, también actividades de acuerdo a los intereses de los estudiantes, debemos tener en cuenta en un aula de clase que no todos los niños aprenden de la misma manera, entonces hay algunos niños que son muy visuales, entonces en la parte visual mucho trabajo de imágenes videos, hay otros niños que son la parte auditiva entonces por medio de una retahíla, por música, también trabajo mucho la parte de planteamientos de problemas ¿Qué quiere decir eso de planteamientos de problemas?, entonces que el niño cree en su mente o hable sobre algún problema que él quiera o que le surja saber y así mismo buscar estrategias de solución, que los mismos niños conlleven a esa estrategia de solución.

5) ¿Qué tipo de herramientas materiales utiliza para el apoyo y la orientación de las actividades del área de ciencias naturales?

R/ En el área de biología , un área muy bonita y ósea que herramientas, hay muchísimas pero que bueno, que bueno que, ehh igual eso depende del contexto con los niños que uno esté trabajando, pero de pronto si yo me encuentro en un contexto donde pueda trabajar que tuve la oportunidad en un colegio que es cercano hacia la parte del campo ¡genial,! una salida de campo que más para ellos poder interactuar con lo natural, con lo biológico con lo vivo, pero si de pronto me encuentro en un contexto que el colegio no se acerca hacia el campo hay que buscar, una de las maneras también es tomarse el mismo niño como objeto de estudio, ehh que otra herramientas utilizaría o utilizo son videos, láminas, juegos, acertijos, guías, libros son más que todo las herramientas que utilizo.

Anexo C. Formato entrevista a docentes II

Objetivo: Identificar aspectos relacionados con la percepción del juego de reglas como estrategia de aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales por parte de las docentes del grado primero B del Instituto Pedagógico Laura Vicuña.

Nombre: Luz Marina Suarez Ortiz

Cargo: Docente titular grado primero B

Fecha: 21 octubre 2020

Nivel Académico: Técnica profesional en educación preescolar

1) ¿Considera usted que el uso educativo del juego de reglas y las actividades lúdicas ayudarán a fortalecer los aprendizajes de los niños y las niñas? Si / No ¿Por qué?

R/ Si, porque el juego de reglas permite reconocer los derechos, necesidades y pensamientos diferentes al suyo, las actividades lúdicas permiten el juego de roles, el desarrollo de la creatividad, el fortalecimiento de sus habilidades sociales, emocionales y corporales. Además de ello considero que si jugamos y no tenemos reglas realmente el aprendizaje es muy poco.

2) ¿Qué aspectos cree usted que sean relevantes en la aplicación del juego de reglas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?

R/ La socialización con sus pares, el seguimiento de instrucciones, exploración de su propio medio y el conocimiento de sí mismo, sus gustos y opiniones al respecto, la interacción, también la práctica, la observación y el juego en sí.

3) Utiliza el juego de reglas dentro de sus estrategias de enseñanza, Si así es ¿Cree usted que es eficiente dentro de los propósitos de enseñanza? Si / No ¿Por qué?

R/ Si, porque es importante el seguimiento de instrucciones, el juego grupal que requiere respetar los pensamientos y espacios del otro. Es importante porque las reglas permiten identificar cómo y cuándo debemos jugar.

4) ¿Qué tipo de estrategias pedagógicas utiliza para desarrollar el aprendizaje significativo dentro de su aula de clase?

R/ El arte como una herramienta de aprendizaje significativo, le permite al estudiante fortalecer su capacidad creadora, herramienta importante en el aprendizaje significativo, además de ello generalmente averiguo con respecto al conocimiento previo del estudiante y compartir los saberes.

5) ¿Qué tipo de herramientas materiales utiliza para el apoyo y la orientación de las actividades del área de ciencias naturales?

R/ Las herramientas TIC, juegos de mesa, experimentos caseros, láminas, videos, mapas mentales y gráficas

Anexo D. Formato encuesta, dirigido a niños y niñas del grado primero B

Objetivo: Conocer las opiniones de los estudiantes respecto al juego de reglas y si les gustaría que se implemente esta estrategia pedagógica como ayuda para fortalecer su aprendizaje en el área de Ciencias naturales y su motivación.

Fecha de aplicación: 11 noviembre 2020

1. ¿Te gusta la materia de ciencias naturales?



2. ¿Te gusta descubrir cosas?



SI



NO

3. ¿Cómo te gustaría iniciar la clase de ciencias naturales?



En el tablero



En el cuaderno



Con un experimento y juegos

4. ¿Quién da y elige las reglas que se deben cumplir cuando juegas con tus compañeros?



Solo tú



Todo el grupo

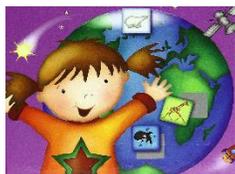


Un adulto

5. ¿Tú profesor (a) juega contigo?

SÍ **No!** **aveces**

6. ¿Te gustaría jugar en las clases de Ciencias naturales?



Si



No

7. ¿Participas en las actividades de la clase de ciencias naturales?



SI



NO

**Algunas
Veces**

Anexo E. Evidencias fotográficas aplicación: Estrategia pedagógica: Monopolio aprendo jugando y experimentando herramienta Digital

Fecha de aplicación: 13 de abril 2021

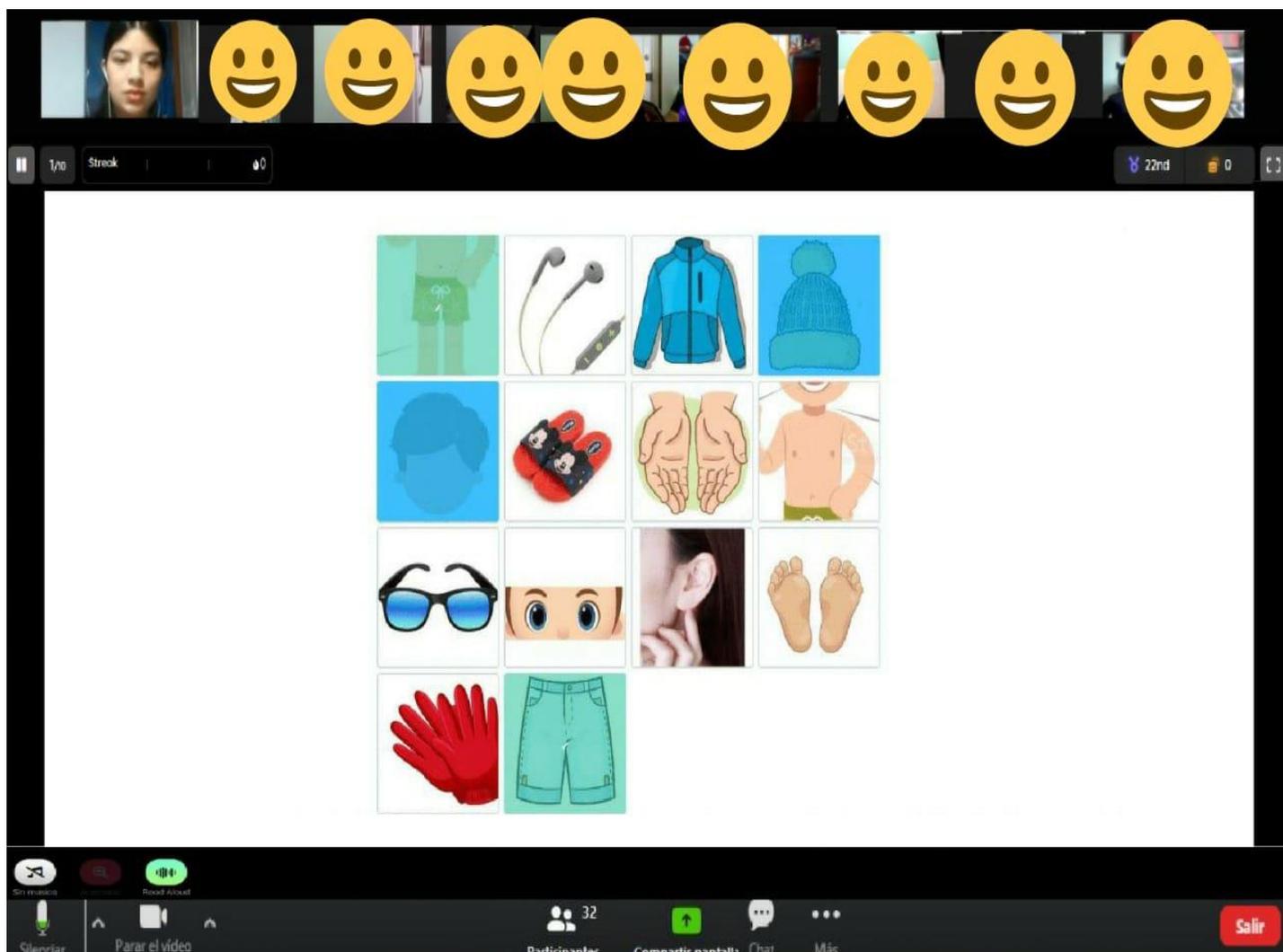
Actividad central: Monopolio aprendo



Fotografía 1. La fotografía muestra la aplicación de la estrategia Monopolio aprendo. Fuente:

Elaboración propia

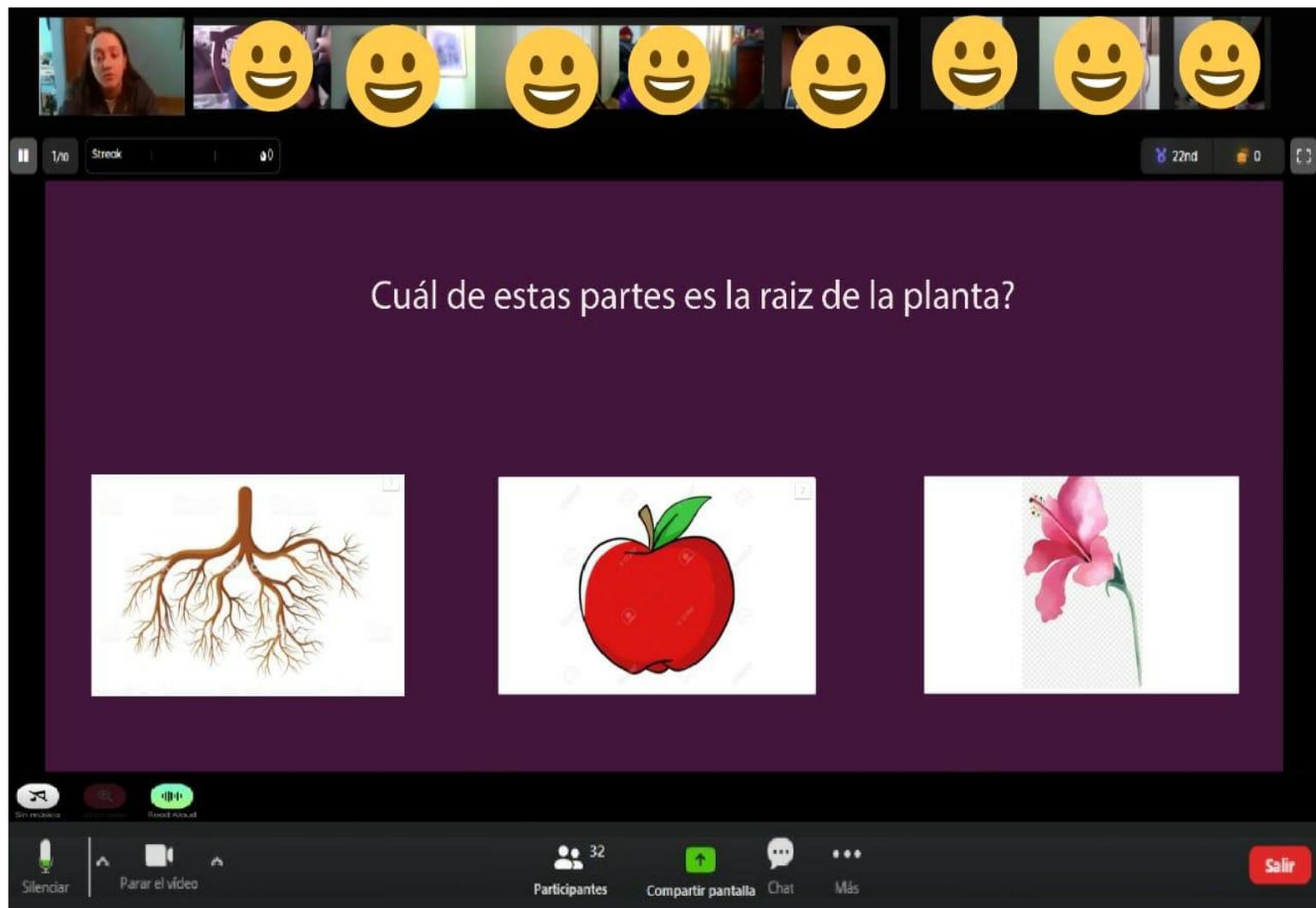
Actividad 1: Concéntrese conozco mi cuerpo



Fotografía 2. La fotografía muestra la aplicación de la actividad 1, partes del cuerpo. Fuente:

Elaboración propia

Actividad 2: Golosa Golandia científica

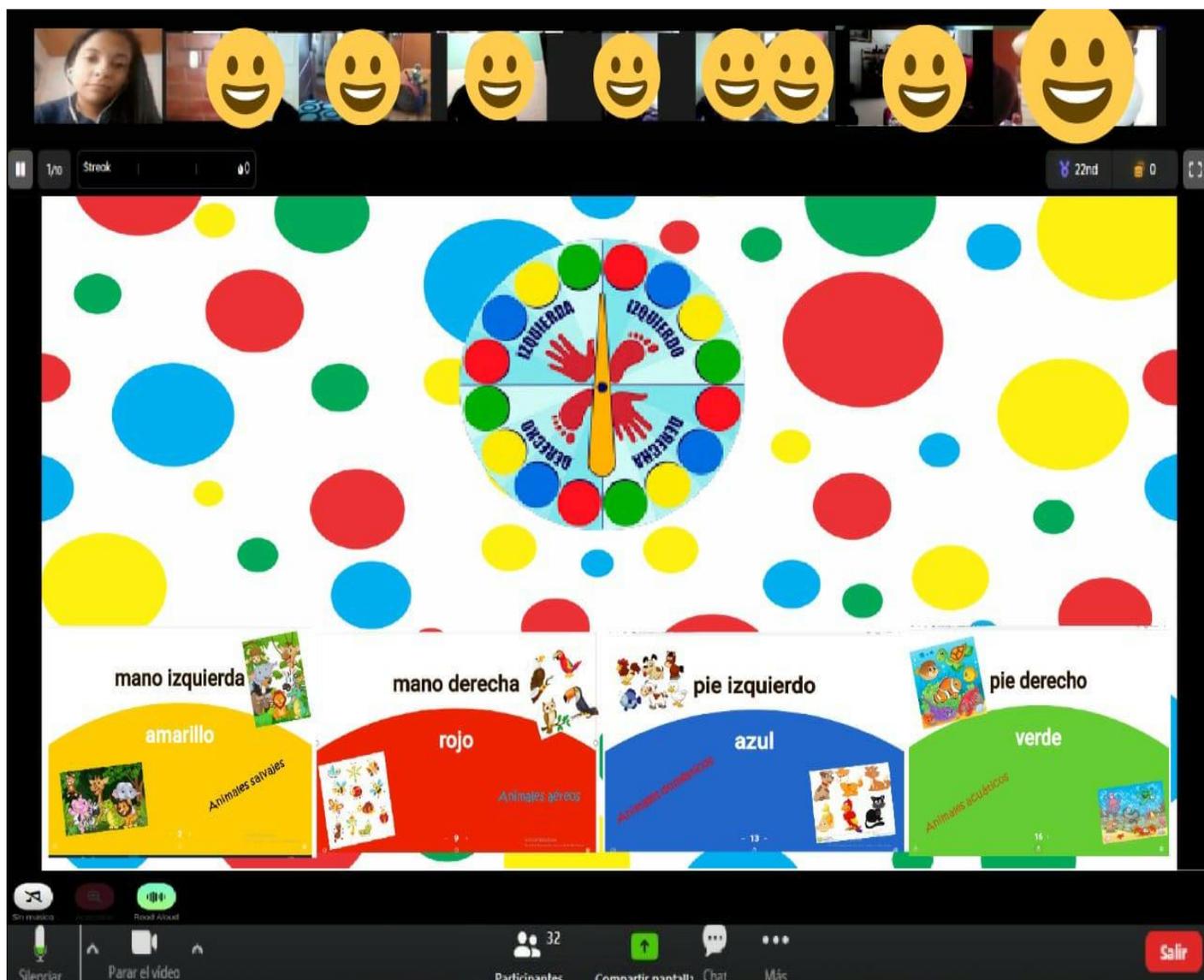


The image is a screenshot of a Zoom meeting interface. At the top, there is a video gallery with one person's video on the left and nine yellow smiley face emojis on the right. Below the gallery is a toolbar with icons for mute, video off, and a 'Streak' indicator. The main content area is a purple slide with the text 'Cuál de estas partes es la raíz de la planta?' (Which of these parts is the root of the plant?). Below the text are three images: a brown root system, a red apple, and a pink flower. At the bottom of the screen is the Zoom control bar with icons for mute, video off, participants (32), share screen, chat, and a 'Salir' (Exit) button.

Fotografía 3. La fotografía muestra la aplicación de la actividad 2, partes de la planta. Fuente:

Elaboración propia

Actividad 3: Animalandia Twister



Fotografía 4. La fotografía muestra la aplicación de la actividad 3, características de los animales. Fuente: Elaboración propia

Actividad 4: Parqués de experimentos Crazy Scientific



Fotografía 5. La fotografía muestra la aplicación de la actividad 4, Elaboración de experimentos.

Fuente: Elaboración propia

Anexo F. Evidencias fotográficas aplicación: Estrategia pedagógica: Monopolio aprendo jugando
y experimentando físico

Monopolio aprendo jugando y experimentando



Fotografía 6. La figura muestra la actividad central de la estrategia pedagógica. Fuente:

Elaboración propia

Concéntrese: Conozco mi cuerpo



Fotografía 7. La fotografía muestra la actividad 1

Golosa: Golandia científica

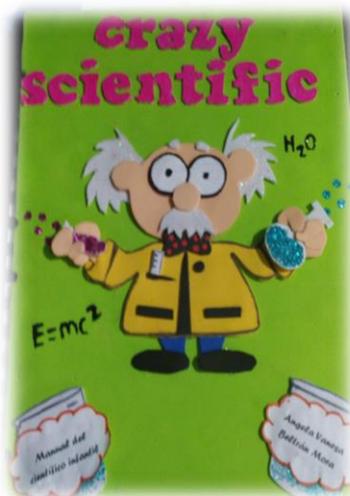


Fotografía 8. La fotografía muestra la actividad 2

Fuente: Elaboración propia



Fotografía 9. La fotografía muestra la actividad 3



Fotografía 10 La fotografía muestra la actividad 4

Anexo G. Consentimiento informado padres de familia para la aplicación de la estrategia pedagógica



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEDE PRINCIPAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO TRABAJO INVESTIGATIVO DE GRADO

Somos estudiantes de la Corporación Minuto de Dios del programa de Licenciatura en Educación Infantil. Como parte de nuestro trabajo de grado se llevará a cabo una encuesta a los estudiantes del grado primero B del instituto Pedagógico Laura Vicuña del municipio de Soacha con el objetivo de determinar cuáles son las posibilidades pedagógicas la teoría del juego de reglas como una estrategia que permita fortalecer el aprendizaje significativo de las ciencias naturales.

La información obtenida a través de esta encuesta será mantenida bajo estricta confidencialidad con solo fines académicos.

Mi participación como alumno no repercutirá en mis actividades ni evaluaciones programadas en el curso.

No habrá ninguna sanción para mí en caso de no aceptar la invitación.

No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.

Declaro que he leído (o se me ha leído) y (he) comprendido las condiciones de mi participación en este estudio.

Yo _____ identificado con la cedula de ciudadanía _____ padre del alumno _____ del curso _____ y de _____ años de edad, acepto de manera voluntaria que se incluya a mi hijo como sujeto de estudio en el proyecto de investigación denominado: _____, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto.

Anexo H. Planeaciones pedagógicas

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL - LEIN
 FORMATO PLANEACIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

| | |
|---|-----------------------|
| FECHA: Martes 13 de abril del 2021 | PLANEACIÓN N°1 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mora | ID: 616416 |
| Angela Jireth Guzmán Ospina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |
| CENTRO DE PRÁCTICA: | |
| Institución Educativa Laura Vicuña | |

- I. Transición entre la experiencia concreta y la observación reflexiva: describir el contexto (ver). Preguntas: ¿Cuál era el contexto de mi intervención (los estudiantes, el lugar, el curso, el programa, etc.)? ¿Y cuál era el objetivo de esta intervención?

| |
|---|
| Contexto (caracterización del grupo, dimensión, tiempo destinado, recursos) Esta planeación está dirigida a (19) niños y (10) niñas del grado primero B, institución educativa Laura Vicuña en Soacha Cundinamarca de edades de 6 a 7 años se potenciará la dimensión comunicativa, el tiempo destinado de la actividad es de 20 minutos. Tema: Las partes del cuerpo. |
| Objetivo Reconocer e identificar las partes del cuerpo y los diferentes elementos que se pueden usar en él. |
| Competencias a lograr con la intervención Saber: Los niños y niñas estarán en capacidad de identificar las partes del cuerpo e identificar que objetos se pueden utilizar en ellas. Ser: Los niños y niñas estarán en la capacidad de interactuar con el medio que los rodea. Saber hacer: Los niños y niñas estarán en capacidad de ejecutar habilidades del lenguaje corporal. |
| Indicadores de desempeño <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante lograra reconocer características del cuerpo humano. • El estudiante lograra interactuar con sus pares y docentes. • El estudiante lograra interactuar con las imágenes del cuerpo y los relaciona con diferentes elementos que se pueden utilizar. |

Descripción de la actividad a desarrollar

La planeación empieza con la (Ruleta) **Monopoli Aprendo**, las docentes en formación harán girar la ruleta para indicar el orden de las actividades. Teniendo en cuenta la secuencia se desarrollan.

Actividad de inicio: (Concéntrese) se iniciará la actividad con la canción "Cabeza hombros..."
<https://www.youtube.com/watch?v=71h1B8Z-03k>.

Actividad de desarrollo: Las docentes en formación indicará a los estudiantes ingresar a la plataforma Nearpod <https://share.nearpod.com/AyYY7pQ3@bh> donde deben asociar objetos y ropa con las partes del cuerpo.

Actividad de cierre: Se realizará preguntas tales como: "en los dedos que accesorios podemos poner" donde el niño que desee participará respondiendo a la pregunta.

teóricos (Conceptos que fundamentan la intervención, citación normas APA)

Según Marriner y Raile (2007) esta teoría sostiene la importancia de los programas educativos formales e informales, la utilización de medios audiovisuales para transmitir información y otras formas de docencia y transmisión de la información son ejemplos de los factores educativos que se relacionan con el significado del cuidado. También, refiere que la salud es un patrón de significado para las personas, las familias y las comunidades. En todas las sociedades humanas, las creencias y las prácticas asistenciales sobre la enfermedad y la salud son características centrales de la cultura. La salud no es, simplemente, la consecuencia de un estado físico del ser. Las personas construyen su realidad de salud y relación con la biología, patrones mentales, características de su imagen del cuerpo, la mente y el alma, las estructuras familiares, las estructuras de la sociedad y de la comunidad (políticas, económicas, legales y tecnológicas), y las experiencias de cuidado que dan significado a las maneras complejas de vida.

Argudo y Ayuso (s/f) señalan que el centro educativo es el pilar básico para el desarrollo de estrategias que contribuyen en la prevención y promoción de la salud individual y colectiva y por lo tanto, permite capacitar en salud y también contribuir a la mejora del medio ambiente.

El Ministerio de Salud (MINSU, 2012) refiere que, el centro educativo es un espacio privilegiado para la formación y difusión de una cultura de la salud desde sus alumnos hacia la familia y comunidad. Como institución representativa de su localidad, es responsable de la construcción de espacios de desarrollos saludables y sostenibles en el tiempo en coordinación con otras instituciones.

Recuperado de:

https://riugna.una.es/xmlui/bitstream/handle/10630/7454/TDR_SANCHEZ_OLIVA.pdf?sequence=1

Evaluación

El niño logrará realizar el reconocimiento de las partes del cuerpo. Se observará el cumplimiento de los objetivos y las competencias desarrolladas en los niños desde el desenvolvimiento de la clase.

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL - LEIN
 FORMATO PLANEACIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

| | |
|--|-----------------------|
| FECHA: <u>Martes</u> 13 de abril del 2021 | PLANEACIÓN N°2 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mora | ID: 616416 |
| Angela Jureth Guzmán Ospina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |

CENTRO DE PRÁCTICA:

Institución Educativa Laura Vicuña

1. Transición entre la experiencia concreta y la observación reflexiva: describir el contexto (ver). Preguntas: ¿Cuál era el contexto de mi intervención (los estudiantes, el lugar, el curso, el programa, etc.)? ¿Y cuál era el objetivo de esta intervención?

| |
|--|
| <p>Contexto (caracterización del grupo, dimensión, tiempo destinado, recursos) Esta planeación está dirigida a (19) niños y (10) niñas del grado primero B, institución educativa Laura Vicuña en Soacha Cundinamarca de edades de 6 a 7 años se potenciará la dimensión comunicativa, el tiempo destinado de la actividad es de 20 minutos. Tema: La planta, sus partes y su función.</p> |
| <p>Objetivo Identificar las partes de las plantas y la función que cumple cada una de ellas.</p> |
| <p>Competencias a lograr con la intervención</p> <p>Saber: Los niños y niñas estarán en capacidad de reconocer las partes de la planta y la función de cada una de ellas Ser: Los niños y niñas estarán en la capacidad de relacionar lo visto en clase con el medio que los rodea. Saber hacer: Los niños y niñas estarán en capacidad de ejecutar habilidades del lenguaje corporal.</p> |
| <p>Indicadores de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante lograra reconocer las características que conforman la planta. • El estudiante lograra interactuar con sus pares y docentes. • El estudiante lograra relacionar la actividad propuesta con su vida cotidiana. |

Descripción de la actividad a desarrollar

La planeación empieza con la (Ruleta) **Monopoli Aprendo**, las docentes en formación harán girar la ruleta para indicar el orden de las actividades. Teniendo en cuenta la secuencia se desarrollan.

Actividad de inicio: (Golosa) se iniciará la actividad con un video interactivo donde el "Camaleón" https://www.youtube.com/watch?v=zIDVms_aLDI explica las partes de la planta y el cuidado que se deben tener con ellas.

Actividad de desarrollo: Las docentes en formación indicaran a los estudiantes ingresar a la plataforma Quizizz este juego realiza preguntas donde sobre la planta, se tiene un tiempo determinado y avanza de nivel hasta llegar al máximo.

Actividad de cierre: Los niños y niñas realizaran una manualidad representativa a las partes de la planta con materiales que tengan en su hogar.

teóricos (Conceptos que fundamentan la intervención, citación normas APA)

si se aprecian diferencias entre las distintas culturas del aula en cuanto a la forma de tratar la naturaleza, observamos que una amplia mayoría de escuelas cuentan con niños y niñas de diferentes culturas y de ellas, a excepción de un caso en el que sí se han apreciado diferencias, el resto de maestros/as no considera que el trato entre unos niños y otros suponga alguna diferencia en cuanto a la forma de tratar o relacionarse con la naturaleza. Con esto, queremos remarcar que nuestros resultados son casi completamente opuestos a los que obtuvo Venegas, A. (2013)

<http://repositorio.uisi.edu.mx/handle/bitstream/handle/10234/163921/TFG-Cama%5>

Evaluación

Se observará el cumplimiento de los objetivos y las competencias desarrolladas en los niños desde el desenvolvimiento de la clase.

VALIDACIÓN

| Elabora: | Recibe: | Revisa: |
|--------------------------------|------------------------------------|---------------------|
| Angela Vanesa Beltrán Mora | | |
| Angela Jireth Guzmán Ospina | | |
| Lina Patricia Salazar Castillo | | |
| _____ | | |
| Docente en Formación | Profesor Titular o Coordinación | Docente Acompañante |

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL - LPIN
 FORMATO PLANEACIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

| | |
|---|-------------------------|
| FECHA: Martes 13 de abril del 2021 | PLANEACIÓN N° 03 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mora | ID: 616416 |
| Angela Jireth Guzmán Ospina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |

CENTRO DE PRÁCTICA:**Institución Educativa Laura Vicuña**

1. Transición entre la experiencia concreta y la observación reflexiva: describir el contexto (ver). Preguntas: ¿Cuál era el contexto de mi intervención (los estudiantes, el lugar, el curso, el programa, etc.)? ¿Y cuál era el objetivo de esta intervención?

| |
|--|
| <p>Contexto (caracterización del grupo, dimensión, tiempo destinado, recursos)</p> <p>Esta planeación está dirigida a (19) niños y (10) niñas del grado primero B, institución educativa Laura Vicuña en Soacha Cundinamarca de edades de 6 a 7 años se potenciará la dimensión comunicativa, el tiempo destinado de la actividad es de 20 minutos la cual requiere de los recursos como materiales que tengan en sus casas (vasos transparentes, papel, frijoles, agua).</p> |
| <p>Objetivo</p> <p>Elaborar los diferentes experimentos de la cartilla crazy scientific.</p> |
| <p>Competencias a lograr con la intervención</p> <p>Saber: Los niños estarán en la capacidad de reconocer que es un experimento y como realizarlos con materiales que tengan en las casas.</p> <p>Ser: Los niños estarán en la capacidad de desarrollar expresión creativa a partir de la manipulación de diferentes elementos.</p> <p>Saber hacer: Los niños estarán en la capacidad de reconocer y construir una serie de experimentos, teniendo en cuenta sus conocimientos previos y las instrucciones dadas por la docente.</p> |
| <p>Indicadores de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El estudiante lograra reconocer como realizar experimentos con materiales sencillos. ● El estudiante lograra interactuar con sus pares y docentes ● El estudiante lograra construir experimentos a partir de las instrucciones dadas por la docente y haciendo uso de los materiales requeridos en esta actividad. |

| |
|--|
| <p>Descripción de la Intervención a desarrollar</p> <p><i>Actividad de inicio</i></p> <p>La planeación empieza con la (Ruleta) Monopoli Aprendo, las docentes en formación harán girar la ruleta para indicar el orden de las actividades, Teniendo en cuenta la secuencia se desarrollara.</p> <p><i>Actividad de desarrollo</i></p> <p>Las docentes en formación indicara a los estudiantes ver la pantalla del computador y por los grupos que están divididos seleccionar un color y número (1, 2, 3, 4) en un segundo monto el primer grupo lanzara los dados, las fichas correrán en seguro en seguro cuando esto suceda cada grupo tendrá que ir desarrollando paso a paso un experimento indicado por las docentes en formación asta llagar a la meta en donde el experimento deberá estar terminado.</p> <p><i>Actividad de cierre</i></p> <p>Se realizarán preguntas tales como para qué sirve el experimento desarrollado durante la actividad, donde los niños al azar responderán las preguntas.</p> |
| <p>Referentes teóricos (Conceptos que fundamentan la intervención, citación normas APA)</p> <p>Según Iglesias, 2004, Si bien en el proceso de construcción del conocimiento científico se habla usualmente del mundo del pensamiento y del mundo de la realidad es decir de la teoría y del experimento, "de lo que se trata cuando se hace ciencia es de ver el modo en que los pensamientos y la vida experimental concuerdan hasta darnos la idea de que efectivamente conocemos algún aspecto de la naturaleza o de la realidad".</p> |
| <p>Evaluación</p> <p>Se evaluara todo el proceso realizado por los niños con la utilización de los materiales y la ejecución de la actividad.</p> |

| VALIDACIÓN | | |
|--|---|---|
| <p>Elabora:</p> <p>Angela Vanesa Beltrán Mora</p> <p>Angela Jireth Guzmán Ospina</p> <p>Lina Patricia Salazar Castillo</p> <hr/> <p>Docente en Formación</p> | <p>Recibe:</p> <hr/> <p>Profesor Titular o Coordinación</p> | <p>Revisa:</p> <hr/> <p>Docente Acompañante</p> |

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL - LPIN
FORMATO PLANEACIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

| | |
|---|-------------------------|
| FECHA: Martes 13 de abril del 2021 | PLANEACIÓN N° 04 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mora | ID: 616416 |
| Angela Jireth Guzmán Ospina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |

CENTRO DE PRÁCTICA:

Institución Educativa Laura Vicuña

1. Transición entre la experiencia concreta y la observación reflexiva: describir el contexto (ver). Preguntas: ¿Cuál era el contexto de mi intervención (los estudiantes, el lugar, el curso, el programa, etc.)? ¿Y cuál era el objetivo de esta intervención?

Contexto (caracterización del grupo, dimensión, tiempo destinado, recursos)

Esta planeación está dirigida a (19) niños y (10) niñas del grado primero B, institución educativa Laura Vicuña en Soacha Cundinamarca de edades de 6 a 7 años se potenciará la dimensión comunicativa, el tiempo destinado de la actividad es de 20 minutos la cual requiere de los recursos como imágenes de animales a color.

Objetivo

Reconocer la clasificación de los animales según sus características.

Competencias a lograr con la intervención

Saber: Los niños estarán en la capacidad de reconocer cuales son los animales salvaje, acuático, aéreos y domésticos, a partir de la actividad del Twister.

Ser: Los niños estarán en la capacidad de desarrollar expresión creativa a partir de la manipulación de diferentes elementos.

Saber hacer: Los niños estarán en la capacidad de reconocer los animales salvajes, acuáticos, aéreos y domésticos, teniendo en cuenta sus conocimientos previos y las instrucciones dadas por la docente.

Indicadores de desempeño

- El estudiante lograra reconocer características de los animales.
- El estudiante lograra interactuar con sus pares y docentes
- El estudiante lograra interactuar con las imágenes de los animales a partir de las instrucciones dadas por la docente y haciendo uso de los materiales requeridos en esta actividad.

Descripción de la Intervención a desarrollar*Actividad de inicio*

La planeación empieza con la (Ruleta) Monopoli Aprendo, las docentes en formación harán girar la ruleta para indicar el orden de las actividades, Teniendo en cuenta la secuencia se desarrollara.

Actividad de desarrollo

Las docentes en formación indicaran a los estudiantes conformar nueva mente los cuatro grupos en los cuales deberán realizar lo que el tablero les indique y repetir el movimiento (color azul levantar la mano derecha y nombrar el animal correspondiente si es salvaje, acuático, aéreos y domésticos).

Actividad de cierre

Se realizarán preguntas tales como “los caballos comen carne”, donde los niños al azar responderán las preguntas.

Referentes teóricos (Conceptos que fundamentan la intervención, citación normas APA)

Según Cristina Simón (2020) Los animales, durante su proceso evolutivo, se han adaptado a vivir en muchos medios diferentes, así como a consumir los alimentos que había disponibles. Muchos se han especializado en comer un único tipo de alimento, evitando la competencia con otros organismos.

Evaluación

Los niños lograrán reconocer los animales que hacen parte de los grupos carnívoros, acuáticos, terrestres.

VALIDACIÓN

| | | |
|--|--|--|
| Elabora: Angela Vanesa Beltrán Mora Angela Jireth Guzmán Ospina Lina Patricia Salazar Castillo | Recibe: Profesor Titular o Coordinación | Revisa: Docente Acompañante |
| Docente en Formación | | |

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL - LEIN
 FORMATO PLANEACIÓN INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

| | |
|--|-----------------------|
| FECHA: <u>Martes</u> 13 de abril del 2021 | PLANEACIÓN N°2 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mera | ID: 616416 |
| Angela Jureth Guzmán Oqupina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |

CENTRO DE PRÁCTICA:

Institución Educativa Laura Vicuña

1. Transición entre la experiencia concreta y la observación reflexiva: describir el contexto (ver). Preguntas: ¿Cuál era el contexto de mi intervención (los estudiantes, el lugar, el curso, el programa, etc.)? ¿Y cuál era el objetivo de esta intervención?

| |
|---|
| <p>Contexto (caracterización del grupo, dimensión, tiempo destinado, recursos) Esta planeación está dirigida a (19) niños y (10) niñas del grado primero B, institución educativa Laura Vicuña en Soacha Cundinamarca de edades de 6 a 7 años se potenciará la dimensión comunicativa, el tiempo destinado de la actividad es de 20 minutos. Tema: La planta, sus partes y su función.</p> |
| <p>Objetivo Identificar las partes de las plantas y la función que cumple cada una de ellas.</p> |
| <p>Competencias a lograr con la intervención</p> <p>Saber: Los niños y niñas estarán en capacidad de reconocer las partes de la planta y la función de cada una de ellas. Ser: Los niños y niñas estarán en la capacidad de relacionar lo visto en clase con el medio que los rodea. Saber hacer: Los niños y niñas estarán en capacidad de ejecutar habilidades del lenguaje corporal.</p> |
| <p>Indicadores de desempeño</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante lograra reconocer las características que conforman la planta. • El estudiante lograra interactuar con sus pares y docentes. • El estudiante lograra relacionar la actividad propuesta con su vida cotidiana. |

Anexo I. Diarios de campo



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
 FACULTAD DE EDUCACIÓN SEDE PRINCIPAL
 PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS
 Versión No. 2
 Enero de 2019

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS –UNIMINUTO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL ITINERARIO REFLEXIVO
PRÁCTICA LEIN

| | |
|---|-----------------------|
| FECHA: Martes 13 de abril del 2021 | ITINERARIO N°1 |
| NOMBRE: Angela Vanesa Beltrán Mora | ID: 616416 |
| Angela Jireth Guzmán Ospina | 609460 |
| Lina Patricia Salazar Castillo | 594396 |

CENTRO DE PRACTICA: Colegio Nuestra Señora de las Misericordias.

1. Experiencia concreta (ver): Describir (narrar) mi práctica, mi intervención. ¿Qué fue en concreto lo que observe en el sitio de práctica?

Se pudo ver que los niños se sienten muy cómodos con la docente titular del grado primero B y con nosotras a la hora de realizar la planeación donde la docente titular y nosotras interactuamos mucho con cada uno de ellos haciéndolos participes en cada actividad realizada durante el día generando en ellos una actitud positiva por querer aprender cada día más en compañía de sus padres que son una parte muy esencial en este proceso virtual donde la docente hace muy participe a los padres en cada clase realizada.

2. Observación reflexiva (ver-juzgar): analizar lo que ocurrió durante mi instancia en el sitio de práctica. Preguntas: ¿Qué ocurrió?

Lo ocurrido en el sitio de prácticas fue ver el interés de los niños por interactuar con el juego (concéntrese) todos estaban muy participativos y querían ser los primeros en contestar las preguntas realizadas por nosotras las docentes en formación

3. ¿Cómo reaccionaron los estudiantes? ¿Y cómo reaccione yo?

Los estudiantes reaccionaron muy bien todos estaban muy felices y motivados por interactuar con el juego (Concéntrese), nosotras reaccionamos muy feliz de ver que les gusto la actividad y el interés que ponían para ejecutarla.

4. ¿Qué fue lo que funciono bien y que no tan bien?

Lo que funciono fue que a los niños les gustó mucho la actividad y se sintieron muy cómodos a la hora de realizarlo y lo que no funciono fue el audio de algunos niños a la hora

de interactuar con las docentes y sus compañeros y la conexión a internet estuvo mal por parte de los estudiantes y las docentes en formación.

5. Transición entre la observación reflexiva y la conceptualización abstracta (JUZGAR): identificar una razón/hipótesis de lo ocurrido. Preguntas: ¿Por qué funcionó bien? ¿Y por qué no funcionó?

Funcionó bien por el respeto de parte y parte generando un buen ambiente en las clases y lo que no funcionó bien fue que casi todos los estudiantes no apagaban sus micrófonos cuando la docente estaba dándoles las explicaciones de las actividades y la conexión a internet fue muy mala por parte de los estudiantes y de las dos docentes.

6. Conceptualización abstracta (juzgar-actuar-devolución creativa): generalizar relacionando con la teoría y buscando obtener un principio/una lección de la experiencia. Preguntas:

- ¿Cuáles elementos generales o teóricos de los espacios académicos cursados me pueden permitir comprender la situación?

Es un proceso fisiológico o psicológico, innato y/o adquirido, implícito o explícito al organismo, impulsado por la necesidad, deseo e importancia que se asigna; generando así energía y voluntad, las cuales determinan la actitud de los estudiantes. (Schunk, 1996, p. 40).

- **Cuáles principios/lecciones puedo desprender?**

La motivación.

7. Identificar una posible solución con relación a lo observado. (actuar):

La implementación de otra herramienta para realizar las videollamadas durante las clases para no tener interferencia de sonido.

Referencia

Juliao, C. (2017). La cuestión del método en pedagogía praxeológica. Bogotá. Uniminuto.