

JUEGOS AUTÓCTONOS



INGLÉS

FÍSICA

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
“LOS JUEGOS AUTÓCTONOS COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS Y FÍSICA”**

**FLOR NELLY ORTEGA ORTEGA
LUIS CARLOS RUIZ BENAVIDES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2009**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
“LOS JUEGOS AUTÓCTONOS COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS Y FÍSICA”**

**FLOR NELLY ORTEGA ORTEGA
LUIS CARLOS RUIZ BENAVIDES**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Especialista en Pedagogía de la Creatividad**

**Asesor:
JAIME HERNÁN CABRERA
CANDIDATO A MAESTRÍA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD
SAN JUAN DE PASTO
2009**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad del autor”

Artículo 1 del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Presidente de tesis

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, octubre de 2009

RESUMEN

El trabajo de investigación “**EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS ASIGNATURAS DE INGLÉS Y FÍSICA**”, es una propuesta de, cómo hacer más dinámica y creativa la enseñanza – aprendizaje referente a estas asignaturas en niños preadolescentes, que recién incursionan en el nuevo mundo del bachillerato. Mediante la implementación de un aprendizaje significativo, le permite a los docentes crear nuevas alternativas metodológicas y, a la vez, que el educando se involucre aportando y, haciendo uso de su imaginación y creatividad, incorporando elementos nuevos que permitan generar, para ellos saberes cognitivos y, a su vez obtener un aprendizaje más tranquilizado.

En este trabajo, el elemento principal del aprendizaje significativo, que conlleva, a la implementación de una nueva metodología, son los **JUEGOS AUTÓCTONOS**; al ponerlos en práctica, se observa en los educandos un cambio de actitud frente a la enseñanza de Inglés y Física, en lo referente a nuevos temas, haciendo de, ellos unas personas activas, receptivas, analíticas e inventivas.

Teniendo en cuenta el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico, como psicológico del ser humano, se lo ha tomado como un recurso importante para la práctica pedagógica. Diferentes investigaciones, conectan el juego con la habilidad del niño, para comprender contenidos académicos, haciendo uso de las diferentes habilidades; con el juego, el niño aprende de forma casual, desarrollando comportamientos que posteriormente, le, permitirán resolver problemas de la vida, además de facilitar el desarrollo de competencias sociales y, promover el aprendizaje de destrezas.

Los educadores deben tomar este trabajo, como una muestra del bien que se le hace al estudiante cuando se pone en práctica en este caso los **JUEGOS AUTÓCTONOS**, para llevarles una orientación tanto académica, como psicológica y social. De esta manera habrá más tolerancia, responsabilidad, con el cumplimiento de sus deberes escolares y, los maestros tendrán la satisfacción de observar a, unas “personitas” alegres, dinámicas y recursivas; el educador ya no será para el estudiante la persona a quien se le teme por, la “aburridora asignatura”, él se convertirá en la persona que orienta, que les proporciona alegría y, facilidad para su aprendizaje.

Con esta estrategia metodológica se evitan las deserciones del aula y, a su vez la pérdida de la asignatura por faltas; el aula, ya no es esa “camisa de fuerza”, para el desarrollo del aprendizaje, es decir, no hay fronteras, se sienten más libres y menos cohibidos en su participación; al estar fuera de las aulas, el estudiante se vuelve más autónomo, crítico, reflexivo y colaborador con sus compañeros.

ABSTRACT

The research paper called "THE MEANINGFUL LEARNING IN THE ENGLISH AND PHYSICS SUBJECTS" is a proposal to show how we can make the teaching and learning activity more creative and dynamic. This research is intended to be made with pre adolescent people who are just entering high school. We can state that the implementation of a meaningful learning allows faculty teachers to create new methodological alternatives, and at the same time, to have the learners involved by giving ideas, creating from their imagination and including new elements that will allow them to generate a new cognitive knowledge and consequently to achieve a more relaxed learning.

The autochthonous games are to be the fundamental element of the meaningful learning. These activities need to be implemented with a new methodology. By playing these games, the students will show a new and different attitude when facing the teaching of English and Physics. This new and different attitude will be reflected by becoming active, receptive, analytical and inventive people.

We have in mind that games and fun activities are an important and powerful fact in both physic and psychological development of the human being, therefore, they will become a meaningful resource for a pedagogical practice. A wide range of research shows a connection between fun activities and games with the boy's ability to understand academic topics. By means of games and fun activities, the kids learn in a casual way, developing behaviors that later on will help them solve daily problems as well as to facilitate social competencies and skills learning.

Teachers should call on this research project as a more accurate and beneficial teaching alternative. That is, teachers will see the importance of autochthonous games to convey a better academic, social and psychological orientation. Students then will be more responsible with school homework and teachers, on the other hand, will be happy to see dynamic, cheerful and resourceful students. In this way, neither the teachers, nor the subject are to be boring or tedious or tiresome, rather the teacher will be the cheerful facilitator.

These methodological strategies will also avoid school desertion and the failure of the subject due to absences because the students will feel free to participate, cooperate with their classmates and learn. It is our hope then that this research project is going to be beneficial for both the students and the teachers in the teaching and learning process.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	18
1. MARCO GENERAL	20
1.1 TEMA	20
1.2 TÍTULO	20
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	20
1.4 PREGUNTA	22
1.5 OBJETIVOS.....	22
1.5.1 General	22
1.5.2 Específicos:.....	22
1.6 JUSTIFICACIÓN	22
2. MARCO REFERENCIAL.....	26
2.1 MARCO DE ANTECEDENTES.....	26
2.2 MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL.....	30
2.2.1 El sentido del juego en la enseñanza del Inglés	30
2.2.2 El sentido del juego en la enseñanza de la Física	31
2.2.3 El juego en el aprendizaje significativo	31
2.2.4 El juego en el aprendizaje.....	32
2.3 MARCO CONTEXTUAL	36
2.4 MARCO LEGAL	39
2.5 REVISIÓN DE TÉRMINOS	41
3. DISEÑO METODOLOGICO.....	44
3.1 PARADIGMA	44
3.2 ENFOQUE	45
3.3 MÉTODO	47
3.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	48
3.4.1 Observación directa y participativa	48

3.4.2 Entrevista estructurada con una guía	48
3.4.3 Taller	49
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	57
3.5.1 Población general	57
3.5.2 Población muestra	57
3.6 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	58
3.7 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	59
3.7.1 Diario interno y externo del aula	59
3.7.2 Dispositivos mecánicos y electrónicos	59
3.8 APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN A PARTIR DE LA CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS TENIENDO EN CUENTA LAS PREGUNTAS ORIENTADORAS	59
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ACUERDO A LAS CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS TENIENDO EN CUENTA LAS PREGUNTAS ORIENTADORAS	71
5. CONCLUSIONES	75
6. RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFIA	78
NETGRAFÍA	79
ANEXOS	80

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Juegos tradicionales para la enseñanza del inglés y la física	34
Cuadro 2. PROPUESTA DE DISEÑO DE ESTANDARES CURRICULAES PARA INGLÉS Y FÍSICA CON LOS JUEGOS AUTÓCTONOS ACORDES CON LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES DEL MEN	74

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1.	34
Figura 2.....	36
Figura 3.....	37
Figura 4.....	60
Figura 5.....	62
Figura 6.....	63
Figura 7.....	64
Figura 8.....	70

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. ENTREVISTA A DOCENTES DE GRADO SEIS (6º)	81
ANEXO B. ENTREVISTA A ESTUDIANTES GRADO SEXTO (6º)	83
ANEXO C. TALLER APLICADO A LOS DOCENTES DE GRADO SEIS (6º)	84

GLOSARIO

APRENDIZAJE: acción de aprender algún arte u oficio / Tiempo que se emplea en ello.

BALÍN: bola de acero comprimido

BILINGÜISMO: uso habitual de dos lenguas en una misma región

BOLAS – CANICAS: cuerpo esférico de cualquier materia / Juego de niños que se hace con bolas de cualquier materia.

COGNITIVO: perteneciente o relativo al conocimiento

COLOR: impresión de los rayos de luz reflejados en un cuerpo producen en el sensorio motor por medio de la retina del ojo / Sustancia preparada para pintar.

CUCUNUBÁ: juego que utiliza al extremo de una pista de tierra humedecida de 30 mts de largo, una tabla con 9 orificios en la parte inferior, los cuales se encuentran numerados, con una escala de 20, 40, 60, 80 y 100 puntos al centro y, la escala se repite en forma descendente hacia el lado opuesto. En los extremos de la tabla se ubican dos más pequeñas, que miden la mitad, de la que forma el tablero central, como guías de lanzamiento, para jugar se utilizan dos bolas metálicas denominados balines.

CUSPE: es un juguete que consta de dos elementos, uno es cilíndrico de madera de aproximadamente 10 cms de alto, terminando en la parte inferior en un cono y, el otro es, el perrero que está formado por una pequeña asta de aproximadamente 30 cms, la cual tiene amarrado un látigo de cabuya, que se utiliza ligeramente húmedo.

CHAZA: popular juego de pelota, que por lo que se sabe se practicó originalmente en Nariño / Señal que se pone donde se paró la pelota.

DISCIPLINAS: doctrina, instrucción de una persona especial / En lo moral arte, facultad o ciencia, observancia de las leyes y ordenamientos de una profesión o instituto.

ENFOQUE: acción o efecto de enfocar / Dirigir la atención o el interés hacia un asunto o problema desde unos supuestos previos, para tratar de resolverlo acertadamente.

EQUILIBRIO: estado de un cuerpo cuando encontradas fuerzas que obran en él se compensan destruyéndose mutuamente / Peso es igual a otro peso y lo contrarresta / Contrapeso armonía entre cosas diversas.

ESPACIO: capacidad de terreno, sitio o lugar, transcurso de tiempo

FRECUENCIA: repetición a menudo de un acto o suceso / Número de veces que se repite algo característico en un conjunto de elementos distintos / Número de oscilaciones, vibraciones u ondas por unidad de tiempo en cualquier fenómeno periódico

FUERZA: Toda causa capaz de modificar el estado de reposo o movimiento de un cuerpo / Resistencia que se opone al movimiento

GLOBALIZACIÓN: Acción y efecto de globalizar / Método didáctico que consiste en aprender una totalidad para luego comprender los elementos que la integran

GRAVEDAD: manifestación en cada astro de la gravitación universal / Manifestación terrestre de esta gravitación, o sea, tendencia de los cuerpos a dirigirse al centro de la tierra, cuando cesa la causa que lo impide.

IMPULSO: Acción y efecto de impeler / Empuje

INTERDISCIPLINAR: Dícese de los estudios u otras actividades que se realizan mediante la cooperación de varias disciplinas.

JUEGO DEL LAZO - GUASCA: Consiste en saltar individualmente o en grupo sobre un lazo que es batida por otros participantes, desde sus extremos, haciendo diversas combinaciones y conteos.

JUEGO DE LA RUEDA O LLANTA: juego competitivo, consiste en ubicarse dos o más jugadores y, empujar las llantas haciéndolas girar sobre el piso con un pedazo de madera o con la mano, el recorrido es de aproximadamente de 100 mts y el jugador que llegue primero con su llanta es el ganador.

LANZAMIENTO: acción de lanzar o arrojar una cosa / En ciertos juegos de balón o de pelota, acción de lanzar la pelota para castigar una falta / Soltar, dejar libre

LÚDICA: Relativo al juego

MASA: Cantidad de materia que contiene un cuerpo

MÉTODO: procedimiento que se enseña en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

MOVIMIENTO: acción y efecto de mover. Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición.

NETO: es un juego de canicas, bolas de cristal, llamadas también mollejones, que se distribuyen alrededor de un cuadrado trazado en el piso.

ÑERO: jugador pareja en el juego.

PAPUYASA: pequeños trozos (astillas) de madera que se desprende del trompo, al cual se da el quiño.

PARADIGMA: ejemplo o ejemplar. Cada uno de los esquemas formales a que se apuestan las palabras nominales y verbales, para sus respectivas flexiones.

PARCE: amigo o compañero con quien se tiene mucha intimidad

PESO: fuerza de gravitación universal.

PIOLA: es un hilo que sirve para hacer bailar los trompos de aproximadamente 1 metro.

PONCHADO: es un juego en el cual se forman equipos de 3 personas; en el piso y distantes, aproximadamente a 15 metros la una de la otra y formando un trapecio se sitúan las bases y una curva, se utiliza una pelota de caucho rústico y un palo grueso, que se utiliza como bate para golpear.

POSICIÓN: figura, actitud o modo en que alguno o algo esta puesto, acción de poner.

PURISHINGA: en el lenguaje Quechua significa que baila o se mueve como borracho, trompo vegetal muy simpático hecho de la mitad de la cáscara de la granadilla o de la pepa de eucalipto

QUIÑO: pegar con la punta de un trompo a otro, con el fin de dejarle una marca de penalización y si fuere posible arrancarle una papuyasa.

RAIGÜELA: comúnmente se pronuncia raiguela, existen dos variedades, una en forma de avión y otra en forma rectangular, se juega en un solo pie.

REPOSO: acción y efecto de reposar, descanso, sosiego, calma

ROTACIÓN: acción y efecto de rotar, rodar

TACAZO: golpe fuerte por un trompo que cuelga de la piola a otro que permanece acostado llamado carniseco

TIEMPO: cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de una cosa

TINGUE: manera de lanzar la bola con los dedos, especialmente entre el dedo pulgar y el índice, que al ser liberado actúa como una catapulta. Algunos jugadores utilizan el pulgar y el dedo del corazón, incluso el anular

TRADICIONAL: relativo a la tradición, o que se transmite por medio de ella

TRANSDISCIPLINARIO: es lo que simultáneamente le es inherente a las disciplinas y donde se termina por adoptar el mismo método de investigación. La transdisciplinariedad está entre las disciplinas, en las disciplinas y más allá de las disciplinas.

TRASLACIÓN: acción o efecto de trasladar, movimiento de traslación

TRIQUI – TRAQUE: consiste en trazar un cuadro en el piso, con líneas que lo cruzan uniendo los vértices de los ángulos y los centros de los lados de un cuadrado. Deben jugar 2 o 3 personas se utiliza 3 semillas u objetos iguales por jugador, colocando de una ficha en turnos alternativos, el que consiga colocan 3 fichas colineales se declara ganador gritando triquis tracas

TROMPO: juguete elaborado en madera de forma cilíndrica que por uno de sus lados se reduce terminando en forma puntiaguda, en donde se coloca un clavo metálico recortado y pulido el cual toma el nombre de púa, por el otro lado se reduce hasta formar un pequeño topo denominado cabeza

TURNO: orden o alternativa que se observa entre varias personas

VELOCIDAD: ligereza, rapidez en el movimiento. Relación entre el espacio recorrido y el tiempo empleado en recorrerlo.

ZUMBAMBICO: un botón grande o una lata aplanada con dos agujeros por los cuales pasa una piola y se coloca en el dedo pulgar y meñique y al halarlo se entorcha la piola haciendo que éste gire y emita un sonido

INTRODUCCIÓN

Como se conoce, los juegos son el aspecto fundamental en las culturas, tradiciones, expresiones populares y costumbres de un pueblo, comunidad o región; ellos permiten generar procesos de integración, motivación, perdón y liberación; además, son un aspecto esencial y primordial en la formación y desarrollo tanto físico como intelectual y psicomotor del niño(a) puesto que por medio del juego logran explorar, comunicar, expresar, imaginar, interactuar con su semejante y aprender de su contexto o ambiente que lo rodea; a su vez es indispensable para la construcción de su identidad, ya que le permite ser más tolerante a diversas reacciones y manifestaciones de él con sus congéneres.

El propósito que motivó a realizar el presente trabajo de investigación fue, utilizar una estrategia metodológica, que ayude a trabajar en forma conjunta diferentes asignaturas. En el caso que compete, es manejar el mismo método, para desarrollar algunas temáticas del Inglés y Física implementado la utilización de los juegos autóctonos para que los estudiantes, se sientan identificados demostrando empatía respecto al juego. Con la utilización de los juegos autóctonos se pone en evidencia las reacciones positivas que se ha logrado en el estudiante frente al aprendizaje de las asignaturas ya mencionadas. Con el desarrollo de la presente investigación dá luces al docente, para cambiar de estrategias metodológicas de enseñanza y darse cuenta de la gran importancia que tiene el aprender jugando.

Aquí se hace notar que el profesor debe ser creativo, recursivo y sobre todo, tener amor por lo que hace, hacia el buen progreso de los niños(as). Los juegos autóctonos que se han seleccionado como herramientas para desarrollar las diferentes temáticas son: el trompo, el neto, el cucunubá, el zumbambico y la raigüela. Además, se procura despertar en los niños(as) la creatividad y el deseo de aprender y, a su vez rescatar los juegos tradicionales como valores culturales los cuales se han ido perdiendo puesto que ya no son utilizados en las instituciones como recreación en el tiempo libre, debido a la falta de instrucción y práctica de los mismos.

Esta investigación se llevo a cabo en las Instituciones Educativas San Luis Gonzaga de Túquerres y Ciudadela Educativa de Pasto, con los estudiantes de grado sexto (6º). Al poner en práctica dicha metodología en cada una de las instituciones educativas se pueden dar cuenta que no importa el lugar donde vivan los niños(as), las reacciones que se observa en ellos son similares; desde ese momento se concluye que la mejor manera para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo es trabajar las asignaturas de Inglés y Física no solamente dentro del aula de clase, sino también al aire libre, para que ellos sientan más libertad y seguridad al momento de participar en dicha clase.

En esta investigación los estudiantes demostraron gusto por el desarrollo de clase, son creativos al momento de llevar a la práctica el tema que se está desarrollando, preguntan y argumentan situaciones, son colaboradores con sus compañeros cuando estos no entienden lo que se está trabajando, procurando hacerles entender en su lenguaje cotidiano. El aprendizaje es más rápido y analítico, les gusta discutir y llegar a una conclusión sobre los que se está explicando.

1. MARCO GENERAL

1.1 TEMA

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS ASIGNATURAS DE INGLÉS Y FÍSICA.

1.2 TÍTULO

Los juegos autóctonos, dinámica utilizada como método de aprendizaje significativo en las asignaturas de Inglés y Física, para los estudiantes de grado seis (6) de las Instituciones Educativas San Luis Gonzaga y Ciudadela Educativa de los municipios de Túquerres y Pasto respectivamente.

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los docentes se limitan a transmitir y medir los conocimientos ya elaborados, dando lugar a la educación bancaria (Paulo Freire); hemos sido afectados e influenciados por la imposición de los paradigmas tradicionales como el positivismo (empírico – analítico), teoría donde se afirma que existe un solo método aplicable a todas las ciencias; que en su momento histórico fue aceptado en la enseñanza del Inglés y Física; el cual, ha conducido a separar las áreas anteriormente mencionadas, para que trabajen aisladamente, sin que tengan ninguna relación entre si; además de priorizar la memoria y el conocimiento científico, como la única verdad absoluta, donde se interpretan y explican los fenómenos naturales desde un saber técnico, predominando la hipótesis, el formulismo matemático y las reglas ya planteadas. Lo anterior confirma la brecha existente entre estas asignaturas; este distanciamiento se presenta porque las ciencias exactas (naturales, matemáticas) no dan cabida a la interacción e interpretación del conocimiento, que puede brindar el inglés, mucho menos los aspectos lúdicos como estrategias metodológicas y pedagógicas en el proceso de aprehensión y comprensión del conocimiento.

En las Instituciones Educativas Ciudadela de Pasto y San Luis Gonzaga de Túquerres, se ha detectado dificultades con el aprendizaje en las asignaturas del Inglés y Física, puesto que los niños, cuando inician el grado seis (6) llegan a las aulas con la expectativa de que la enseñanza u orientación en el bachillerato, es igual a la de la escuela, creyendo que van con el mismo ritmo, pero chocan con que las materias que estudian son algunas diferentes tanto en su contenido como en su significado. De ahí que, el idioma extranjero (inglés) y física como parte de las ciencias naturales, en los primeros periodos de aprendizaje en estas asignaturas, es difícil. Además, el profesor, no es el mismo para todas las áreas.

En lo que respecta a la enseñanza del idioma extranjero (Inglés), aprenden los temas de una manera muy diferente y obligatoria; además llegan con gran expectativa de saber la traducción de algunas palabras o frases que les llama la atención, pero se encuentran con un libro de texto donde los nombres y lugares, están fuera de todo contexto para ellos, nada motivador y emocionante, porque no hay un referente que los identifique con su entorno familiar y cultural. Es cierto que cuando aprendemos una segunda lengua debemos tener conocimiento o familiarizarnos con la cultura, costumbres y lugares sobresalientes en la historia del país donde se habla el idioma en estudio, pero para lograr este objetivo, primero debemos empezar por el entorno familiar y cultural en que vive el estudiante, ya que pueden dar razón de lo que realmente conocen, lo que les gusta y disgusta, de esta manera les facilitará crear textos cortos de otros lugares diferentes a su región y país y no someterlos a escuchar clases monótonas, sin tener en cuenta que aún son niños y necesitan de la lúdica y el juego para aprender divirtiéndose.

En lo referente a las ciencias naturales, no logran comprender y entender por qué estas ciencias tienen asignaturas como la química, biología, física y ciencias naturales de una manera integrada; donde aprenden los conceptos en cada asignatura de memoria, sin ninguna motivación y aplicación en ellos y sobre todo fuera de contexto, por ejemplo se explica el movimiento relativo del avión en lugares donde no ha pasado; en otras se aprenden conceptos que no pertenecen al entorno y léxico que los estudiantes manejan y conocen, pues su terminología tiene un significado excesivamente científico, por ejemplo se emplean las leyes de la termodinámica cuando se explica el funcionamiento del motor del carro. Para el caso que nos ocupa que es física, se propone con el juego explicar conceptos concretos como fuerza, movimiento, gravedad, velocidad, rotación y traslación, etc, de manera práctica y sencilla, por ejemplo: en el juego del trompo, desde el momento que comienza se empieza a experimentar los movimientos de rotación, en el momento de envolver la piola, luego al lanzarlo experimentarán la fuerza, al caer comprobarán la gravedad, además cuando este baila se observa la velocidad de rotación; de esta manera se explicarán otras particularidades a medida que se desarrolle la clase.

Todo lo anterior nos conlleva a decir que nuestro estudiante se convierte en un receptor pasivo donde el conocimiento es transmitido y recepcionado; además no hay una comprensión o entendimiento y relación entre estas disciplinas; de manera que cada una de ellas describe aisladamente la naturaleza de los temas y problemas específicos a desarrollar, creando en los niños dificultades que desencadenan en el bajo rendimiento, falta de comprensión lectora, alta mortandad académica o deserción en las aulas, afectando así el proyecto de vida del estudiante; sin dar oportunidad al asombro, la emoción, el pensamiento y el análisis crítico obteniendo sus propias conclusiones, alcanzar facilidad de expresión desde su óptica práctica sin descartar la teoría como elemento esencial para el desarrollo del conocimiento.

Por consiguiente, el trabajo de investigación debe ser interdisciplinar y transdisciplinario, para integrar las asignaturas del inglés y física, donde la lúdica y los juegos autóctonos, sean el centro de convergencia para el buen desarrollo de estas asignaturas.

1.4 PREGUNTA

¿Cómo los juegos autóctonos permiten la integración de las asignaturas del Inglés y Física generando **mejoramiento y dinamización** del **aprendizaje significativo** en estudiantes de sexto (6) grado, de las Instituciones Educativas Ciudadela de Pasto y San Luis Gonzaga de Túquerres?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 General. Identificar cómo los juegos autóctonos permiten la integración de las asignaturas de Inglés y Física generando mejoramiento y dinamización del aprendizaje significativo en estudiantes de grado seis (6) de las Instituciones Educativas Ciudadela de Pasto y San Luis Gonzaga de Túquerres.

1.5.2 Específicos:

- Observar rasgos y características de los juegos autóctonos relacionadas con nociones y conceptos del Inglés y Física.
- Caracterizar algunos elementos comunes de los juegos autóctonos que aportan al desarrollo del aprendizaje significativo hacia la interrelación de estas asignaturas.
- Diseñar y aplicar herramientas didácticas como estrategias metodológicas a partir del estudio de algunos conceptos relacionados con el Inglés y Física.
- Describir cambios en los procesos de aprendizaje planteando lineamientos metodológicos generales, implicando actividades de pensamiento creativo propuestos por los docentes y estudiantes.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El problema que se presenta en la mayoría de establecimientos educativos, en especial en los del objeto de estudio (Ciudadela de Pasto y San Luis Gonzaga), ha creado el interés de interrelacionar las asignaturas (inglés y física) con los juegos autóctonos; ya que siempre se ha venido trabajando como islas, las que no se identifican entre sí, sin detenerse a pensar que el juego es un aspecto importante en el desarrollo del aprendizaje especialmente en niños y pre-adolescentes;

además ¿no hay una motivación más clara y halagadora para los estudiantes, que aprender jugando! y, hacer que estos al llegar a clase en lugar de esperar al docente con un mal gesto y desanimo, sean ellos los que propongan el juego propicio para el fin a desarrollar.

Sin embargo se puede hacer que el estudiante comprenda, que el juego no sólo lo se debe practicar como medio de competencia para obtener una ganancia en dinero, sino, en aprendizaje de lo que cotidianamente le causa dificultad.

Teniendo en cuenta que los estudiantes de grado sexto (6) son niños que llegan de una escuela primaria donde las costumbres y el trato son diferentes y su actuar es infantil e inocente predominando el juego. No se puede arrancar de un solo tirón lo que más quieren y les gusta; esto sería como si una mamá le quitara de una manera tajante el seno a su bebé, ¿no causaría acaso un trauma emocional? De la misma manera se debe tener en cuenta todas las emociones del infante, del niño, para que de una manera halagadora y motivante además de lograr el objetivo su paso de la niñez hacia la pre-adolescencia no le cause un desajuste en su personalidad. Por consiguiente, ¿no creen que sea justo, conservar y utilizar los juegos autóctonos como método de aprendizaje y estabilidad emocional en los estudiantes?

Este trabajo investigativo es de suma importancia para lograr la atención, captar el interés y así obtener lo que se propone, un aprendizaje divertido sin dar lugar a la monotonía y al aburrimiento.

Con el juego los estudiantes practicarán valores que muchas veces los desconocen como tal; todos somos testigos que la juventud actual cada día es más difícil de entender, los valores pasan a otro plano menos llamativo e importante, donde los problemas familiares los involucra, todo esto hace poco interesante las clases magistrales las que no tiene ningún colorido, aquí es donde el ánimo decae y prefieren en ocasiones hacer indisciplina o estar totalmente ausentes en el desarrollo de clase.

Si se entiende que los juegos son la recreación del ser humano e indispensable para una buena salud, aprendizaje satisfactorio y una sana convivencia. ¿Por qué no ponerlo en práctica en las instituciones educativas específicamente en espacios abiertos?

Se quiere lograr hacer del niño(a) un ser espontáneo, creativo, curioso, activo, recursivo, respetuoso, colaborador. En muchas ocasiones el único lugar de recreación que tiene el niño(a) es en la institución educativa donde estudia, ya que los escasos recursos económicos del hogar en que vive lo obligan a trabajar y muchas veces a costearse sus estudios.

El docente debe interesarse en la enseñanza de las asignaturas del Inglés y Física de una manera interdisciplinar, transdisciplinario, práctica y creativa haciendo uso del juego como método de aprendizaje significativo; es pertinente creer, que el juego no solo ayuda al bienestar corporal, sino también a enriquecer la mente, es una oportunidad para la integración. Se conoce que el estudiante llega a clase con unos saberes previos que los confronta y los coloca en duda a través del saber científico; siendo conscientes y conocedores que el juego es una de las metodologías (aprendizaje significativo) estratégicas que permiten mejorar la enseñanza en las diferentes áreas del conocimiento.

Por lo tanto, es importante fundamentar los juegos regionales autóctonos como una propuesta pedagógica y metodológica que busca mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje; en principio aplicarlos a las asignaturas del Inglés y Física, para que los resultados sean más eficientes y eficaces, de tal manera de que los estudiantes conozcan y valoren las costumbres autóctonas de su región.

Si se quiere que los niños(as) tomen el estudio de una manera positiva, se deben emplear todas las estrategias posibles, para que el gusto por el estudio sea real; ya que en muchos casos llegan a las Instituciones Educativas por que sus padres les obligan o no les gusta ayudar a los quehaceres domésticos, agrícolas u otros. Cuando los estudiantes se den cuenta que el aprendizaje se puede lograr de manera divertida, mediante el empleo de los juegos autóctonos se sentirán acogidos por su colegio.

En cuanto a las asignaturas objeto de estudio, los estudiantes se sentirán más familiarizados si están involucrados tanto ellos como sus familiares y su entorno cultural y, aún más si con los juegos de su preferencia se desarrolla el tema motivo de clase.

En la actualidad donde tanto se habla de la globalización es la hora de aprovechar dando a conocer la importancia del aprendizaje de una segunda lengua (Inglés), además de ser un idioma impuesto por las políticas gubernamentales. Conocedores del problema que se presenta para el aprendizaje de dicho idioma se ha tratado de buscar nuevas alternativas para su aprendizaje, dando importancia a todos los estratos sociales y de igual manera estén en igualdad de condiciones, para más tarde ser competentes en lo laboral y aspirar a una beca o intercambio con el exterior y, así mejorar la calidad de vida, ya que en la actualidad el gobierno da oportunidades de convertir los sueños en realidad con los diversos programas que pone a disposición del estudiante.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, con seguridad que si se pone una estrategia didáctica que recurre a los juegos tradicionales para que conduzcan al estudiante a un aprendizaje con gusto, amor y responsabilidad. ¡No más clases aburridas!, ¡no más encierro en las aulas!, pero si más gusto, dinamismo y naturalidad para aprender jugando. Los espacios abiertos hacen sentir al estudiante más libertad.

De igual forma con los juegos autóctonos populares, el niño(a) logrará interpretar el mundo y transformarlo de acuerdo a sus necesidades, creándoles algún día sus propios símbolos, dando cabida a la transformación de sus realidades y, así poder convivir con sus congéneres donde converjan sentimientos de amor y de arte.

Respecto al aprendizaje tradicional de física es algo teórico, carente de experimentación, no vivencial ni creativo, memorístico, no cuestionable hasta el momento. Hay necesidad de que cada estudiante construya su propio conocimiento a partir de los conceptos previos y los de su entorno, del medio ambiente que le es propio para que pueda aplicar en él los aspectos de seriación, clasificación, fuerza, energía, calor, temperatura y transformación de la materia. Cambia por tanto la relación estudiante – profesor, estudiante – estudiante, para esto es necesario e indispensable construir una metodología basada en el juego donde el estudiante se sienta identificado.

El juego como herramienta didáctica permitirá integrar las asignaturas objeto de estudio transdisciplinariamente, de manera tal, que una clase será aprovechada para un aprendizaje simultáneo y significativo, donde el eje central serán los juegos tradicionales y autóctonos.

Los profesores de las asignaturas podrán estar orientando juntos la clase y el estudiante sin sentir presión para su aprendizaje al finalizar la sesión, se dará cuenta que aprendió y aprovechó mucho sin estresarse, formando parte del juego, dando ideas, sugerencias, siendo analítico, para luego obtener conclusiones positivas y así enriquecer sus conocimientos. Por tanto, su competencia comunicativa mejorará, fortalecerá su competencia lingüística, mejorará sus habilidades y destrezas para aprender, podrá conocerse a sí mismo y por ende acentuar su personalidad, el respeto por el otro y a entablar relaciones con los demás.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO DE ANTECEDENTES

En cuanto al tema de estudio que preocupa, en el medio se encuentran diferentes autores los cuales han realizado aportes acerca de los juegos autóctonos y que permiten conocer la cultura, costumbres de los diferentes pueblos donde se practican estos juegos. Además la mayoría de los juegos autóctonos, hoy en día tienen como escenario la calle, sin embargo, otros autores piensan que son actividades muy relacionadas con aspectos mitológicos y valores culturales de cada región y etnia.

Al respecto, la doctora María Beatriz Da Rocha Ferreira¹ en su proyecto de investigación sobre juegos practicados en los pueblos del Brasil dice que “los juegos autóctonos no son actividades nuevas en la historia de la humanidad, pues siempre han desempeñado un papel importante en la vida cotidiana de los pueblos a lo largo del tiempo”. En este sentido se puede decir que el juego como manifestación cultural se ha comportado y desarrollado a través de la historia adaptándose constantemente a las necesidades e intereses de cada época y grupo social.

En el libro “Recordando Nuestros Juegos Tradicionales” cuyo autor es el ipialeño Andrés Checa Coral² hace recordar aquella frase célebre mencionada por los viejos que dice “en la mesa y el juego se conoce al caballero” y donde afirma que “el juego es una forma de interrelacionarse con los demás congéneres, de intercambiar expresiones culturales, de conocer al ser humano más profundamente, de disipar las preocupaciones, de alternar la monotonía cotidiana, de demostrar su ingenio y creatividad”.

Además en el libro mencionado afirma que: “los juegos tradicionales representan la sana diversión y el libre esparcimiento, crea una conciencia ciudadana, de respeto y amor por los demás; el juego se convierte en una manera de disipar las penas, de alternar la monotonía cotidiana, de demostrar su ingenio y creatividad, de fomentar un ocio productivo”

1. Investigadora de la Universidad Politécnica de Madrid y de la Universidad de Campinas del Brasil

2. CHECA, Coral Andrés. RECORDANDO NUESTROS JUEGOS TRADICIONALES. 2ª Ed. Ipiates.2001. pag70

Así como el juego ha permitido unir a los pueblos y, a través de este manifestar su cultura, también ha cumplido a lo largo de la historia una función selectiva según un criterio evolutivo. Al respecto Huizinga (1972) afirma “ha existido siempre un impulso de competición lúdica que ha impregnado toda la vida ya que su práctica ha sido necesaria en todo momento para poder superar el entorno difícil que ha rodeado al ser humano a lo largo de su existencia”.

Por otra parte, algunos autores dicen que el juego como tal surge de las competencias que realizaban los romanos simbolizando el poderío y disfrute, que los súbditos propiciaban para complacer a su rey. Esta forma de entender el juego como competencia fue heredada en occidente a través de las conquistas.

Los Incas en el sur de Colombia y en el norte del Ecuador, antes de la conquista española, ya practicaban juegos como la CHAZA, que en el dialecto inca traduce Tlachli (aproximadamente 500 años). Consistía en jugar con pelotas de piel de animales que utilizaban como implementos para impulsar la bola los maderos de cuti y guasmo, los mismos que se empleaban para la labranza de la agricultura. La historia comenta que al golpe de la pelota el inca lo hacía para liberarse de su raza y desfogar sus penas³.

Actualmente el juego es utilizado en Psicología Evolutiva y Educativa como una forma de aprendizaje; los psicólogos afirman que el niño desarrolla sus destrezas y habilidades psicomotoras mediante la implementación de juegos que le ayudan a despertar su capacidad senso-motriz. A través del juego al niño le permite mejorar el desarrollo armónico de sus capacidades innatas y a su vez obtener un mejor desempeño educativo y emocional; además se busca incentivar el liderazgo la capacidad de equivocarse y aprender del error, brindándole oportunidades donde la democracia y el diálogo conducen al respeto personal, de grupo y, de igual manera al cuidado por el medio ambiente⁴.

En cuanto al tema de estudio se encuentra en los juegos autóctonos un valioso aporte para un aprendizaje dinámico, ágil y atractivo ante la presencia de temas en las diferentes asignaturas y, también la práctica de valores que de manera indirecta va adentrándose en la personalidad de cada estudiante. Es importante enfatizar que los juegos no solo deben estar presentes en los recreos o en el tiempo libre, sino, siempre asociados con el aprendizaje, de tal manera se puede decir, que los juegos autóctonos son la alegría de aprender y compartir amistosamente.

3. O. CORDERON Julián. LA CHAZA, EL TENIS PASTUSO, <http://www.soho.com.co>.

4. IZQUIERDO Jaime, MENESES Guillermo. EDUCACION FISICA PARA LA CONVIVENCIA Y DESARROLLO HUMANO. Ed. DistriCómputo – Pasto.2008. Pág. 59.

Se debe tener presente que los juegos autóctonos no son recientes, sino desde hace muchísimo tiempo atrás, como pasatiempo y, una forma de olvidar sus problemas. Además, es de conocimiento que en cada país y sus respectivas regiones practican los juegos autóctonos con los cuales se identifican.

Existen bibliotecas como, la casa de la cultura, Banco de la República, Universidad de Nariño, lucsmag, entre otros, donde se encuentra una significativa bibliografía sobre información referente de los juegos autóctonos del departamento de Nariño, sin embargo también hay información a nivel nacional e internacional; muchas personas que han escrito sobre el tema de estudio por curiosidad guardan como reliquia esta clase de libros.

Al respecto sobre los juegos tradicionales de Nariño en el libro *Educación Física para la Convivencia y el Desarrollo Humano* se menciona en el capítulo III una remembranza de los juegos regionales de Nariño y comenta "...se pretende rescatar y generar una difusión haciendo que se vuelvan a jugar con nostalgia e inocencia en la niñez que aprende en ellos a negociar convivir y lo más importante desarrollar los valores de la sana competencia haciendo énfasis en el aspecto de desarrollo humano"⁵.

De igual manera en toda Colombia es conocida la capacidad de invención del nariñense en todos los ámbitos del pensamiento en donde sobresalen los juegos autóctonos y populares, como: el trompo, las bolas de cristal, las pelotas, carrera de competencia y salto, las escondidas, los prisioneros y la gallina ciega entre otros.

En la Antigüedad los juegos eran estratificados en relación al género, unos estrictamente para hombres como la chaza, el trompo, el neto, el cuspe, la rueda; y para las mujeres el juego de lazo, la raiguela, la ronda, etc; y los juegos mixtos como: las escondidas, el ponchado, el triqui traque, etc.

En el libro *Juegos y Diversiones* escrito por el padre Célico Caycedo S.J. se menciona al juego como una forma de atención, habilidad o como una penitencia y castigo.

5. IZQUIERDO Jaime, MENESES Guillermo. EDUCACION FISICA PARA LA CONVIVENCIA Y DESARROLLO HUMANO. Ed. DistriCómputo – Pasto.2008. Pág. 73

Desde las asignaturas de Inglés y Física se quiere que esta propuesta metodológica y pedagógica dé buenos resultados, no solo se implemente en dichas asignaturas, sino que también se aplique en otras disciplinas, para que el llegar a la Institución Educativa sea motivo de alegría y, con un fin específico el de aprender y ser felices.

En el tiempo actual no todas las personas conocen el juego como tal, la forma, reglas de juego y su léxico al practicarlo, parece ser que los han estratificado. Ahí es donde el maestro debe estar presente para aclararles a los estudiantes, que el juego no es de unos pocos, sino de todos.

Con todos los aspectos ya mencionados se piensa que se hará una labor interesante, tanto en el aprendizaje significativo como en el rescate de costumbres ancestrales poniendo en práctica los valores.

El binomio juego y niño como grupo integrador guarda estrecha relación en el proceso enseñanza aprendizaje, valores didácticos que el profesor no debe descartar, porque son prácticas consolidadas dentro de su propio desarrollo y donde la pedagogía, se juega un valor significativo como medio potenciado en el quehacer educativo el cual beneficiará al niño en el aspecto sicomotor y motivacional.

Unas de las teorías muy valiosas en torno al juego es la planteada por Huisinga quien dice: *“una actividad que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de tiempo y espacio, atendiéndose a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas tiene su objetivo en ellas mismas”*⁶.

Esta teoría se la considera pertinente en el proceso educativo, porque guarda compatibilidad en la naturaleza del juego al considerarlo *“flexible y no rígido”*, donde el niño alcanzará los objetivos y las normas necesarias que en un futuro diacrónico se constituirá en su misma visión por este concepto.

Para desarrollar este trabajo de investigación se tiene en cuenta la elaboración de algunos implementos de los juegos autóctonos para el aprendizaje, haciéndolos partícipes a la población objeto de estudio sí se involucra a los propios actores del “problema” en el desarrollo de la investigación será más llamativa y ellos actuarán no como una camisa de fuerza para aprender, sino de una manera natural y espontánea.

6. MARTINEZ, Oscar PORQUE NO JUGAMOS. Editorial CCS. Madrid. 2009. Pág. 23

De esta manera el problema planteado se desarrolla involucrando a las asignaturas (inglés y física) en lo referente a lo pedagógico, a lo metodológico y por que no en lo histórico, haciendo énfasis en aspectos como la didáctica, en la capacidad de analizar, tomar decisiones, hacer nuevas amistades, practicar valores y darle importancia a los juegos autóctonos aquellos que practicaron nuestros ancestros.

2.2 MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL

Como los juegos autóctonos son conocidos y aprendidos de generación en generación, que mejor que los estudiantes los practiquen de acuerdo a los conocimientos de los mismos adquiridos por sus abuelos o padres, esto facilitará el aprendizaje de las temáticas tanto de Inglés como de Física.

Para un mejor entendimiento y desarrollo del marco teórico conceptual se propone, la siguiente temática relacionada con el trabajo de investigación:

2.2.1 El sentido del juego en la enseñanza del Inglés. Cuando hablamos de calidad educativa no se puede dejar atrás los idiomas extranjeros, en el caso particular de Colombia, el (INGLES) a nivel nacional el M.E.N., ha propuesto llevar a cabo en todos los establecimientos educativos de básica y media, como programa importante el “BILINGUISMO”, como un propósito para hacer de la nueva sociedad, jóvenes y señoritas capaces de intercambiar cultura y conocimientos con otros países, además de tener oportunidad de empleo y mejorar su calidad de vida.

El aprendizaje del idioma extranjero (INGLÉS), lo hace al estudiante competente en otra lengua. En la actualidad que se habla de la GLOBALIZACIÓN es esencial en el mundo globalizado que exige comunicarse mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y dar a conocer los nuestros y poder ser parte en el desarrollo del país. Que el poderse comunicar con cualquier país del mundo no sea una metáfora sino una realidad ya que este idioma es el más difundido y una estrategia en diversas áreas de desarrollo del ser humano.

En vista de la importancia del Inglés, se quiere buscar estrategias para su enseñanza – aprendizaje, de tal manera que el estudiante encuentre y demuestre gusto por el idioma; es así como los juegos autóctonos son la mejor estrategia para “aprender inglés” divirtiéndose. Teniendo en cuenta que muchos investigadores al respecto, llegan a una misma conclusión del juego como parte importante en el desarrollo cultural, intelectual, psicológico del ser humano.

Como los juegos autóctonos son denominados “juegos de reglas”, para PIAGET “el juego de reglas es un institución que implica cooperación y por lo tanto es una obligación”. De tal forma que el niño debe aceptar las reglas y a la vez se inventa

otras y, así se aprovecha para la enseñanza – aprendizaje de estructuras gramaticales, números ordinales y cardinales, colores, aumentando el léxico sobre todo lo relacionado con verbos irregulares en presente y pasado; además la fluidez oral no tendrá mucha dificultad ya que por lo emocionante del juego y el afán por participar lo hará hablar casi de forma natural y sin presión.

2.2.2 El sentido del juego en la enseñanza de la Física. Una de las metas fundamentales en las ciencias naturales y en particular de física es procurar que los estudiantes se aproximen progresivamente al conocimiento científico, tomando como punto de partida su conocimiento natural del mundo, de tal manera que estos generen posturas críticas y que respondan a procesos de análisis y reflexión; en este sentido la física se orienta a la apropiación de conceptos claves que se aproxima de manera explicativa a los procesos de la naturaleza, así como de una manera de proceder en su relación con el entorno marcada por una observación rigurosa, la sistematicidad en las acciones y la argumentación de estos procesos.

Si se tiene en cuenta lo anterior, una de las maneras más ágiles y efectivas de llegar al conocimiento científico de las leyes que rige la naturaleza y la materia es “aprender jugando” con el entorno que nos rodea. Según Miguel García Casas los juegos permiten “abordar algunos temas con una alternativa intermedia en la que el alumno estudia del libro para la sesión lúdica”. Aprovechando que los niños son unos verdaderos especialistas y protagonistas en el juego, se les debe demostrar que su práctica no es meramente lúdica, sino que por medio de él, podemos aprender lo que parece difícil de forma fácil, agradable y rápida. De esta manera, permite sensibilizar, preparar y entusiasmar al estudiante en la realización y participación de la clase, además, facilita integrar palabras de carácter científico pero, para él son cotidianas como por ejemplo, con qué fuerza se lanza la bola, que distancia recorre esta, cuánto tiempo emplea en su recorrido, qué velocidad adquiere, etc.

2.2.3 El juego en el aprendizaje significativo. “Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta; conduce a un cambio en el significado de la experiencia”. **Ausubel David.**

Según Ausubel: “el aprendizaje significativo busca que los niños construyan el conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, y considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo”.

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

“Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas”.

De acuerdo a las posturas de Ausubel, se entiende que el juego autóctono se lo puede utilizar como herramienta pedagógica y metodológica, para un aprendizaje significativo en el sentido de que, el estudiante aprende de la práctica y la lúdica con más facilidad, haciéndolo de manera vivencial.

2.2.4 El juego en el aprendizaje. Aprender más y de mejor manera con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría a estas alturas, que los(as) niños(as) son felices jugando sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente; por lo tanto el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO. A partir del nacimiento los seres humanos somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño(a).

Muchas veces se ha escuchado en las instituciones educativas el juego como sinónimo de pérdida de tiempo y fuera de ellos se piensa, que el adulto que juega no ha madurado, su comportamiento es infantil, pero se debe entender que el ser humano a lo largo de su vida necesita recrearse y aprender algo de forma más fácil y, que mejor, el juego para aprender divirtiéndose.

La lúdica como juego siempre a estado adherida al ser humano, no la podemos catalogar como una ciencia, sino tenerla en cuenta como una predisposición del ser frente a la rutina diaria; es una forma de amenizar la vida, ya que esta genera un disfrute que hace sentir felices, como los juegos autóctonos que siempre van acompañados de humor, despejando los sentidos, además permite expresar de una forma creativa e individual.

Es muy importante para los docentes hacer uso de los juegos como un elemento integrador entre estudiante – profesor en el momento de dicha actividad van a sentir que el profesor es un compañero más dentro del juego y así su aprendizaje será más efectivo ya que no tendrán ningún reparo para actuar aprendiendo y divirtiéndose.

Si se quiere que el juego dé buenos resultados en el aprendizaje, se debe tener en cuenta en crear un ambiente propicio, que el estudiante tenga deseos de jugar, cuando éste esté en condiciones de formar parte en el desarrollo del juego, poco a poco, de manera agradable ir adentrándolo al tema de estudio, de tal manera que sin darse cuenta, ya ha formado parte en ese proceso de aprendizaje. Cuando el juego termine y el estudiante comprenda que el juego no solamente se lo debe practicar como recreación en tiempo libre, sino para aprender y entender un tema con la convicción de haber retenido la información y lo que aprendió difícilmente se le olvidará, porque su aprendizaje lo hizo de forma pasiva, pero segura y con algo que le agrade.

Además si se considera que el juego es un elemento positivo en el aprendizaje, no se debe demostrar autoritarismo, porque luego el estudiante no va a querer participar; por esta razón se debe dejar que el mismo elija sus compañeros de juego – aprendizaje, de tal manera que no se sienta presionado, teniendo en cuenta que sí debe existir competencia entre ellos, pero una competencia sana que le sirva para mejorar su aprendizaje cada vez más.

Motivo por el cual, se debe seleccionar los juegos según la temática de estudio y, a la vez planear muy bien los saberes de competencia tanto escritos como orales. Algo muy importante, los juegos que se seleccionan se harán teniendo en cuenta el espacio físico de la institución, para así tener libertad y comodidad a la hora de practicarlos.

Cuadro 1. Juegos tradicionales para la enseñanza del inglés y la física

JUEGOS	COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DEL INGLES	COMPETENCIAS DE LA FISICA
EL TROMPO	Vocabulario Abecedario	Cantidades escalares y Vectoriales
EL NETO		Reposo Equilibrio
LA RAIGÜELA	Frases Imperativas	Posición Desplazamiento Distancia
EL CUCUNUBÀ	Oraciones Afirmativas	Tiempo Velocidad
EL ZUMBAMBICO	Oraciones Negativas	Gravedad Peso Rapidez Aceleración
LA GUAZCA	Colores Oraciones Interrogativas	Area Masa Densidad
LA COCA	Respuestas afirmativas y negativas en forma corta y larga	Tensión Fuerza Fricción
EL HOYO	Construcción de textos sencillos	Presión Energía
LA RUEDA	Números ordinales y cardinales	Rotación Traslación Potencia
LA PURISHINGA	Elaboracion de diálogos sencillos	Volumen

Figura 1. Ejemplo de aplicación del juego en algunas temáticas de inglés y física



figura No 1

Si se considera el juego del trompo, el cual consiste en: “se envuelve alrededor de la punta un entorchado de pita piola y tomado con la punta hacia arriba se lanza hacia el suelo enérgicamente con un giro de la muñeca, al caer el trompo rota vertiginosamente sobre el clavo ubicado en la punta”⁷, se observa que se pueden

crear frases imperativas, afirmativas, negativas e interrogativas y, además enriquecer el vocabulario ejemplo:

- a. ¡Envuelve la piola fuerte y rápido alrededor del trompo!, en esta frase observamos que las palabras “fuerte” y “rápido”, están relacionados con aspectos físicos tales como fuerza y rapidez.
- b. ¡Haga bailar el trompo por diez (10) minutos!, aquí se puede explicar en qué consiste los movimientos de rotación y traslación estableciendo su diferencia en ellos, como también se mira el tiempo.
- c. Mi trompo, al bailar cambió de color azul al violeta; en esta se explica el cambio de los colores debido a la frecuencia de rotación.
- d. Tu trompo baila menos porque pesa más; en este aspecto se explica los conceptos físicos de masa, peso y equilibrio.
- e. ¿A qué distancia baila tu trompo respecto al mío?; en esta frase se analiza e interpreta el concepto de distancia relativa.

Las frases anteriores traducidas al Inglés son:

- a. Strongly and quickly wrap up the spinning top toy with the cord.
- b. Make the spinning top toy spin for ten minutes
- c. Say which one of the two spinning top toys is heavier.
- d. When it is spinning, my spinning top toy changes its color from blue to violet.
- e. Your spinning top toy spins less because it is heavier.
- f. How far you are're spinning top toy pinning from mine?

7. IZQUIERDO, Jaime y MENESES, Guillermo. EDUCACIÓN FISICA PARA LA CONVIVENCIA Y DESARROLLO HUMANO. Definición de Trompo. Pág. 84

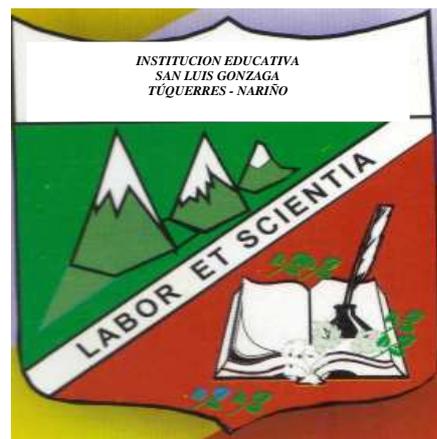
2.3 MARCO CONTEXTUAL

El proyecto de grado está relacionado con la prospectiva de las instituciones educativas: San Luis Gonzaga de Túquerres y Ciudadela Educativa de pasto.

Figura 2. Prospectiva de la Institución Educativa San Luis Gonzaga de Túquerres



figura No 2



El Colegio San Luis Gonzaga está a su servicio desde 1.903 en todo lo que se refiere a *la educación de estudios en básica primaria y básica secundaria*. Se encuentra ubicado en *la Carrera 13 No 21-36 Barrio San Luis en la ciudad de Túquerres*.

MISIÓN: El Colegio Nacional Mixto “San Luis Gonzaga” alma mater de la educación tuquerreña es una institución creada para la formación integral de la juventud orientándola a la educación superior y formándola al servicio de la sociedad de la región y del país, con bachilleres conscientes que lideren proceso de libertad, paz y convivencia pacífica.

VISIÓN: La Institución educativa San Luís Gonzaga desarrollará procesos humanísticos mediante innovaciones pedagógicas y tecnológicas en pro de mejorar permanentemente su calidad educativa.

PERFIL DEL ESTUDIANTE: La Institución Educativa San Luís Gonzaga pretende encaminar al estudiante a un desarrollo de su autonomía, carácter crítico, con responsabilidad y sentido de pertenencia, adquiriendo las bases para

forjar un futuro con ideales, que integren aspectos intelectuales, físicos, morales y éticos donde sentir, pensar y actuar estén en armonía con los valores inculcados.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES

- Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes.
- Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad en el estudiante para que contribuya en la búsqueda de soluciones a las necesidades personales y sociales de la región a través de la organización de fuentes de trabajo.
- Lograr en el estudiante un desarrollo integral, afectivo, sicomotor, intelectual y axiológico que le permita liderar procesos de cambio para bien de la comunidad.

Teniendo en cuenta la Misión y la Visión de la Institución Educativa “San Luis Gonzaga”, se puede deducir que el aspecto del juego como metodología del aprendizaje es compatible con los propósitos encaminados a la búsqueda de nuevas metodologías, para un aprendizaje significativo y satisfactorio en beneficio del proyecto de vida de los educandos.

Figura 3. Prospectiva de la Institución Educativa Ciudadela Educativa de Pasto



figura No 3



La IEM. Ciudadela Educativa de Pasto es una institución pública de carácter municipal ubicada en el oriente de la ciudad (comuna 3 Barrios Villaflor II y Santa Mónica y comuna 4 Barrio el Tejar); actualmente atiende a cuatro mil niños, niñas, jóvenes y adultos en los niveles de preescolar, básica primaria y secundaria y educación media en seis sedes: Principal, El Tejar, El Carmen, Niña María, Puerres y Santa Mónica. La sede principal fue fundada en 1997, durante la administración del Dr. Antonio Navarro.

MISIÓN: Contribuir a formar personas con altas competencias cognitivas, éticas, sociales, emocionales y productivas desde una concepción humanista integral del desarrollo buscando generar ambientes pedagógicos de libertad y respeto por la pluralidad étnica y cultural y la permanente revisión y actualización de las prácticas pedagógicas.

VISION: La ciudadela es una comunidad ejemplar de educación y aprendizaje orientada por valores humanistas. Brinda a sus estudiantes educación pertinente y de calidad, dinamiza proyectos formativos, cooperativos y culturales para el desarrollo comunitario y local. Personas responsables, motivadas y capacitadas aplican pedagogías adecuadas y tecnología moderna para orientar a los estudiantes en el saber – conocer, el saber – hacer, el saber – ser y saber – convivir. El trabajo en equipo, las relaciones interinstitucionales y la participación comunitaria sustentan su accionar.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES.

- Acompañar el proceso de formación humana integral y sostenible de los educandos atendiendo al desarrollo armónico de todas sus dimensiones para que sea sujeto de su propio destino y contribuyan efectivamente al desarrollo de la sociedad.
- Construir la escuela como un espacio para la realización de valores de la convivencia y el desarrollo socio – cultural de la comunidad, haciéndola partícipe del proceso educativo de sus miembros.
- Generar una cultura de convivencia pacífica, desarrollo y bienestar institucional, con el tratamiento inteligente del conflicto como eje del proceso y el observatorio laboratorio de paz como estrategia básica.

- Educar para el trabajo y el emprendimiento productivo como la posibilidad de transformar responsablemente el mundo físico, social y simbólico en beneficio de la calidad de vida.
- Desarrollar una pedagogía que propicie el despliegue de las energías y potencialidades internas y el apoyo externo en ambientes de libertad y afecto.
- Educar para el presente con perspectiva histórica y visión de futuro, propiciando la triple integración de la escuela con la vida, lo académico con lo cotidiano y la teoría con la práctica.
- Apoyar la construcción de proyectos de vida personales y sociales, responsables y factibles a través del conocimiento y la reflexión de las vocacionalidades, aspiraciones e intereses de los estudiantes y de las posibilidades y oportunidades que ofrece el medio, como garantía para vivir en un mundo cambiante y con niveles altos de incertidumbre.

De acuerdo con la misión de esta institución se observa tácitamente la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, cuando menciona que este tiene una concepción humanista e integral hacia la búsqueda de ambientes pedagógicos respetando la pluralidad étnica y cultural. Respeto a lo anterior la metodología que se trata de implementar y llevarla a la práctica, cumple con la prospectiva de la institución educativa ciudadela.

2.4 MARCO LEGAL

El Senado de la República el 15 de junio de 2006 debate y aprueba el proyecto de ley **“LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CALLE COMO BASE DE EXPRESIÓN CULTURAL”** por el cual se busca declarar los juegos tradicionales de la calle y rondas infantiles, como base de la expresión cultural y lúdica tradicional de las diferentes comunidades del pueblo colombiano. Este proyecto pretende el mejoramiento del desarrollo integral; de la reivindicación de los valores sociales, culturales, cívicos y morales; el mejoramiento de la calidad de vida y de otros valores humanos. Asimismo, se busca promover el rescate, estudio y fomento de los juegos y rondas autóctonas y tradicionales, su historia, sus valores, culturales, éticos, morales, así como también sus cualidades y posibilidades de recreación.

“Los juegos y rondas autóctonas y tradicionales forman parte de nuestro patrimonio cultural intangible, por lo que se pretende que se les reconozca como tal y se promueven entre las nuevas generaciones, la creación de asociaciones de juegos y rondas tradicionales a nivel nacional. Con las actividades del programa contribuimos al fortalecimiento de la identidad nacional como una nación multiétnica y pluricultural”. En los Juegos y Rondas de la Calle se conjuga el hábito, la norma, el valor, el carácter y la conducta”.

A nivel Departamental, el gobernador emite la ordenanza 012 de mayo de 2005 por el cual se implementa un proyecto de recuperación de los juegos autóctonos en el cual participan niños, adolescentes y jóvenes.

Según el artículo 67 del capítulo 2 de la Constitución Nacional, la educación es un derecho social que debe propiciar y facilitar el conocimiento de los individuos en forma integral, para el mejoramiento cultural, ambiental, científico y técnico, por lo tanto el estado, la sociedad y la familia son responsables de este compromiso, garantizando su finalidad y su adecuado manejo.

En el artículo 70 y 71 se prioriza la búsqueda del conocimiento y la expresión artística, de esta forma beneficiando la promoción y el fomento de la cultura por medio de una educación permanente.

A través de la ley 115 de educación expedida el 8 de febrero de 1994, se vigilarán las anteriores concepciones para regular el servicio público de la educación, comprendidas en el conjunto de normas, programas curriculares, educación por niveles y grados, educación formal e informal, en establecimientos e institucionales estatales o privadas y recursos para alcanzar los objetivos de la educación. Así lo sustentan en sus artículos 2, 4, 5, 7 y 8 del título 1.

El artículo 20 numerales 1, 2 y 3 de la ley 115 se menciona la formación integral mediante el conocimiento artístico, humanístico, social creativo y ambiental; el desarrollo de habilidades, la ampliación y profundización en razonamiento lógico y analítico para la vinculación con la sociedad en la vida cotidiana.

En el artículo 5 trata de los educandos, conceptúa el favorecimiento de la formación educativa, en el artículo 92; a través de las acciones pedagógicas que enriquezcan las habilidades y capacidades.

El artículo 14 literal b, exige un proyecto relacionado con el aprovechamiento del tiempo libre, para lo cual el gobierno promoverá y estimulará su desarrollo.

En el título XI capítulo 1, artículo 204 se refiere a los ambientes pedagógicos diferentes a los familiares y escolares; y sus objetivos.

Finalmente el decreto 1860, en su artículo 57, determina que el proyecto educativo institucional establezca un tiempo no inferior a 10 horas, dedicado a la parte lúdica, cultural y social según pautas curriculares y el interés del estudiante.

2.5 REVISIÓN DE TÉRMINOS

INTERDISCIPLINARIEDAD: conjunto de disciplinas conexas entre sí y con relaciones definidas, a fin de que sus actividades no se produzcan en forma aislada, dispersa y fraccionada.

LOS JUEGOS AUTÓCTONOS O TRADICIONALES: la expresión de la cultura; llámese dominante, alternativa, sub - cultura o contra cultura, donde se vislumbra la realidad dinámica.

ROTACIÓN: Movimiento que se realiza o genera alrededor de un eje.

TRASLACIÓN: Movimiento que permite el desplazamiento o cambio de posición o lugar.

FUERZA: causa que permita el cambio de movimiento

POSICIÓN: lugar donde se localiza o se encuentra un cuerpo.

DESPLAZAMIENTO: Cambio de posición / el desplazamiento se considera una cantidad física vectorial, es decir indica una dirección.

DISTANCIA: el espacio recorrido por un cuerpo / se considera una cantidad física escalar puesto que indica un valor numérico.

TIEMPO: lapso de periodo transcurrido.

VELOCIDAD: el desplazamiento o la distancia recorrida en un intervalo de tiempo / se considera una cantidad física vectorial.

RAPIDEZ: sinónimo de velocidad / se considera una cantidad física escalar.

ACELERACIÓN: cambio de velocidad al transcurrir un periodo determinado.

GRAVEDAD: cuando un objeto cae y se somete a una aceleración constante.

PESO: fuerza debido a la acción gravitatoria / se considera una cantidad física vectorial.

MASA: cantidad de materia que posee un cuerpo / se considera una cantidad física escalar.

DENSIDAD: cantidad de masa que posee un cuerpo en una unidad de volumen

VOLUMEN: medida de cantidad de espacio que ocupa un cuerpo

AREA: parte del plano cuya extensión se puede expresar en dos dimensiones

FRICCIÓN: fuerza que permite a un cuerpo desplazarse o deslizarse con suavidad o mantenerse en reposo o equilibrio.

TENSIÓN: fuerza que ejerce una cuerda o soga al momento de halar un cuerpo.

ENERGIA: el trabajo realizado por un cuerpo.

POTENCIA: trabajo que desarrolla un cuerpo en cierto intervalo de tiempo.

FRECUENCIA: numero de vueltas que puede dar un cuerpo

IMPERATIVA: Que impera o manda

INTERROGATIVA: Que implica o denota interrogación

NEGATIVA: Repulsa o no concesión de lo que se pide.

AFIRMATIVA: Proposición u opinión afirmativa

FRASE: Conjunto de palabras que basta para formar sentido.

ORACIÓN: Conjunto de palabras con sentido completo

VOCABULARIO: Conjunto de palabras de un idioma

COLORES: Sustancia preparada para pintar o teñir

NUMERO: Expresión de la cantidad computada con relación a una unidad

NUMERO CARDINAL: Cada uno de los números enteros en abstracto

NUMERO ORDINAL: Perteneciente al orden.

FISICA: Ciencia que estudia la materia sin que esta llegue a transformarse

INGLÉS: Lengua Inglesa

TRASDISCIPLINARIEDAD: principio de unidad del conocimiento más allá de las disciplinas.

3. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 PARADIGMA

Para un mayor entendimiento del paradigma a trabajar en la investigación, primero se cree conveniente tener en cuenta algunas definiciones de paradigma, con el propósito de estar seguros cuál de ellas se adapta a nuestro objeto de estudio.

Según Briones (1986) un paradigma es “una concepción del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas generales a estudiar, de la naturaleza de sus métodos y técnicas, de la información requerida, y finalmente, de la forma de explicar, interpretar o comprender - según el caso - los resultados de la investigación realizada”.

Desde una perspectiva científica, los paradigmas son acuerdos científicos que se han transformado en concepciones que se tenían por correctas y excluyentes. Esta transformación constante del conocimiento científico permite comprender que tanto los paradigmas como en definitiva la ciencia son creaciones del hombre, que evolucionan al igual que el pensamiento de la humanidad.

Un paradigma es el marco de referencia ideológico o contexto conceptual que se utiliza para interpretar una realidad. (Gento. 1995). Volverse Consciente del entorno y de la sociedad que rodea, de sus creencias de sus verdades, es extremadamente difícil. Volverse crítico consciente de presuposiciones y puntos de vista requiere de una verdadera apertura de conciencia y deseo de progresar, de evolucionar. Todo puede verse directamente, menos el ojo con el que se ve. El **Paradigma** es un requisito previo para la percepción misma. Lo que ve una persona depende tanto de lo que mira como de su experiencia visual y conceptual previa que lo ha preparado a ver³.

Para el objeto de estudio, la propuesta investigativa y metodológica que se adapta a la investigación es el paradigma **CUALITATIVO** o **INTERPRETATIVO**, el cual está fundamentado en la definición de Briones, porque logrará captar la realidad social a través de los ojos de los estudiantes de grado seis (6) quienes comprenderán e interpretarán la realidad, sus percepciones y acciones en torno a la intención que conducirá el juego, teniendo que la teoría se retroalimenta con la práctica, además es una estrategia metodológica que permite enseñar las ciencias exactas jugando, porque se cree que los juegos son una forma lúdica de enseñar y aprender el inglés y física de una manera más participativa, flexible, compartida, construible, dinámica, divertida y, sobre todo divergente ya que los pensamientos de los estudiantes no son estables.

Razón por la cual, el paradigma cualitativo, es pertinente para el desarrollo de este trabajo, porque se recurrirá a las teorías convenientes al tema como un medio guía dentro de las particularidades del proceso investigativo, no será la teoría punto de suposición puesto que el eje principal de la metodología y la investigación, es partir del estudio concreto de la realidad de los individuos, sujetos a investigar y no es tanto la de validar o negar el análisis convencional de las hipótesis. Desde esta perspectiva se piensa que podrá cambiar la realidad social donde se crea y se pone en práctica el trabajo educativo, por esta razón, el tema de investigación son los juegos autóctonos, para que así el estudiante esté en contacto directo, activo y mediante su capacidad de análisis lo haga opinar, criticar y comprobar la temática a estudiar. El estudiante deberá sacar sus propias conclusiones y paralelo a esto aprenderá a escuchar y compartir otras opiniones.

3.2 ENFOQUE

El trabajo investigativo se centra en el enfoque crítico social, puesto que es un proceso crítico frente a la organización social del hombre, donde se establecen las relaciones e interacciones de una comunidad, las cuales son fundamentales para transformar la realidad.

Además a partir de este enfoque se puede proponer alternativas prácticas por medio de la significación, interpretación, autoreflexión y autoentendimiento. En esta investigación se propone encaminar un aporte que permita establecer una pauta para cambiar la realidad de las prácticas que se llevan a cabo en un contexto específico del tema planteado; de acuerdo con esta investigación se parte de la relación permanente que conecta la teoría con la práctica en mira de progresar y mejorar la calidad de los procesos formativos desde un contexto particular.

El enfoque permite al investigador un papel activo en la exploración, puesto que será un elemento primordial dentro de la investigación participativa donde se tiene en cuenta además de la importancia en las diversas manifestaciones y maneras de interactuar de los sujetos, encaminando a un acercamiento de sus modos de actuar, todo lo anterior conduce a consolidar las características que enmarcan un papel importante en la investigación de orden cualitativo.

Este enfoque implica dentro del proceso investigativo que el investigador se compromete con su labor y práctica social, induciéndole a un comportamiento propio de los sujetos que hacen parte del proceso ya, que se debe tener en cuenta que para el proceso de estudio están presentes seres humanos a los cuales se les debe respetar sus propios puntos de vista y sus perspectivas, que pueden transformar el mundo social a través de procesos históricos.

En este enfoque el estudiante se encuentra consigo mismo al desarrollar habilidades, capacidades, competencias intelectuales, seleccionar herramientas de aprendizaje, favorecer determinados medios de comunicación de sus experiencias, es decir se transforma en un constructor y diseñador activo de su propio aprendizaje en un proceso autónomo, crítico, reflexivo, creativo, colaborativo y responsable en sus tareas.

“Por supuesto que este enfoque integrador extiende su comprensión a un acto también donde recoge los aportes de todos los otros enfoques, pero asegura la formación integral del ser humano fundamentalmente porque integrando diversas ciencias en una refundación interdisciplinaria del conocimiento, puede comprender la multidimensionalidad de la problemática que se le presenta. Él es integral porque comprende en una visión holística la integralidad del mundo que le rodea. Por ello no es una moda sino asumir lo que pueblos ya hace 5000 años realiza para conocer su entorno. Este acto holístico integrador no es en absoluto contradictorio con herramientas de Internet en un aprendizaje en entornos virtuales.”⁹

Este enfoque considera al niño(a) como eje central de la educación, donde se analiza las características sensitivas e intelectuales, como también se pretende medir cualitativamente las aptitudes de rendimiento escolar, de conocer más el proceso de aprendizaje global, más que en saber lo aprendido del niño(a).

También habla de las metodologías que permiten mejorar el aprendizaje donde se desarrolla una serie de técnicas activas que se fundamentan en el descubrimiento o redescubrimiento con el propósito de buscar un desarrollo mental del estudiante, a fin de que este deduzca, concluya y demuestre lo aprendido.

9. YANES GUZMAN, Jaime. LOS ENFOQUES CRÍTICO, INTEGRADOR Y EXPERIENCIAL CMO MODELOS PEDAGÓGICOS Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL. Disponible en <http://www.documentalistas.org/colaboradores>

Además enseña que al niño(a) se lo debe preparar para la vida, entregándole contenidos globalizados y no por separado, induciéndolo a que mire la realidad como un todo. En todo este proceso, la familia debe ser parte activa en la formación del educando, en la idea de homologar la formación de la escuela, el hogar y la calle.

3.3 MÉTODO

Para la investigación se tiene presente el enfoque crítico social, de tal manera es pertinente tener en cuenta el método **INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**, este se fundamenta en la praxis (proceso por el cual una teoría se convierte en parte de la experiencia vivida), y así conducir al docente a un desarrollo consciente de dicha praxis, de este modo el investigador debe asumir una posición activa, es decir, la práctica diaria se consolidará como eje básico al que hay que centrarle toda la atención, esto se entenderá que la misma brindará aportes para configurar el saber pedagógico como el saber que se recrea y se construye día a día a partir de nuevos aportes que se genera como consecuencia de la relación horizontal entre la comunicación y reflexión.

Desde una perspectiva teórica, la Investigación Pedagógica debe establecer comunicación permanente con las demás ciencias. Esta permite ver la importancia mediante la investigación rescatando el valor de la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad como parte fundamental en la construcción de la propuesta pedagógica, para crear y/o mejorar estrategias en el ámbito escolar teniendo en cuenta las contribuciones que se dan alrededor de la interdisciplinariedad donde se busque la integración práctica para dejar la idea que se tiene del positivismo.

En la investigación pedagógica se debe asumir crítica y creativamente el trabajo cotidiano, en este sentido las prácticas educativas se hacen necesarias mirarlas de una manera crítica, donde se aplique un sexto sentido y así optimizar procesos escolares de esta manera buscar salidas creativas y divertidas, donde el docente pueda enriquecer otras proyecciones, y manifestar una curiosidad constante.

En la investigación pedagógica no exige 'un método preestablecido'. No siempre sirve la metodología científica tradicional; hay necesidad de que se respalde por una estrategia, por interrogantes claves y por una curiosidad transformadora y constante. Necesita también de una intencionalidad, sistematicidad. Intencionalidad porque no hay una teoría pura como se pretende en la ciencia, que agote la explicación del desarrollo humano. Sistematicidad porque para poder comunicarse a los demás precisa de un orden y de un modo específico de expresarse.

3.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Par llevar a cabo el desarrollo de esta investigación, las técnicas que se utilizará para la recolección de información serán:

- a. Observación directa y participativa**
- b. Entrevista estructurada con una guía**
- c. Talleres: (diseño de juegos autóctonos)**

3.4.1 Observación directa y participativa. La observación directa y participativa se refiere a la interrelación entre el estudiante, la asignatura y el juego, elementos con los cuales se desarrollará mediante el proceso reglamentario que tiene el juego seleccionado, para el aprendizaje significativo del tema a explicar. Tratando que a través de esta técnica capte los elementos que contribuyen y construyen una determinada situación además como en este proceso interactúa la diversidad en una dinámica de situaciones que permiten comprender e interpretar la realidad particular del trabajo.

La observación es un elemento esencial que ayuda a obtener información sobre una situación tal y como esta se presenta; por lo tanto genera una coparticipación de las experiencias en tiempo real; favorece igualmente a un acercamiento al investigador para acceder a la información de primera mano sin necesidad de utilizar informantes él será parte activa del proceso donde compartirá toda acción que se manifieste en el contexto investigado.

Con la observación directa y participativa le permitirá al investigador una compenetración total facilitándole la integración al grupo para acceder a la información además entrará en contacto directo con la realidad integrando al sujeto investigado como investigador.

La observación será aplicada a los estudiantes de grado sexto (6) quienes están practicando el juego debido a que la mayoría del proceso investigativo se evidenciará en la práctica en contexto a través de la observación, es más factible recolectar algunas consideraciones ya que estás en el desarrollo libre del niño(a) con respecto a los medios que se le faciliten en el proceso investigativo, se pretende registrar las acciones de los sujetos en el contexto cotidiano escolar.

3.4.2 Entrevista estructurada con una guía. La entrevista se entiende como la técnica para realizar preguntas abiertas en las que el entrevistado expresará sus inquietudes a su manera.

La entrevista genera un dialogo abierto como un bosquejo de un cuestionario preestablecido con variedad de tópicos, referente a la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad de las asignaturas de investigación frente al juego que se debe abordar, la cual servirá como orientadora de la conversación entre el entrevistador y el entrevistado; esta tiene diversas modalidades pero, para la investigación en curso se desarrollará con la implementación de un diseño guía diferente, para estudiantes de grado seis (6) y otra para docentes que orienten dicho grado, la cual se llevará a cabo en el entorno educativo del objeto de estudio.

La entrevista es un marco de referencia en donde se apoya el proceso investigativo. La muestra informante será importante, porque consolidará un punto de apoyo para obtener datos que nos permita indagar la aceptación, sugerencias, opiniones u otros ítems importantes durante el desarrollo de esta investigación.

3.4.3 Taller. El taller es la técnica de investigación colectiva la cual pretende motivar, analizar u obtener información o actitudes de los participantes frente a un determinado tema.

Es también una metodología de trabajo que integra la teoría y la práctica. Esta técnica permite la interacción entre el investigado y el investigador además facilita el acercamiento directo a la población objeto de estudio y, así poder construir colectivamente criterios que aporten a la misma con base en la motivación y a nivel de interacción que logre el investigador entre la población participante quien será la que suministre la información y a la vez las actitudes frente a la investigación, las que enriquecerán el proceso de análisis en procura de buscar más y mejores medios que aporten al desarrollo de la investigación.

Todo lo anterior será un aporte permanente a la técnica de observación participativa porque a través de estas se tendrá un espacio privilegiado de participación activa, interactiva, permanente que generará un análisis de la información no parcializada sino integral de principio a fin en todo el proceso de investigación.

PLAN DE CLASE DE FÍSICA E INGLES PARA ESTUDIANTES DEL GRADO (6º)

ESTANDAR: jugando a girar y a rotar, explico los movimientos de rotación y traslación, con la aplicación de la fuerza.

TEMA: relación entre distancia, velocidad, fuerza en el movimiento de los objetos y enriquecimiento del vocabulario.

INTRODUCCIÓN: se seleccionará las actividades, en las cuales se aplicará el uso del trompo. Con este juego autóctono se despertará en los estudiantes la creatividad, para explicar cuando se origina la relación entre distancia, velocidad, fuerza; además se lo motivará para que pregunte, responda, analice y dé sus opiniones acerca de la clase; también, poco a poco aumentará la fluidez en su vocabulario.

Pasos para desarrollar la clase:

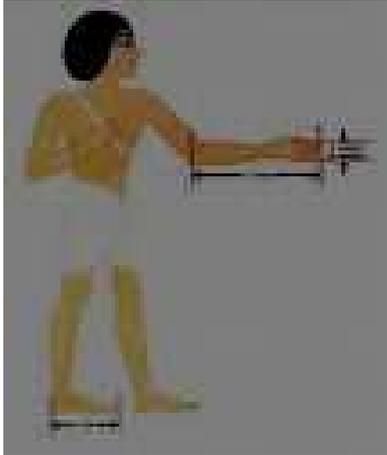
- a. Explico los conceptos que describen el movimiento: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad (posición)



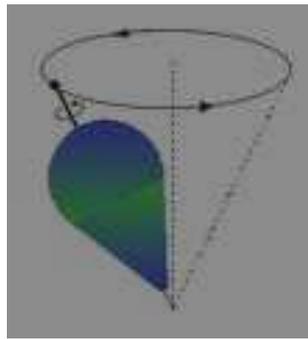
- b. El estudiante observa el efecto de desplazamiento y calcula el tiempo del mismo (desplazamiento)



- c. El estudiante mide la distancia entre los dos trompos con los instrumentos que se utiliza para medir.



- d. Explico cómo calcular la velocidad con que se mueve el trompo



- e. Explico la diferencia entre lanzar fuerte o suavemente el trompo



f. Dejo que los estudiantes practiquen el juego con aplicación al tema de clase ya ilustrada, para que al final saque sus propias conclusiones.



g. Al finalizar la clase, el profesor también realiza sus conclusiones, determinando el porcentaje estimado del aprovechamiento de la clase



h. Los estudiantes practicarán el juego con aplicación al tema de clase y finalmente darán su informe sobre: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad y fuerza utilizando, para ese propósito el párrafo modelo que encontramos a continuación.

Yo lancé mi trompo _____(fuertemente/suavemente) y _____(observé/miré) que hizo varios recorridos o movimientos____(rotación-traslación) en forma de _____(espiral/circular). La _____(distancia/desplazamiento) recorrida fue de _____(diez, nueve, ocho, etc.) (metros/centímetros) de _____(sur a norte – norte a sur – oriente a occidente, etc.). El trompo permaneció bailando_____ (un minuto y treinta segundos / dos minutos y veinte segundos, etc.). Calculé que su velocidad fue de _____(aproximadamente / exactamente) _____ (veinte, veinticinco, etc. metros por segundo – centímetros por segundo)

PLAN DE CLASE DE INGLÉS Y FÍSICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO (6º)

ESTANDAR: jugando a girar y a rotar, explico los movimientos de rotación y traslación, con la aplicación de la fuerza, desde el estudio del inglés.

TEMAS:

- a. Uso del verbo TO “BE”, para dar definiciones.
- b. Uso del presente simple de los verbos comunes para informar observaciones y conclusiones.
- c. Uso y aplicación de adverbios de modo.

INTRODUCCIÓN: después de las explicaciones del tema que corresponde a la clase dada por el profesor de física, se afianzarán los conocimientos de la misma desde la enseñanza del inglés, de la siguiente manera:

- i. Explico en inglés los conceptos de: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad, fuerza. Ejemplos:

Position is the place where the object is located.

Displacement is the change of position of the object which shows direction.

Distance is the space covered by the object; time is the lapse of space that an object takes to cover that distance.

Speed is the change of position in a given time.

Strength or power is the cause that generates the change of a movement in an object.

- j. El estudiante escribirá el resultado o el cálculo del efecto del desplazamiento. Ejemplos:

The student may state that the object has had a change of position; that the object has moved away or has been displaced.

The teacher can ask these questions:

a) What is the distance the object has covered?

b) Which direction did the object take?

k. El estudiante responderá oralmente y por escrito a las siguientes preguntas, después de haber medido la distancia entre dos o más trompos.

a) How long did your object take to cover that distance?

b) What is the distance between your spinning top toy and Juan's one?

l. Después de calcular la velocidad con que se mueve el trompo, los estudiantes dan la información en inglés oral y escrito. Ejemplos:

The students may give answers like:

a) The green spinning top toy speed is ten meters per second.

b) My spinning top toy spins faster than yours

m. Después de lanzar el trompo fuerte o suavemente, el estudiante da el informe de su observación en inglés de forma oral y escrita. Ejemplos:

The students may state things like:

a) If I throw my object strongly, it stays more time spinning.

b) If I throw my object smoothly, it stays less time spinning

n. Los estudiantes practicarán el juego con aplicación al tema de clase y finalmente darán su informe sobre: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad y fuerza utilizando, para ese propósito el párrafo modelo que encontramos a continuación.

I threw my spinning top toy _____(strongly/smoothly) and I _____(watched – saw) that the object took several _____(rotation – translation) paths or movements in a _____ (spiral/circular) way. The _____(distance/displacing) covered was _____ (ten, nine,

eight, etc) (meters, centimeters) _____ (south-north, north-south, west-east and so on). The spinning top toy was spinning for _____ (one minute and thirty seconds / two minutes and twenty seconds, etc). I calculated that the spinning top toy speed was _____ (approximately/exactly) _____ (twenty, twenty five, etc meters per second – centimeters per second)

PLAN DE CLASE DE INGLÉS Y FÍSICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO (6º)

ESTANDAR: jugando a girar y a rotar, explico los movimientos de rotación y traslación, con la aplicación de la fuerza, desde el estudio del inglés.

TEMAS:

- d. Uso del verbo TO “BE”, para dar definiciones.
- e. Uso del presente simple de los verbos comunes para informar observaciones y conclusiones.
- f. Uso y aplicación de adverbios de modo.

INTRODUCCIÓN: después de las explicaciones del tema que corresponde a la clase dada por el profesor de física, se afianzarán los conocimientos de la misma desde la enseñanza del inglés, de la siguiente manera:

- a. Explico en inglés los conceptos de: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad. Ejemplos:
- b. El estudiante escribirá el resultado o el cálculo del efecto del desplazamiento. Ejemplos:
- c. El estudiante responderá oralmente y por escrito a las siguientes preguntas, después de haber medido la distancia entre dos o más trompos.
- d. Después de calcular la velocidad con que se mueve el trompo, los estudiantes dan la información en inglés oral y escrito. Ejemplos:

- e. Después de lanzar el trompo fuerte y suavemente, el estudiante da el informe de su observación en inglés de forma oral y escrita. Ejemplos:

- f. Los estudiantes practicarán el juego con aplicación al tema de clase y finalmente darán su informe sobre: posición, desplazamiento, distancia, tiempo, velocidad y fuerza utilizando, para ese propósito el párrafo modelo que encontramos a continuación.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 Población general. El trabajo correspondiente al proyecto de grado se efectúa en las Instituciones Educativas San Luis Gonzaga de Túquerres (Nariño) jornada de la tarde y Ciudadela Educativa de Pasto jornada diurna.

3.5.2 Población muestra. Para la aplicación de este proyecto se ha seleccionado a los estudiantes del grado sexto (6º) de las dos Instituciones mencionadas, aproximadamente un total de 140 estudiantes correspondiente a la asignación académica.

3.6 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

OBJETIVO 1: Observar rasgos y características de los juegos autóctonos relacionados con nociones, conceptos del Inglés y Física				
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	INSTRUMENTO	FUENTE
Rasgos y características de los juegos autóctonos	Nociones y Conceptos del Inglés y Física	¿Qué se observa cuando los estudiantes aprenden conceptos de inglés y física al practicar el juego autóctono?	Observación directa	Estudiantes de grado seis (6º)
OBJETIVO 2: Caracterizar algunos elementos comunes de los juegos autóctonos que aportan al desarrollo del aprendizaje significativo hacia la interrelación de las asignaturas				
Elementos comunes de los juegos autóctonos	Desarrollo del aprendizaje significativo en las asignaturas de Inglés y Física	¿Qué elementos comunes aportan los juegos autóctonos hacia la interrelación de las dos asignaturas?	Seguimientos estudiantiles mediante la observación directa	Estudiantes grado seis (6º)
OBJETIVO 3: Diseñar y aplicar herramientas didácticas, como estrategias metodológicas a partir del estudio de algunos conceptos relacionados con Inglés y Física.				
Herramientas didácticas	Estrategias metodológicas a partir del estudio de conceptos relacionados con Inglés y Física con la utilización de los juegos autóctonos como: El trompo, el neto, la raiguela, el cucunubá, el zumbambico	¿Es el juego autóctono una forma de pensamiento creativo? ¿Es el juego autóctono una herramienta metodológica para mejorar el aprendizaje del inglés y física?	Los juegos autóctonos seleccionados	Estudiantes y profesores
OBJETIVO 4: Describir cambios en los procesos de aprendizaje planteando lineamientos metodológicos generales, implicando actividades de pensamiento creativo propuestas por los docentes y estudiantes				
Cambios en los procesos de aprendizaje	Lineamientos metodológicos generales	¿Qué cambios representativos genera el juego autóctono dentro de los lineamientos curriculares para las asignaturas de Inglés y Física?	Diseño metodológico de algunos lineamientos involucrando los juegos autóctonos. Estrategias del juego	Juegos , lineamientos del M.E.N, estudiantes y profesores, padres de familia

Tabla No 1

3.7 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Los instrumentos que se aplicarán en este proceso investigativo serán:

3.7.1 Diario interno y externo del aula. Entendido como un medio para recolectar el relato cotidiano de las experiencias vividas y de los hechos observados en forma escrita.

Este permitirá la recolección ordenada de datos escritos con relación a las experiencias vividas en el proceso investigativo, en el se recogerán los datos como conductas verbales y no verbales. Esta técnica se consolida como personal y subjetiva, íntima del investigador así las notas dentro y fuera del aula irán formando una memoria de los procesos de investigación.

Esta técnica permite al proceso mantener una continuidad porque se elabora día a día anotando el desarrollo cotidiano.

3.7.2 Dispositivos mecánicos y electrónicos. Entendidos como aquellos medios que se pueden utilizar para captar registros sonoros, fílmicos, fotográficos y de otras índoles.

Para esta investigación se recurrirá a los dispositivos mecánicos para recolectar información sonora, a través de las entrevistas haciendo uso de una grabadora de mano para recolectar información proveniente de la población sujeto de investigación se hará uso de recursos fílmicos y fotográficos con el fin de captar algunas particularidades de los diversos aspectos observados.

3.8 APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN A PARTIR DE LA CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS TENIENDO EN CUENTA LAS PREGUNTAS ORIENTADORAS

Con la información que se recopiló se observa un cambio de actitud de forma positiva frente a la implementación de los juegos en su aprendizaje y comentan la libertad que tiene para expresarse y participar en el desarrollo de clase. Esto hace pensar que la innovación metodológica está dando resultados.

Categoría 1. Rasgos y características de los juegos autóctonos

Subcategoría: Nociones y conceptos de Inglés y Física

Pregunta Orientadora

¿Qué se observa cuando los estudiantes aprenden conceptos de Inglés y Física al practicar el juego autóctono?

Figura 4. Instrumento de recolección de información: observación directa



figura No 4

Cuando los estudiantes practican los juegos como el trompo, el neto (bolas de cristal), la raigüela, el cucunubá se observa que algunos solo son practicados por los hombres y otros por mujeres, sin embargo, también hay juegos donde interviene tanto hombres como mujeres, en todos casi siempre se juega en compañía y, se respeta el turno, aprenden frases, términos, conceptos, reglas que ellos mismos colocan, estas frases, términos, conceptos, reglas que emplean dependen del tipo de juego que estén practicando, por ejemplo si se está jugando con el trompo, se oyen mencionar frases como las siguientes: “ñero, porque no lo tiras **más lejos**”, “ñero, porque no le das **más vueltas** con la piola para que puedas darle un mejor **tacazo o quiño**”, “¿si lo tiro con **más fuerza** se **moverá más rápido?**”; ya en el juego del neto (bolas de cristal) se observa que utilizan las partes del cuerpo (mano, el codo, los pies) para realizar **mediciones**; en la raigüela logran hacer **equilibrio** al lanzarse con un pie; en el cucunubá realizan **cálculos matemáticos** con el fin de obtener el **peso** y un mejor puntaje.

Categoría 2. Elementos comunes de los juegos autóctonos

Subcategoría: Desarrollo del aprendizaje significativo en las asignaturas de Inglés y Física

Pregunta orientadora

¿Qué elementos comunes aportan los juegos autóctonos hacia la interrelación de estas asignaturas?

Instrumento de recolección de información: seguimientos estudiantiles mediante la observación directa

En la observación realizada por el grupo de investigación que va de acuerdo con los seguimientos estudiantiles se notó que los estudiantes llegan a la clase con algunas concepciones pre teóricas sobre la temática a desarrollar en ese momento. De los juegos autóctonos mencionados anteriormente se observó que han incorporado a su léxico nueva terminología común, la cual de alguna manera la conocían pero que no la podían explicar, a su vez se plantean y formulan preguntas relacionadas con la temática como por ejemplo: “porque el trompo avanza y baila al mismo tiempo” ¿tiene alguna relación con el **movimiento de la tierra?**; la bola se mueve de acuerdo al **tingue** (fuerza) que le proporciona, voy hacer un porvis (**lanzamiento** de prueba) para ver dónde cae, ¿Qué pasa cuando el tingué es lento o con más impulso?; Con el juego de la raigüela realizo **equilibrio**, ¿Qué entiendo por equilibrio?; si tengo dos trompos de diferentes colores, ¿Por qué al hacerlos bailar cambian estos de **color**?. Estos son algunos de los elementos (conceptos físicos, verbos, adjetivos, sustantivos adverbios, pronombres personales y posesivos) comunes generales que se incorporan para la interrelación entre el Inglés y física a utilizar en los juegos autóctonos.

Tiempo = time	saltar = jump
Color = color	pie = foot
Número = number	pies = feet
Tierra = earth	brazo = arms
Movimiento = move	premio = prize
Fuerza = strong	reposo = rest;
Lanzamiento = throwing	parar = stop
Rápido = fast	hacer = make
Equilibrio = balance	decir = say
Velocidad = speed	cambio = change
Impulso = impulse	ir = go
Juego = play	ganar = win
Trompo = spinning top toy	contar =count
Bola = Ball	posición = position
Rotación = rotation	caminar = walk

Traslación = traslation
Baila = dance
Caída = fall
Suma = sum
Peso = weight
Escuchar = listen

correr = run
regresar = come back
frecuencia = frequently
obtener = get
sonido = sound

Figura 5.



figura No 5

Categoría 3. Herramientas didácticas

Subcategoría: Estrategias metodológicas a partir del estudio de conceptos relacionados con inglés y física mediante la utilización de los juegos autóctonos como: el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá y el zumbambico

Pregunta orientadora

¿Es el juego autóctono una herramienta metodológica para mejorar el aprendizaje del inglés y física?

Instrumento de recolección de información: juegos autóctonos seleccionados
Se entrevistaron un total de veinte (20) docentes entre las dos (2) instituciones, de los cuales el 75% equivalente a quince (15) docentes dijeron que la estrategia metodológica del juego autóctono para la enseñanza – aprendizaje del inglés y física es una novedad, porque nunca se había utilizado para dicho fin y, es bueno probar para ver qué resultados se obtiene; el 25% restante de entrevistados

afirmaron que habían utilizado esporádicamente otro tipo de juegos que motivó a los estudiantes a desarrollar la temática propuesta.

Figura 6.



figura No 6

¿Es el juego autóctono una forma de pensamiento creativo?

De los veinte (20) docentes entrevistados, el 80% correspondiente a 16 profesores respondieron que el juego en general es la base recreativa del estudiante, puesto que desarrolla todo su potencial creativo e imaginativo y ayuda a incrementar el aprendizaje correspondiente a las competencias básicas, ya que se lo orienta con lo que más les gusta. El 20% de los profesores contestaron. “habrá que ver los resultados de la investigación propuesta que se está desarrollando, para poder estar seguros de implementarlo en las practicas pedagógicas”.

Figura 7.



figura No 7

Tanto a docentes como estudiantes se practicaron encuestas (ver anexos)

Entre las preguntas relacionadas con la encuesta para docentes (anexo A) están:

Primera pregunta: ¿Usted ha observado cuáles de los juegos autóctonos practican los estudiantes en el descanso?

Anotaron 7 docentes que la práctica de los juegos autóctonos es muy escasa, a veces a las niñas se las mira saltando la cuerda; 9 docentes afirman que cuando está en moda el juego del trompo los niños lo practican; los 4 restantes dicen que las niñas practican el juego de la raigüela y en ocasiones se asocian con los niños para hacerles barra en el juego del neto.

Pregunta dos: ¿Cree usted, que hay espacio suficiente para que todos los estudiantes practiquen los juegos autóctonos?

De los veinte docentes entrevistados, diez afirman que no hay espacio suficiente, puesto que hay muchos estudiantes, los diez restantes contestaron que se debe acondicionar los espacios porque los grandes entorpecen el juego de los pequeños.

Pregunta tres: Con la experiencia que usted tiene como docente, ¿le parece que es una buena alternativa implementar la metodología del juego para mejorar la calidad educativa?

En un ciento por ciento de profesores entrevistados respondieron: “¡claro! es lógico el juego les impacta, además hay hacinamiento en las aulas y, que mejor sacarlos al patio, a desarrollar su clase a través del juego”

Pregunta cuatro: ¿Usted ha utilizado los juegos autóctonos como estrategia metodológica?

En general las respuestas son similares: los docentes entrevistados dicen no haber utilizado los juegos autóctonos aunque sería interesante probarlo, pero si han utilizado dinámicas, actividades recreativas con otra clase de juegos.

Pregunta cinco: ¿Qué estrategias metodológicas emplea para la enseñanza - aprendizaje del Inglés con los estudiantes de grado seis (6º)?

La mayoría de los docentes entrevistados coincidieron en el uso de estrategias metodológicas tales como: bastantes dinámicas, dramatizaciones, diálogos, juegos, lecturas; otros docentes contestaron que para aumentar vocabulario han utilizado “**EL JUEGO DEL STOP**”, complementación de oraciones o secuencia de ellas para la formación de diálogos.

Pregunta seis: ¿Qué estrategias metodológicas emplea para la enseñanza - aprendizaje de la Física con los estudiantes de grado seis (6º)?

Algunos de los docentes cinco (5) entrevistados dicen que lo hacen mediante la observación y análisis de videos relacionados con la temática a tratar en clase, esto sirve como una introducción a la temática a desarrollar, implementando un taller para socializarlo. Sin embargo otros siguen con la práctica de la clase magistral.

Pregunta siete: ¿Cree usted que los juegos autóctonos son herramientas eficaces para la enseñanza – aprendizaje del Inglés y Física?

De los veinte docentes entrevistados, ocho (8) de ellos respondieron: “como juego es una herramienta buena y, como autóctono sería interesante desde el punto de vista del rescate de las tradiciones culturales, ya que los niños actuales desconocen la práctica de estos”

Los doce (12) restantes dijeron: “Si, porque despierta más el interés del estudiante; se debe seleccionar los juegos de acuerdo a la temática a desarrollar y

también al espacio físico, ya que es muy reducido por la cantidad de estudiantes que hay”.

Pregunta ocho: ¿Qué nociones y conceptos del inglés y física serían pertinentes enseñar con la utilización de los juegos autóctonos?

La mitad de los veinte del muestreo para la entrevista afirman lo siguiente “de acuerdo a la temática a desarrollar adecuar los juegos; ellos dicen que en física es más fácil desarrollar la temática con los juegos autóctonos, puesto que se puede mirar y estudiar el movimiento ondulatorio, movimiento circular, la caída de los objetos, la distancia, la rapidez, otros conceptos físicos. En Inglés hay que mirar bien la temática pertinente y así adecuar los juegos”.

Los diez (10) restantes del muestreo dicen que “en el inglés se puede estudiar los números, el alfabeto, el vocabulario, la gramática. En física es más fácil detectar los efectos que genera el elemento del juego”

Pregunta nueve: ¿Cree usted que el juego autóctono le ayuda al estudiante a mejorar la agilidad mental para el aprendizaje? ¿Por qué?

En un noventa (90) porciento de entrevistados coinciden en dar una respuesta positiva en los siguientes términos: “sí, porque según el juego tiene que pensar rápido la respuesta, aprender números para sacar puntajes, a incrementar y memorizar vocabulario, refuerzan conocimientos, se acuerdan del juego y según él recuerdan palabras, acciones, conceptos”; el restante de los entrevistados se limitan a decir que hay que poner en práctica los juegos autóctonos como metodología, para poder dar un concepto.

Pregunta diez: ¿Qué elementos comunes de los juegos autóctonos, cree usted que se deben enseñar para interrelacionar las asignaturas de Inglés y Física?

La totalidad de los docentes entrevistados dicen: “primero que todo debemos tener en cuenta la concentración que tienen los estudiantes con estos juegos, y podemos decir que los elementos comunes son el vocabulario, las oraciones imperativas, afirmativas, negativas, interrogativas, composición de textos, lecturas, observación, análisis, interpretación, argumentación y, estos elementos se dan con todas las asignaturas no solamente con las dos”.

También se realizó **una entrevista para los estudiantes de grado seis (6) (anexo B)** con las siguientes preguntas

Pregunta uno: ¿Para qué le sirve el juego?

- El juego nos sirve para estar contentos y aclarar nuestra cabeza después de esas clases aburridas
- El juego sirve para distraerse y a veces para ganar apuestas, es bueno escoger un grupo de los que no sean “alegones” para jugar bien y no pelear.
- El juego es bueno, pero hay que estar pilas (concentración) porque si no nos hacen trampa

Pregunta dos: ¿Cree que es importante el juego para el aprendizaje?

- ¡Ah! si, que chévere, así no nos aburriríamos y aprenderíamos más.
- Yo si creo, por que para jugar tendríamos que salir al patio y un juego que nos lo sepamos todos.
- Sí, pero siempre y cuando los compañeros no se pongan a molestar

Pregunta tres: ¿Usted cree que se aprende inglés y física mediante el uso de algunos juegos autóctonos?

- ¡Uh! si porque de pronto nos acordamos más, claro que al principio, nos va a parecer raro porque nunca nos han enseñado con juegos, pero si.
- La de Inglés nos enseña con algunas dinámicas o cantando pero dentro del salón.
- Sí, pero que no sea en el aula de clase porque allí es muy chiquito y aburrido
- Yo creo que si nos gusta el juego, le ponemos más cuidado y atención a lo que nos dice el profesor ¡rico! aprender con recreo.

Pregunta cuarta: ¿Qué juegos autóctonos se practican en la escuela y el bachillerato?

- En la escuela era mejor jugar al trompo, a las bolas, a saltar con el lazo, a la raigüela, al hoyo y otros juegos, porque allá no hay muchachos grandes que nos empujen, aquí en el colegio, a veces en el descanso jugamos en los corredores.
- Aquí en el colegio, nos toca sentarnos a ver lo que juegan los grandes (voleibol, futbol, baloncesto) porque no hay donde jugar.
- A veces nos entramos al salón a jugar dominó o naipe pero cuando tenemos plata, porque eso es apostando y cuando nos ven los profesores nos sacan y nos regañan.

Pregunta quinta: ¿Qué puede aprender de los juegos autóctonos como el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá, el zumbambico?

- Que podemos aprender exactamente no sabemos, lo que nos enseñen los profesores, como se juega si sabemos.
- Podemos aprender a jugar bien sin pelear.
- Yo creo que con las bolas y el cucunubá aprendemos los números en inglés y a contar y restar, más no sé.

Pregunta sexta: ¿Le gustaría que las clases de Inglés y Física se desarrollaran utilizando los juegos autóctonos como el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá?

- Si, ¡claro! que nos gustaría, como no nos va a gustar aprender sin estar sentados en el salón, allá a veces da sueño o nos distraemos con el celular.
- Sería bueno aprender de otro modo, sino siempre con lo mismo.

- Qué bueno que los profesores nos hagan sentir bien con los juegos, tal vez así se nos graba más.

Pregunta séptima: ¿Cree usted que el juego le ayuda a mejorar la agilidad mental para el aprendizaje? ¿Por qué?.

- Tal vez sí, porque nuestra cabeza está más despejada y estamos más contentos.
- Porque jugando nos dá más confianza el profesor y podemos preguntarle sin miedo.
- Sí, porque para jugar hay que concentrarse, sino se pierde.
 - En matemáticas y en inglés a veces nos enseñan con juegos, pero no de estos que nos gusta más.

Categoría 4. Responde al objetivo específico No 4

Pregunta orientadora

¿Qué cambios representativos genera el juego autóctono dentro de los lineamientos curriculares para las asignaturas de Inglés y física?

Instrumento de recolección de información: diseño metodológico de estándares curriculares para Inglés y Física desde los juegos autóctonos acordes a los lineamientos curriculares del MEN.

Figura 8.



figura No 8

Una nueva alternativa para la enseñanza - aprendizaje, porque con los juegos se estimula al estudiante a abrir su mente para aprender con mayor satisfacción y, de esta manera también practican el valor del compañerismo, como es sabido por todos el juego es lo que más anima a los muchachos. Esta respuesta la manifestaron el 75% de los docentes entrevistados.

El 25% restante de los entrevistados dijeron que el juego ya se lo venía practicando esporádicamente en relación con algunos temas, lo novedoso es utilizar los juegos autóctonos en el desarrollo de algunas temáticas, además las podemos aprovechar para el rescate de la idiosincrasia cultural ya que en algunas partes se está perdiendo la práctica de estos. Además el cambio es importante porque a través de estos juegos pueden comprender y entender la diversidad en terminología relacionadas con las ciencias y su enriquecimiento del léxico en el inglés.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ACUERDO A LAS CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS TENIENDO EN CUENTA LAS PREGUNTAS ORIENTADORAS

Categoría 1: Rasgos y características de los juegos autóctonos **Subcategoría: Nociones y conceptos de Inglés y física**

Pregunta orientadora

¿Qué se observa cuando los estudiantes aprenden conceptos de Inglés y Física al practicar el juego autóctono?

Después de la observación directa que se realizó a los estudiantes se pudo detectar que existe selección de género para algunos juegos, esto podría tratarse de la existencia del machismo que traen desde sus hogares, en donde desde pequeños les asignan sus quehaceres según el sexo. Sin embargo después de una breve orientación, a regañadientes los hombres incluyen una compañera en su grupo. Hay que resaltar que las niñas no tienen problema en incluir un niño en su grupo. También tienen expresiones propias de su edad y cultura.

Categoría 2: elementos comunes de los juegos autóctonos

Subcategoría: desarrollo del aprendizaje significativo en las asignaturas de inglés y física

Pregunta orientadora

¿Qué elementos comunes aportan los juegos autóctonos hacia la interrelación de las dos asignaturas?

Aquí se puede analizar que los estudiantes con los conocimientos previos que traen del tema correspondiente a dicha clase, se sienten seguros e inquietos para hacer diferentes preguntas y demuestran además interés y gusto por el desarrollo de clase, lo cual da seguridad la efectividad de los juegos autóctonos en el aprendizaje y convivencia.

Categoría 3: herramientas didácticas

Subcategoría: estrategias metodológicas a partir de conceptos relacionados de Inglés y Física con la utilización de los juegos autóctonos como: el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá el zumbambico.

Pregunta orientadora

¿Es el juego autóctono una herramienta metodológica para mejorar el aprendizaje del Inglés y Física?

¿Es el juego autóctono una forma de pensamiento creativo?

Según las respuestas que dieron los profesores se puede deducir que les llamó la atención esta herramienta metodológica de tal manera que les quedó la inquietud para posiblemente aplicarla a la enseñanza de su asignatura. Según sus respuestas podemos afirmar que el juego en general recrea al estudiante y se debe hacer uso de él para que aprendan con diversión.

Algo que se debe rescatar es lo autóctono ya que son muy pocos los juegos de esta índole que se practican en las instituciones motivo de investigación, se vuelve a poner en evidencia la selección de los juegos según el género.

Es evidente que la falta de espacio para la práctica de los juegos autóctonos es reducida y sería importante que los directivos se dieran cuenta del problema, ya que los niños de sexto grado no pueden jugar con tranquilidad. Para evitar contratiempos es necesario adecuar espacios y así se evita truncar el libre desarrollo intelectual, físico y psicológico del educando.

Los juegos autóctonos tanto en Inglés como en Física, incrementa el vocabulario y la fluidez en el diálogo, esto le permitirá desenvolverse fácilmente en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

De acuerdo a la entrevista realizada a los estudiantes se pone en evidencia la alegría y la expresión de satisfacción cuando de juegos se trata. El juego es para ellos sinónimo de paz, tranquilidad, convivencia y, sobre todo la felicidad de

terminar con “las clases aburridas” teniendo libertad de estar fuera del aula para adquirir sus conocimientos. A los estudiantes se les facilita recordar más teniendo presente el juego con el que aprendieron; además, que pondrían en práctica los juegos autóctonos con los que jugaron sus padres cuando niños.

Categoría 4: cambios en los procesos de aprendizaje

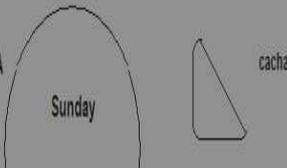
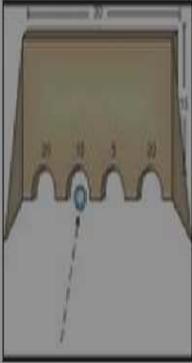
Subcategoría: lineamientos metodológicos generales

Pregunta orientadora

¿Qué cambios representativos genera el juego autóctono dentro de los lineamientos curriculares de Inglés y Física?

De acuerdo a todo lo anteriormente mencionado se propone un diseño de estándares curriculares donde se integre e interrelacione las asignaturas de Inglés y Física, teniendo en cuenta la selección de cinco (5) juegos autóctonos, de tal manera que tanto los docentes de Inglés y Física como los estudiantes desarrollen una programación en concordancia con los estándares curriculares, los cuales los cuales tengan coherencia con los lineamientos curriculares propuestos por el M.E.N. Este diseño le permitirá al estudiante una mejor comprensión y aprehensión de los conceptos básicos para este grado en estas asignaturas.

Cuadro 2. PROPUESTA DE DISEÑO DE ESTANDARES CURRICULAES PARA INGLES Y FÍSICA CON LOS JUEGOS AUTÓCTONOS ACORDES CON LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES DEL MEN

<p>JUGANDO A GIRAR Y ROTAR</p>  <p>SPINNING TOP TOY</p> <p>a. Explico los movimientos de rotación y traslación con la aplicación de la fuerza</p> <p>b. Enriquezco mi vocabulario y me comunico con mis compañeros</p>	<p>TIRANDO, EMPUJANDO Y SALTANDO</p> <p>RAIGÜELA</p>  <table border="1" data-bbox="703 902 967 1632"> <tr> <td>Saturday</td> <td>Monday</td> </tr> <tr> <td>Friday</td> <td>tuesday</td> </tr> <tr> <td>Wethnesday</td> <td>thursday</td> </tr> </table> <p>a. Comprendo la gravedad y el equilibrio</p> <p>b. Escribo y pronuncio los días de la semana y textos sencillos.</p>	Saturday	Monday	Friday	tuesday	Wethnesday	thursday	<p>ENCHOCLANDO EN EL HUECO</p>  <p>CUCUNUBÁ</p> <p>a. Establezco diferencias entre masa, peso, fuerza, velocidad energía y movimiento</p> <p>b. Realizo sumas, restas y expreso frases imperativas, formulo preguntas y doy respuestas</p>
Saturday		Monday						
Friday	tuesday							
Wethnesday	thursday							
<p>TINGUIANDO, TINGUIANDO</p> <p>NETO</p>  <p>a. Comparo la velocidad, la distancia desde diferentes ángulos</p> <p>b. Identifico los colores, los números y expreso mis ideas</p>	<p>HALANDO Y BRAMANDO</p>  <p>ZUMBAMBICO</p> <p>a. Identifico los sonidos de acuerdo a la tensión que realizo sobre la cuerda.</p> <p>b. Expreso mi estado de ánimo haciendo uso del vocabulario aprendido.</p>							

cuadro 2

5. CONCLUSIONES

Se ha tomado como herramienta metodológica los juegos autóctonos, teniendo en cuenta, que los juegos en general son una actividad natural y espontánea del ser humano, en especial en su niñez. Al comprender dicha afirmación se pone en marcha la investigación para experimentar la práctica de los juegos autóctonos como metodología del aprendizaje significativo en las asignaturas de Inglés y Física.

Los docentes están llamados a implementar diferentes estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y hacerles más amena la estadía durante su periodo de estudios. Además de fortalecer su personalidad con la práctica de valores y el enriquecimiento de conocimientos para poder desenvolverse libre y seguro dentro de la sociedad en la que habita.

De acuerdo con la metodología de los juegos autóctonos el estudiante adquiere:

Confianza en sí mismo

Libertad y seguridad para preguntar y reforzar sus conocimientos.

Capacidad de recordar lo aprendido.

Evitar la deserción de las clases.

Prevenir la pérdida del año o de las asignaturas por faltas.

Más responsabilidad con sus deberes escolares.

Una mejor convivencia y respeto por los demás.

Sentido de colaboración y pertinencia.

Decisión de terminar con el rechazo hacia la asignatura y profesor.

Habilidad para el desarrollo de las competencias (saber y saber hacer).

Gusto por el rescate de las tradiciones culturales.

Al observar a los estudiantes en el transcurso de la investigación se detectó, que ellos clasifican el juego de acuerdo al género, juegan en grupo pronunciando frases que involucran conceptos de Física, tales como: fuerza, movimiento, velocidad, distancia, peso, masa, entre otros, los cuales no se manejan de forma

científica sino, que lo interpretan desde lo cotidiano utilizando su propio léxico como. Tingue, quiño, tacazo, ñero, parece, etc. Respecto del inglés, aumenta vocabulario, utiliza verbos imperativos, diferencia los colores pronunciándolos y escribiéndolos, hace preguntas sencillas referentes al tema, da respuestas a los interrogantes planteados. Cabe aclarar, que los estudiantes llegan con conocimientos previos y, esto hace que las clases no les parezca difíciles de comprender.

Los estudiantes afirman que es más fácil recordar lo aprendido teniendo presente el juego autóctono con el cual realizó la práctica del tema estudiado. Todo lo mencionado anteriormente ha ayudado a evitar las deserciones del aula de clase, porque según ellos es más emocionante aprender jugando, olvidándose de las clases aburridas.

Al finalizar esta investigación se ha diseñado una propuesta incorporando algunos estándares, para determinados temas de inglés y física.

6. RECOMENDACIONES

Una vez analizados los diferentes argumentos acerca del juego, no sin antes resaltar la importancia de éstos, ya que inciden en el libre desarrollo de la personalidad del niño y, en forma general de la recreación y esparcimiento de todo ser humano. Si al darse cuenta del cambio positivo que experimentan los estudiantes en el desarrollo de clase con los juegos autóctonos, no se aprovecha para cada día seguir mejorando la práctica pedagógica, no se cumpliría con la labor de docente y de pedagogo.

El uso de los juegos autóctonos como metodología del aprendizaje significativo, se piensa, por lo ya observado y evidenciado, es la solución a muchos contratiempos que se tiene tanto profesores como estudiantes, debido al enclaustramiento en el aula que sufren los niños; ya que la etapa por la que están atravesando (pre adolescencia) lo que menos les gusta es el encierro.

Esta nueva metodología hará que el estudiante se concentre en sus estudios, por todo esto se recomienda integrar interdisciplinariamente las asignaturas para que con la metodología propuesta se despierte en el estudiante la curiosidad, creatividad e imaginación, compañerismo, se evidencien los valores y sobre todo el gusto por aprovechar las horas de clase y, al terminar la orientación del tema el docente también obtenga el merecido premio, el cual será la sonrisa de los niños y para el educando la satisfacción de haber aprendido sin mayor dificultad.

También se integran a la ayuda de este aprendizaje, los padres de familia, puesto que ellos son los más indicados para explicar a su hijo las reglas de determinado juego tradicional, luego el niño lo aplicará en la práctica del desarrollo de clase. De esta manera se aprovechará para la integración familiar.

Otra de las recomendaciones importantes es tener presente el diseño de unos nuevos estándares curriculares para inglés y física que se ajustan a esta metodología con la implementación de los juegos autóctonos; se les sugiere a los docentes analizar la propuesta e incluir otros de acuerdo a la temática y asignatura que ustedes manejen.

Esperamos que ustedes obtengan buenos resultados como los que se obtuvo en el transcurso de esta investigación.

BIBLIOGRAFIA

BASTIDAS MUÑOZ, Carlos, et al. Como el juego se convierte en un medio eficaz para estimular la tolerancia en los niños del grado 5 – 6 de la Institución Educativa Ciudad de Pasto sede Miraflores J.T. San Juan de Pasto, 2007. 60 p. Trabajo de grado (Especialización en pedagogía de la creatividad). Facultad de Artes. Universidad de Nariño.

CAICEDO, Célico. S.J. Juegos y diversiones. Bogotá: Biblioteca del campesino, 1982. 180 p.

CHECA CORAL, Andrés. Recordando nuestros juegos tradicionales. Ipiales: Fundesa, 2001. 160 p.

IZQUIERDO SANTACRUZ, Jaime y MENESES MARROQUIN, Guillermo. Educación física para la convivencia y el desarrollo humano. San Juan de Pasto: DistriCómputo, 2008. 150 p.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés, serie guías No 22. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia, 2006. 40 p.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas, documento No 3. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia, 2006. 150 p.

PAZOS, Arturo. Algunos juegos populares. Cultura nariñense, fascículo 42. San Juan de Pasto: Tipografía Javier, 1971. 80 p.

YEPES MEZA, Sandra y CORAL ORDÓÑEZ, Richard. Propuesta pedagógica, diseño de maleta didáctica sobre el municipio de Pasto para la enseñanza de las ciencias sociales en el grado 3º de básica primaria de la Institución Educativa Joaquín María Pérez (Inem 3). San Juan de Pasto. 2006. 101 p. Trabajo de grado (Título de licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales). Facultad de Ciencias Humanas. Universidad de Nariño.

ZARAMA DE VILLOTA, María y DIAGO DE SOLARTE, Ana. Pasto en mi corazón, todos con amor por Pasto. San Juan de Pasto: primera edición, 1990. 80 p.

NETGRAFÍA

Disponible en:

AUSEBEL, David. Teoría del aprendizaje significativo (en línea). Agosto 1983. (Septiembre 14 de 2009). Disponible en <http://www.monografias.com>

BIBLIOTECA LUIS ANGEL ARANGO. Canicas. Disponible en la web: <http://www.lablaa.org/blaavirtual/ayudadetareas/objetos>

DUQUE ARRUBLA, Mauricio. Cucunubá: la niña bonita del valle de Ubaté. Disponible en la web: <http://pidolapalabra.blogstop.com/cucunubá>.

EDUCAR.ORG. La rayuela. Disponible en la web: <http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/rayuela.asp>.

ORTIZ CORDERO, Julián. Chaza, el tenis pastuso (en línea). Marzo 15 de 2009. (Agosto 25 de 2009). Disponible en <http://www.soho.com.co>.

SANCHEZ, Néstor Daniel. LOS JUEGOS TRADICIONALES “más allá del jugar” (en línea). 22 al 24 de noviembre de 2001. (Septiembre 30 de 2009). Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Trompo>.

TRIGUEROS, Carmen. Reflexiones acerca del juego. Disponible en la web: <http://www.efdeportes.com/juego>.

VIGOTSKY, Lev. Método lúdico: el juego. Disponible en la web: <http://html.rincondelvago.com>.

ANEXOS

ANEXO A. ENTREVISTA A DOCENTES DE GRADO SEIS (6º)

INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN LUIS GONZAGA DE TUQUERRES Y CIUDADELA EDUCATIVA DE PASTO

Nombre_____

Asignatura_____

1. ¿Usted ha observado cuáles de los juegos autóctonos practican los estudiantes en el descanso?

2. ¿Cree usted, que hay espacio suficiente para que todos los estudiantes practiquen los juegos autóctonos?

3. Con la experiencia que usted tiene como docente, ¿le parece que es una buena alternativa implementar la metodología del juego para mejorar la calidad educativa?

4. ¿Usted ha utilizado los juegos autóctonos como estrategia metodológica?

5. ¿Qué estrategias metodológicas emplea para la enseñanza - aprendizaje del Inglés con los estudiantes de grado seis (6º)?

6. ¿Qué estrategias metodológicas emplea para la enseñanza - aprendizaje de la Física con los estudiantes de grado seis (6º)?

7. ¿Cree usted que los juegos autóctonos son herramientas eficaces para la enseñanza – aprendizaje del Inglés y Física?

8. ¿Qué nociones y conceptos del inglés y física serían pertinentes enseñar con la utilización de los juegos autóctonos?

9. ¿Cree usted que el juego autóctono le ayuda al estudiante a mejorar la agilidad mental para el aprendizaje? ¿Por qué?

10. ¿Qué elementos comunes de los juegos autóctonos, cree usted que se deben enseñar para interrelacionar las asignaturas de Inglés y Física?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO B. ENTREVISTA A ESTUDIANTES GRADO SEXTO (6º)

**INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN LUIS GONZAGA DE TUQUERRES Y
CIUDADELA EDUCATIVA DE PASTO**

Nombre _____

1. ¿Para qué le sirve el juego?

2. ¿Cree que es importante el juego para el aprendizaje?

3. ¿Usted cree que se aprende Inglés y Física mediante el uso de algunos juegos autóctonos?

4. ¿Qué juegos autóctonos se practican en la escuela y el bachillerato?

5. ¿Qué puede aprender de los juegos autóctonos como el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá, el zumbambico?

6. Le gustaría que las clases de Inglés y Física se desarrollaran utilizando los juegos autóctonos como el trompo, el neto, la raigüela, el cucunubá?

7. ¿Cree usted que el juego le ayuda a mejorar la agilidad mental para el aprendizaje? ¿Por qué?

GRACIAS POR SU COLABORACION

ANEXO C. TALLER APLICADO A LOS DOCENTES DE GRADO SEIS (6º)

**INSTITUCIONES EDUCATIVAS SAN LUIS GONZAGA DE TUQUERRES Y
CIUDADELA EDUCATIVA DE PASTO**

Nombre: _____ **Asignatura:** _____

1. Realice una descripción breve del comportamiento académico que experimentan los estudiantes después de la aplicación de los juegos autóctonos.

2. Como pedagogo ¿le parece interesante que usted utilice la estrategia metodológica del juego autóctono como una herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la clase?

3. ¿Qué contenidos o nociones de inglés y física considera usted que se deben enseñar con la utilización de los juegos autóctonos?

4. Sugerencias

GRACIAS POR SU COLABORACION