

**EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LA ENSEÑANZA DE
LAS CIENCIAS NATURALES EN EL GRADO CUARTO DE BASICA PRIMARIA
DE LA RESIDENCIA SOCIAL PIO DECIMO DE TUQUERRES.**

MARIA EUGENIA FLOREZ MERA

JANETH RODRIGUEZ VALENCIA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
ÉNFASIS CIENCIAS NATURALES
SEDE TUQUERRES
2002**

**EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LA ENSEÑANZA DE
LAS CIENCIAS NATURALES EN EL GRADO CUARTO DE BASICA PRIMARIA
DE LA RESIDENCIA SOCIAL PIO DECIMO DE TUQUERRES.**

**MARIA EUGENIA FLOREZ MERA
JANETH RODRIGUEZ VALENCIA**

**Trabajo presentado como requisito para optar al título de Licenciadas en
Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales**

**Mg. PATRICIA GONZALES
Asesora**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
ÉNFASIS CIENCIAS NATURALES
SEDE TUQUERRES
2002**

RESUMEN ANALÍTICO DE ESTUDIO

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN EL GRADO CUARTO DE BÁSICA PRIMARIA DE LA RESIDENCIA SOCIAL PÍO DÉCIMO DE TUQUERRES

El grupo de investigadoras mediante este trabajo plantea la eminente necesidad que tiene el Municipio de Túquerres en cuanto a cambios metodológicos que se deben hacer al interior de las instituciones educativas; razón por la cual, se ha focalizado como objeto principal de estudio la institución educativa: Residencia Social Pío Décimo.

Se hace un acercamiento a la realidad del contexto que interactúa con la institución educativa, para determinar si lo que reciben satisface la que ellos demandan y el grado de satisfacción con el cual los niños y niñas hacen asimilación consciente de los conceptos aplicables a las diferentes situaciones.

Una vez detectado la problemática se busca la fundamentación teórica pertinente que conlleve a una mejor comprensión y fortalecimiento acerca del problema encontrado, tomando referentes bibliográficos y trabajos ya realizados acerca de la misma temática, además teniendo en cuenta que todo trabajo a desarrollar en una comunidad educativa es la búsqueda de un nuevo horizonte para cada una de las personas que forman parte de la misma en un marco constitucional y legal.

La institución necesita desarrollar estrategias que aporten al estudiante diferentes mecanismos para realizar un aprendizaje significativo, aprovechando como técnica la actividad lúdica que es la que más les agrada, para despertar al máximo el potencial creador que el niño y la niña poseen como la curiosidad que demuestran por la investigación, motivo por el cual el propósito general de este trabajo de investigación es elaborar una propuesta lúdico-pedagógica que dinamice la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de básica primaria de la Residencia Social Pío Décimo, la cual se denomina “ Que Magnífico es Aprender Jugando”

El presente trabajo se ubica dentro de la línea de investigación Enseñanza de las Ciencias y Administración y Currículo, para su desarrollo se aplicaron técnicas de recolección de la información con una metodología cualitativa, por que se tendrá en cuenta la interacción del estudiante con sus aspectos biológicos, físicos, químicos, sociales y económicos para el mejoramiento del mismo dentro de la vida escolar; con base en observaciones entrevistas, y testimonios focalizados, siendo a sí de carácter etnográfica, descriptiva y propositiva.

**THE GAME LIKE OR PEDAGOGIE STRATEGY IN THE NATURAL SCIENCES
TEACHING IN GRADE FOURTH OF THE PRIMARY SCHOOL RESIDENCIA
SOCIAL PÍO DÉCIMO**

By means this job we pose the eminent necessity that Túquerres town has talking about methodological change that should be included into educative institutions, for this reason we have suggested like principal study object the educative institution: Residencia Social Pío Décimo.

We made an enclosing to the real context that interact with the educative institution for identifying if this satisfy their needs and also if the students enjoy and apply the applicable concepts to the different situations.

After identify the problem we look for a theoric fundamentation that lead us to a better comprehension and strengthening about the finding problem, also locking into account that every developed job realized developed in an educative commuly is a new way for each persion that plays a role in a constitutional and lawful frame.

The institution needs to develop strategies that give to the students different mechanisms for realizing a significant learning, this is because this pleases to the children too much and thus awake in the boy and the girl the maximum creative potency that they have like the curiosity for the investigation, consequently the

general purpose in this investigation work is to elaborate a ludico-pedagogic proposal which allow a dynamic teaching of the natural sciences in the fourth grade primary school in the Residencia Social Pío Décimo the proposal, is named “what funny it is to learn playing”

The present work is located into the investigation line of the sciences teaching, administration and curriculum for it's development it was necessary to apply collective information techniques with a qualitative methodology because it takes into account the student interaction in his biological physical, chemical, social and economical aspects for his improvement into the scholar life with base in observations, interview and centered testimonies, that fact this methodology has a ethnographic, descriptive and propositive character.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	
1. ASPECTO CIENTIFICO TECNICO	3
1.1. TITULO	3
1.2. PROBLEMA	3
1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA	4
1.4. DESCRIPCION DEL PROBLEMA	4
1.5. JUSTIFICACION	5
1.6. OBJETIVOS	6
1.6.1. OBJETIVO GENERAL	6
1.6.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	7
2. MARCO TEORICO-CONCEPTUAL	8
2.1. ENTORNO GENERAL	8
2.2. ENTORNO ESPECIFICO	9
2.1. ANTECEDENTES	16
2.2. ASPECTO LEGAL	19
2.3. BASES TEORICAS	21
2.5.1 EL JUEGO Y APRENDIZAJE	21
2.5.2 EL JUEGO Y LOS AMBIENTES	23

2.5.3	LA SERIEDAD DEL JUEGO EN EL NIÑO	24
2.5.4	UN MAESTRO QUE SEPA JUGAR	25
2.5.5	MATERIALES EDUCATIVOS	26
2.5.6	PEDAGOGIA DE LA ESCUELA TRADICIONAL	27
2.5.7	ENFOQUE DE LAS CIENCIAS NATURALES	29
2.5.8	CULTURA	30
3.	DISEÑO METODOLOGICO	38
3.1	TIPO DE INVESTIGACION	38
3.2	POBLACION Y MUESTRA	38
3.2.1	POBLACION	38
3.2.2	MUESTRA	41
3.3	TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION	41
3.3.1	OBSERVACION DE CLASE	41
3.3.2	ENTREVISTAS	42
3.3.3	TESTIMONIOS FOCALIZADOS	42
4.	ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION	43
4.1	RESULTADOS DE LA OBSERVACION DIRECTA	43
4.2	RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS	49
4.3	RESULTADOS DE TESTIMONIOS FOCALIZADOS	56
4.3.1	TESTIMONIOS FOCALIZADOS DEL DOCENTE	56
4.3.2	TESTIMONIOS FOCALIZADOS DEL ESTUDIANTE	58
5.	PROPUESTA	62
5.1.	PRESENTACION	63
5.2.	JUSTIFICACION	63

5.3. OBJETIVOS	64
5.3.1. OBJETIVOS GENERAL	64
5.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	65
5.4. FUNDAMENTACION	65
5.5. TALLERES	72
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82

BIBLIOGRAFIA

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A: ENTREVISTA CON LA DOCENTE DE CIENCIAS NATURALES DEL GRADO CUARTO DE LA RESIDENCIA SOCIAL PIO DECIMO	86
ANEXO B: ENTREVISTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA RESIDENCIA SOCIAL PIO DECIMO GRADO CUARTO	87
ANEXO C: TESTIMONIOS FOCALIZADOS	88

GLOSARIO

Lúdica: pertenece o relativo al juego.

Juego: Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convivencias, que se práctica con ánimo de diversión.

Pedagogía: Arte de enseñar o educar a los niños. Persona versada en pedagogía o de grandes cualidades como maestro.

Metodología: Ciencia del método. Conjunto de métodos que se sigue, en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Estrategia: Arte de dirigir las operaciones militares. Arte de coordinar todo tipo de acciones para la conducción de una guerra o la defensa de un país.

Tradicionalismo: Doctrina filosófica que pone el origen de las ideas en la revelación y sucesivamente en la enseñanza que el hombre recibe de la sociedad.

Cátedra: Asiento de profesor, aula, asignatura que enseña, empleo de profesor.

Magistral: relativo al magisterio, hecho de gran destreza

Ficticio: Fingido, fabuloso aparente convencional.

Enigmático: adivinanza, acertijo. Cosa incomprensible.

Interpelador: Recurrir a alguien en demanda de amparo y protección. Pedir a uno explicaciones sobre un hecho.

Disociación: Separar una cosa de otra, a los distintos componentes de una sustancia.

INTRODUCCIÓN

El grupo de investigadoras mediante este trabajo plantea la eminente necesidad del Municipio de Túquerres en cuanto a los cambios metodológicos que se deben hacer al interior de las instituciones educativas; como estructurar una investigación tan generalizada, no es el efecto de este estudio, se ha focalizado como objeto principal la institución educativa: Residencia Social Pió Décimo.

Se hace un acercamiento a la realidad del contexto que interactúa con la institución educativa, para determinar si lo que reciben satisface la que ellos demandan y el grado de satisfacción con el cual los niños y niñas hacen asimilación consiente de los conceptos aplicables a las diferentes situaciones.

Una vez detectado la problemática se busca la fundamentación teórica pertinente que conlleve a una mejor comprensión y fortalecimiento acerca del problema encontrado, tomando como referentes trabajos ya realizados acerca de la misma temática, además teniendo en cuenta que todo trabajo a desarrollar en una comunidad educativa es la búsqueda de un nuevo horizonte para cada una de las personas que forman parte de la misma en un marco constitucional y legal.

La institución necesita desarrollar estrategias que aporten al estudiante diferentes mecanismos para realizar un aprendizaje significativo, aprovechando como técnica la actividad lúdica que es la que más les agrada, para despertar al máximo el potencial creador que el niño y la niña poseen como la curiosidad que demuestran por la investigación, motivo por el cual el propósito general de este trabajo de investigación es elaborar una propuesta lúdico-pedagógica que dinamice la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de básica primaria de la Residencia Social Pío Décimo.

El presente trabajo se ubica dentro de la línea de investigación Enseñanza de las Ciencias y Administración y Currículo, para su desarrollo se aplicaron técnicas de recolección de la información con una metodología cualitativa, por que se tendrá en cuenta la interacción del estudiante con sus aspectos biológicos, físicos, químicos, sociales y económicos para el mejoramiento del mismo dentro de la vida escolar; con base en observaciones entrevistas, y testimonios focalizados, siendo a sí de carácter etnográfica, descriptiva y propositiva.

1. ASPECTO CIENTIFICO TECNICO

1.1. TITULO

El juego como una estrategia pedagógica en la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de Básica primaria de la Residencia Social Pío Décimo Túquerres.

1.2. PROBLEMA

Se observa al interior de la Residencia Social Pío Décimo que en el grado cuarto de Básica Primaria la metodología empleada apunta a formas de enseñanza poco llamativas e interesantes para los niños y las niñas; principalmente el maestro hace la transmisión de conceptos en largas monologías generando reducidos espacios de diálogo con sus interlocutores, tampoco son aprovechados los pretextos que cada uno de los niños y niñas poseen.

El maestro trata de mantener “**el orden y la disciplina**” característicos de un sistema autoritario, el excesivo número de estudiantes en el interior del aula, dificulta aún más este propósito. El tiempo ya laborado por parte del maestro y su edad un tanto avanzada es tomado como la excusa para no desear generar nuevas metodologías.

Los niños y las niñas del grado cuarto son inquietos, extrovertidos, dinámicos lo que genera por parte del profesor mayor rigidez cuando está “dictando” clases, porque para él lo primero es el orden.

1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo elaborar una propuesta lúdico pedagógica que dinamice la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de básica primaria de la Residencia Social Pío Décimo?

1.4. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Es común encontrar que en las instituciones educativas del Municipio de Túquerres sean renuentes al cambio, porque no existe un compromiso real con el planteamiento realizado en el proyecto educativo institucional, no se estructura un trabajo en equipo; por lo tanto es proyectarse sin tener en cuenta el PEI (Proyecto Educativo Institucional), un saber hacer en contexto para poder saber comunicar la realidad de lo que vive el niño y la niña cuando están en el proceso enseñanza aprendizaje.

Es verdad que los docentes se han capacitado en los último años, pero de acuerdo con lo citado por Ezequiel Ander Egg (1987) **“en ningún momento un título es la garantía que se antepone a una competencia”**, partiendo de esta reflexión se ve con preocupación que no existe coherencia en el desarrollo del proceso educativo aún más a un cambio de actitud, además las estrategias empleadas no aportan la conceptualización que los niños y las niñas deben alcanzar desaprovechando el potencial humano con el que se cuenta.

1.5. JUSTIFICACIÓN

Durante toda la etapa escolar la actividad más importante del niño está enmarcada en torno al juego por medio del cual descubre, interpreta y analiza el mundo que lo rodea identificándose con él y formando parte del mismo.

El niño y la niña construyen sus conocimientos con base en actividades que realiza en constante interacción en el ambiente donde se encuentran, lo que les permite establecer relaciones amplias y diversificadas, reelaborando conceptos y nociones que ya poseen como fruto de experiencias anteriores; de aquí se desprende la importancia que tiene el trabajo en el aula a partir de los pre-textos, juegos e intereses.

Se necesita desarrollar estrategias que le brinden al niño y la niña la experimentación, el enriquecimiento, la exploración y la generación de trabajos que estos pretendan abordar. El Juego como una estrategia pedagógica permite un proceso de desarrollo armónico, integral que dinamiza y socializa el proceso educativo en un medio que fortalezca el crecimiento del pensamiento en el niño y la niña que estudian al interior de la Residencia Social Pío Décimo.

El esquema propuesto por Piaget permite situar la actividad lúdica en relación con formas de comportamiento que se caracterizan por la imitación con aquellas que se derivan de la inteligencia propiamente dicha, de ahí la importancia del juego en relación con los progresos de la vida social del estudiante.

María Montessori, como maestra pionera en la creación de ambiente de aprendizaje significativos utiliza los ejercicios lúdicos como actividades con intencionalidad definida, en la percepción táctil, en la discriminación perceptiva, en la seriación, en la coordinación sensorio motriz. Esta intencionalidad es la clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico y el aprendizaje.

Lo que se quiere es mostrar que todas las actividades educativas coordinadas armónicamente, pueden originar estrategias pedagógicas que fortalezcan el desarrollo del conocimiento; se considera que el juego es una actividad apropiada, haciendo que esta se convierta en una verdadera y autentica colaboradora del proceso educativo o formativo.

El éxito de la pedagogía lúdica está en aplicar y direccionar las alternativas de cambio que se desean, para conseguir un conocimiento significativo y una formación integral en los estudiantes del grado cuarto.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

Elaborar una propuesta lúdico pedagógica que dinamice la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Cuarto de Básica Primaria de la Residencia Social Pío Décimo.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias pedagógicas empleadas por los maestros en la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de la Residencia Social Pío Décimo
- Detectar debilidades y necesidades frente al proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales del grado cuarto de la Residencia Social pío Décimo.
- Plantear que el juego puede ser aprovechado por los docentes en el desarrollo de la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de la Residencia Social Pío Décimo.
- Diseñar estrategias lúdico – pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado cuarto de Básica Primaria de la Residencia Social Pío Décimo.
- Proponer algunas estrategias lúdico pedagógicas como instrumento de enseñanza aprendizaje en el desarrollo del plan de estudios, para el área de Ciencias Naturales en el grado cuarto de básica primaria.

2. MARCO TEORICO - CONCEPTUAL

4.1. ENTORNO GENERAL

El municipio de Túquerres, se encuentra ubicado a 3.700 metros sobre el nivel del mar, dista en 72 kilómetros de la ciudad de Pasto; su población urbana asciende a 17.976 habitantes (tomado del Plan de Desarrollo Educativo Municipal), su capital es llamada La ciudad Señora de la Sabana- Túquerres, su gente se caracteriza por ser amable y cordial con los forasteros.

El casco urbano cuenta con dos carreras principales con sus respectivas calles donde se desarrolla el comercio; posee dos plazas de ferias principales donde se ejerce el comercio de víveres, abarrotes, misceláneas principalmente el día jueves; varios restaurantes y cafeterías, cuenta con tres iglesias principales para el recogimiento espiritual, y dos cementerios.

Los tuquerreños cuentan con un estadio y un coliseo cubierto en el cual se llevan a cabo eventos deportivos como: fútbol y atletismo, aparte de las diferentes canchas deportivas y parques recreativos que se encuentran en algunos barrios. En cuanto a salubridad se tiene puesto de salud, hospital, Secretaría de Salud y diferentes EPS, las cuales manejan la salud de todos los habitantes, tanto del sector urbano como rural.

Actualmente, se cuenta con seis establecimientos de educación primaria y cinco de educación secundaria, para estudios superiores se encuentran las extensiones de la Universidad de Nariño, ESAP, CESMAG y la Universidad de Antonio Nariño.

En seguridad y derechos ciudadanos existe: Cuerpo de Bomberos Voluntarios, Defensa civil, Cruz Roja, Inspección y estación de Policía, Fiscalías, juzgados y Registradurías.

Como atracción turística está la Reserva del Azufral y la Chorrera, sitios de gran atracción visitados por todos. Entre las fiestas del municipio está el tradicional desfile de años viejos realizado el 31 de diciembre, al igual que los carnavales de blancos y negros celebrados durante los días 4, 5 y 6 de enero; Las fiestas religiosas características de esta región se celebran en la semana Santa.

4.2. ENTORNO ESPECIFICO

Nuestra investigación se realizó en La Residencia Social Pío Décimo que se encuentra ubicada en la carrera 13B No. 74-25 Barrio La Reconstrucción. El centro Educativo cumple 38 años de historia, nació gracias a la tenacidad de la comunidad y el liderazgo del Sacerdote Francisco Caicedo Acosta, quién en 1962 fue nombrado primer Sacerdote de la Parroquia de San Pío Décimo, él quiso proyectar su labor cristiana por medio de la educación y no dudó en entregar su trabajo y su esfuerzo para llevar a efecto esta labor.

Esta institución legalmente cuenta con:

RAZON SOCIAL: Residencia Social Pío Décimo

CODIGO DANE: 15283800536

NIT:814 001 314 5

NUCLEO EDUCATIVO Y CULTURAL: La Sabana No. 080

NIVELES QUE OFRECE: Pre-escolar Educación Básica, Ciclo Primaria y Educación No Formal

RESOLUCION DE FUNCIONAMIENTO: 12707 del 21 de agosto de 1981 expedida por la Secretaría de Educación Departamental.

PATENTE DE SANIDAD: 017 expedida por el Hospital San José

No. DE ESCRITURA: en trámite

PERSONERIA JURÍDICA: en trámite

COMPONENTE TELEOLOGICO

Para conocer la filosofía institucional, los objetivos planteados, la visión, la misión y el componente pedagógico se revisó el Proyecto Educativo Institucional de la Residencia Social Pío Décimo; encontrando:

Entrada a la Institución.



Misión

La Escuela Mixta Residencia Social Pío Décimo, se ha propuesto trabajar en pro de la formación integral de las niñas y niños que se matriculen en esta institución.

La formación integral implica, luchar por una personalidad crítica, responsable, con criterios de libertad y autonomía comprometidos consigo mismo y en sentido de la solidaridad, fundamentada en los valores éticos y morales, concediéndole suprema importancia a la investigación y la experimentación utilizando al máximo

los recursos que tenemos, para que con base en la canalización de todos estos espacios patentemos el lema *Prepara tu futuro*” consignado en el escudo en forma muy coherente y apropiado.

Visión

El sueño ambicioso de ser grandes persigue la Residencia Social Pío Décimo desde su fundación el Padre Francisco Caicedo Acosta, se propuso fundar en Túquerres, un centro educativo que proyecte la labor cristiana por medio de la educación.

Este centro con la familia y el estado sigue soñando y trabajando para continuar siendo un verdadero patrimonio religioso y cultural, amado, respetado y admirado por todos los Tuquerreños.

Con trabajo esfuerzo y dedicación se situará cada vez más alto el nombre del instituto Pío Décimo, para así rendirle homenaje de gratitud al fundador y no ser inferiores a los ideales altruistas del Sacerdote.

Filosofía De la Institución

La acción educativa constituye un proceso de formación permanente, en la búsqueda de dicha formación integral fundamenta sus principios de Residencia

Social Pío Décimo atendiendo a los 13 fines educativos (Art. 5 de la Ley General de Educación)

Con base en lo anterior se canaliza el conocimiento gradual que contribuye al desarrollo intelectual de la persona humana que se debe ubicar como un ser histórico y social, para que bajo el conocimiento de su procedencia encamine su proyección hacia el futuro y como estudiante de ésta institución fundada con el lema "*Prepara tu Futuro*", vaya estructurado una personalidad autónoma capaz de desenvolverse en la vida. La entidad cumple una función supletoria a las obligaciones de los padres de familia, para ello el docente de la Residencia Social Pío Décimo debe sustentar las siguientes características:

- Preparación e idoneidad: la cual concuerde con su que hacer dentro y fuera de la institución, procurando la actualización permanente mediante el estudio y la investigación, con el fin de estar enterados de los avances científicos.
- Nacionalidad: amor a los valores de la patria en su entorno y en ámbito nacional
- Espiritual: con su testimonio de vida
- Institucional: solidaridad, cooperación, sinceridad y responsabilidad
- Democracia: procurando espacios de diálogo y participación con todos y cada uno de los integrantes de la comunidad educativa.

Componente Pedagógico

Objetivos Generales de la Residencia Social Pío Décimo

- Propender por la educación integral del estudiante procurando reafirmar los valores cívicos. Morales e intelectuales para que como persona se proyecte con autonomía en la comunidad.
- Descubrir la importancia del trabajo y ubicarlos como medio para alcanzar el progreso personal y social.

Fomentar el espíritu de responsabilidad y rectitud en sus actos mediante mecanismos que el profesor y los estudiantes practiquen en el que hacer diario.

Objetivos Específicos de la Residencia Social Pío Décimo

- Fomentar el espíritu de estudio e investigativo en todas las actividades académicas.
- Fomentar la libre expresión mediante dramatizados, entrevistas, lecturas y muchas otras estrategias para que los estudiantes actúen con mayor seguridad en su comunidad.
- Buscar la participación de la comunidad educativa en las actividades escolares.
- Fomentar el amor y respeto por los símbolos patrios en actos culturales, izadas de bandera, deportivos.

Cultivar y resaltar el amor filial dentro de la institución educativa, mediante programas organizados en el día de la madre.

Actividad Escolar



Plan de Estudios

Se encuentra diseñado con base en las áreas obligatorias y fundamentales, (Art. 23 Ley General de Educación) organizado por niveles. Cada área sustenta su fundamento, objetivos generales y específicos, ejes fundamentales y específicos, logros y metodología.

Plan del Area de Ciencias Naturales y Educación Ambiental

El desarrollo de esta área se basa en los aspectos prácticos, coleccionistas, experimentales e investigativos, donde el estudiante involucre la actividad científica, para que se cuestione, se complemente y se amplíe con mayor creatividad y profundidad.

Objetivo General

Buscar el cambio paulatino del estudiante en pro de pasar de los esquemas pasivos, repetitivos, copistas hacia un ser activo, participativo y sobre todo investigativo en el trabajo científico.

2.3. ANTECEDENTES

No es fácil que los espacios para enseñar y para aprender involucren actividades dedicadas al juego o que materiales educativos como loterías, dominóes se integren a las pedagogías usadas en el aula.

“En el Instituto Femenino Libertad, en la ciudad de Pasto, la sala de juegos, la sala musical, las dinámicas dirigidas y los juegos autóctonos asociados a concursos, el muro de los lamentos y el muro de la pintura, conforman las nuevas formas de aprender en esa institución.

Otras escuelas, influenciadas por la metodología de la Escuela Nueva Colombiana, trabajan con la expresión del potencial creativo de los niños en talleres cotidianos donde la lúdica es la base del pensamiento (Carlos Jiménez).

*Andrés Acuña, en el Valle del Cauca en Colombia, ha extendido la alternativa del juego al trabajo con alumnos del sexto grado de Enseñanza Básica sin embargo, es el centro Institucional de Desarrollo Educativo (CINDE), quien ha desarrollado una propuesta pedagógica estructurada para que la lúdica acompañe los procesos formales de aprendizaje en la Educación Básica. Dicho programa se conoce con el nombre de *Juega y Aprende a Pensar*”¹*

Al igual que estudiantes de la Universidad de Nariño, de la Facultad de Educación también han enfocado sus investigaciones hacia estrategias lúdicas como es el caso del trabajo de grado “Hacia la Construcción de lo Lúdico en la Red de Escolarización en los Corregimientos de Chucunéz, San Miguel y Pususquer del Municipio de Mallama”, realizado por Elsa María Paredes, Gloria Inés Salcedo y Mary Ruth Velázquez 1997, el “Juego como una Estrategia Metodológica en el Proceso Socioafectivo de los estudiantes del Preescolar Mi Bello Despertar de Puerto Caicedo Putumayo”, por Luz Estella Mora, Gerardo Ordoñez y Jorge Ignacio Guerra, 1999. Obteniendo como conclusiones finales:

¹ ALTAVISTA. GOOGLE. COM. Estrategias Lúdicas.

- Este proceso de investigación contribuye con la formación integral del niño, ya que el “juego” es un elemento vital para el desarrollo físico, cognitivo, comunicativo, artístico y socioafectivo.
- Toda actividad lúdica tiene importancia siempre y cuando este bien dirigida y orientada de ahí la necesidad de conocer las relaciones interpersonales del niño con la familia, la escuela y el medio en que se encuentra.
- El maestro debe ser verdadero líder, dinámico, creativo, preparado para proyectarse a la comunidad con una actitud positiva frente a la vida y las dificultades.
- Según la investigación realizada el “juego” tiene poca importancia para los padres de familia, ya que para la mayoría de ellos es una pérdida de tiempo, para los docentes es considerada como una estrategia pero que carece de una metodología apropiada.
- El maestro debe ser un modelo en la vivencia de valores, demostrando con su propia actitud de lo que es capaz de reconocer sus potencialidades y debilidades.

- Que se ha estado descuidando la parte lúdica por la falta de una adecuada capacitación de los maestros y escasa información por parte de padres de familia.

2.4. ASPECTO LEGAL

La educación se concibe como un proceso semiabierto, creativo en permanente cambio y cíclico, que es condicionado por los aspectos político y cultural, con una función social: "la función socializadora ayuda en el desarrollo de los sujetos en su individualidad como seres participativos y autónomos dentro de una comunidad.

La Constitución Política de Colombia, la Ley General de Educación 115 y demás reglamentaciones abren el espacio, para el logro de ese nuevo país, que trabaja en la búsqueda de su autorealización que genere la vivencialidad de la democracia, convivencia, tolerancia, respeto por la vida y por los derechos humanos. Responsables todos de conservar, transmitir y desarrollar las tradiciones, valores y características de cada comunidad.

La educación desde el nivel pre-escolar debe estar orientada en la búsqueda de la comprensión de los diferentes fenómenos, pero tomando en consideración la madurez que cada individuo tiene o va alcanzando con el transcurso de su evolución y crecimiento tanto físico, mental e intelectual.

Concebir el juego como estrategia pedagógica, para la enseñanza de las Ciencias Naturales es un trabajo a desarrollar en un contexto cambiante en todos los campos de la actividad humana, cuyo paradigma es la modernidad y la modernización, que pretende poner a tono a la comunidad con los adelantos científicos y tecnológicos que surgen día a día en un ambiente agradable y placentero.

Este sueño sólo se realizará en la medida en que cada uno de los actores desde su entorno busque su realización construyendo el ideal planteado y facultado por la carta magna promulgada en 1991 y la Ley General de Educación de conformidad con el Artículo 67 de la Constitución Política, “la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines (Art. 5)

“La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber”.
(Numeral 5)

La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social (Numeral 11); Procesos pedagógicos. La educación para la rehabilitación social es parte integrante del servicio educativo; comprende la educación formal, no formal e informal y requiere métodos didácticos, contenidos y

procesos pedagógicos acordes con la situación de los educandos (Capítulo 5 Art. 69 Ley 115)

2.5. BASES TEORICAS

Este trabajo investigativo tiene como referentes teóricos:

2.5.1. El juego y Aprendizaje

Muchos adultos piensan que el juego es simplemente una perdedera de tiempo, algo infantil y que no tiene valor educativo más allá de la infancia. Por lo que hasta hace algún tiempo juego y aprendizaje parecían antagónicos, ya que la escuela se había caracterizado por ser un lugar rígido donde se imparten conocimientos, implicando orden, esfuerzo, dificultad. El juego era la actividad del descanso, del tiempo libre, exclusivo del mundo infantil, por esto el recreo es el mejor momento para niños y niñas.

Desde la óptica del aprendizaje significativo, el juego es un recurso educativo que se aprovecha en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, pues permite que el niño deje de ser objeto de enseñanza para ser llenado de información y pase a ser un sujeto del aprendizaje, el conocimiento con intereses

reales, gustos satisfechos, capacidades y potencialidades desarrolladas para comprender e interpretar el mundo.

“Uno de los temas más interesantes y de mayor actualidad dentro del ámbito educativo lo constituye la relación entre juego y aprendizaje, una relación que se ha caracterizado como ambigua y excluyente para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

En esta compleja relación se encuentra que el juego es un elemento que puede ayudar a alcanzar los logros de los objetivos escolares. Los educadores, teóricos y pedagogos ven en el juego una estrategia favorable para enriquecer los procesos de aprendizaje que se desarrollan en el aula²

Esta actitud optimista frente al juego y este reconocimiento de sus inmensas posibilidades para el trabajo en el aula contrasta sin embargo con la dificultad real que enfrentan los maestros a la hora de utilizar el juego como una estrategia pedagógica.

Mientras en algunos sectores existe la percepción del juego como un elemento que genera indisciplina, donde se cuestiona su utilidad en el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje, en otros sectores se deposita tal confianza

² VARGAS DE Avella, Martha. En el Art. Conocimiento Juego y Materiales Educativos. Revista Alegría de Enseñar. No. 36.

en el juego que se plantea que el sólo hecho de jugar es en sí mismo un elemento que contribuye a los procesos del desarrollo cognitivo de los niños.

En otros casos el maestro puede llegar a reglamentar y controlar en su totalidad la organización de los juegos originando así la pérdida de la espontaneidad, o imposibilitando la característica de diversión esencia del juego.

La mayoría de habilidades y destrezas que tiene el hombre se logran a través del juego, sobre todo en la niñez. El juego se produce desde el nacimiento por eso se dice que es innato, con el juego el niño aprende, desarrolla su inteligencia, creatividad y socio afectividad.

Por medio del juego el niño demuestra sus cualidades, inquietudes, vivencias; se forma la responsabilidad, la solidaridad, la lealtad, la alegría, el bienestar, la libertad, la simpatía, la inteligencia, la creatividad, la imaginación, en otras palabras manifiesta su personalidad, espontaneidad realizando las cosas de acuerdo como él lo siente y cómo las cree convenientes.

2.5.2. El Juego y los Ambientes

“El juego libre, en contacto con la realidad, se acaba. El universo de las cosas verdaderas se reemplaza por un ambiente que es ficticio y su acción

queda limitada a determinados momentos de tiempo y lugares específicos del espacio. El juego entonces, constituye un tipo de actividad de reducido alcance y de poco valor”³

El éxito del proceso lúdico pedagógico depende de la comprensión de esta transición, para poder orientar e identificar la importancia que tiene el juego dentro del desarrollo de las potencialidades que posee cada estudiante.

Crear ambientes de aprendizaje enriquecidos con estímulos, para despertar o afianzar el potencial creador de los niños y niñas, logrando así que el estudiante no sienta el cambio entre el salón de clase y el patio de recreo.

2.5.3. La Seriedad del Juego en el Niño

“El juego del niño es de una índole completamente diferente; y si lo consideramos desde la perspectiva del juego del adulto, quizá se presente como algo completamente enigmático, que contradice todo lo que comprobamos en nuestra propia vida: el juego del niño es un juego muy

³ REVISTA. Alegría de Enseñar. Juego, Materiales Didácticos y Conocimiento. No. 36. 1998 Pag. 17

serio, y, sin embargo, su seriedad no impide la satisfacción interna como sucede con la seriedad de nuestros juegos⁴

Para el adulto el juego no es una cosa seria, para él lo serio es su trabajo donde exige la seriedad del conocimiento, del deber y del sentimiento de responsabilidad, esto no garantiza una satisfacción, incluso puede destruir la satisfacción vital; en cambio para el niño el juego es todo seriedad, por que es su mundo, un mundo lleno de deseos que encierra la plenitud de la vida.

El juego infantil contiene la seriedad de la vida, la seriedad del trabajo, de la misión y de la responsabilidad, la seriedad de la emoción y de la satisfacción.

2.5.4. Un maestro que sepa jugar

Partiendo de que el proceso educativo se favorece en la medida en que el maestro se interese por desempeñar un trabajo más lúdico, se hace necesario que éste se desarrolle con una metodología centrada en el juego.

Para lo anterior el docente debe tener un espíritu lúdico que le permita integrarse en el juego junto con sus estudiantes, aprovechar al máximo los materiales didácticos que tiene a su alcance y si por el contrario carece de ellos enseñar a

⁴ MOOR, Paul. El Juego de la Educación No. 10. Editorial Hender. Barcelona 1977.

fabricarlos haciendo uso de los materiales del medio y en esta forma se despierta la creatividad de los estudiantes.

Un maestro que juega crea lazos de amistad, compañerismo, solidaridad y de complicidad con sus estudiantes, debido a la espontaneidad que se presenta en estas actividades.

El maestro puede aprovechar el juego para asignar responsabilidades, planear el trabajo colectivo, organizar el tiempo individual y colectivo, sin necesidad de utilizar mecanismos drásticos.

2.5.5. Materiales Educativos

Para jugar se requieren juguetes, además de toda la creatividad y expresión de los actores que intervienen en él. Más sin embargo, cuando se quiere introducir el elemento lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje, para ayudar a la construcción de una escuela que brinde mejor calidad educativa, contamos con materiales educativos que sirven como mediadores en éste proceso, entre el mundo adulto y el infantil.

“Los materiales educativos, son objetos que generan un interés especial en el aula, pues trascienden la autoridad y en cierto modo, la rigidez del

docente y paralelamente cataliza la necesidad del niño de explorar, expresar, encontrar respuestas a sus interminables preguntas⁵

Estos materiales pueden ser el cuaderno, el lápiz, el libro, que como los juguetes tienen diferentes formas, texturas, tamaños y usos; materiales didácticos como el ábaco, cubos, arma todo, fichas, tarjetas, libros ilustrados y animados, afiches, láminas vistosas, cassettes de audio, videos, CD-ROM, cuentos, entre otros.

No obstante éstos no tienen movimiento propio, cobran vida, cuando se hace uso de ellos con un propósito y una intención pedagógica. No tiene la misma funcionalidad un juguete acomodado en el estante que un juguete en las manos de un niño animado por su imaginación.

El ábaco se utiliza para desarrollar operaciones aritméticas básicas de una manera lúdica, fortaleciendo la formación integral en la educación básica primaria; los mencionados materiales ayudan a mejorar la calidad de educación de nuestros niños y niñas.

Esta comprobado que los niños y los adultos aprenden y comprenden con mayor facilidad jugando y haciendo las actividades directamente que copiando, repitiendo y memorizando una clase.

⁵ IBID

2.5.6. Pedagogía de la Escuela Tradicional

“ El modelo pedagógico que sustenta la escuela tradicional no tiene en cuenta el contexto lúdico en el que se desenvuelven los individuos cuando se comunican, y aún menos la génesis de lo que comunican. Se puede afirmar con esto, que el discurso lógico desde el cual son diseñados los programas académicos, no es pauta suficiente que permita estructurar los saberes que los sujetos deben adquirir a su paso por la escuela”⁶

En la escuela tradicional no se tiene en cuenta la existencia de las diferentes prácticas culturales o conocimientos empíricos del individuo, que en muchos casos son lúdicos; como no tiene en cuenta la existencia de los diferentes usos lingüísticos, la denominación de objetos y saberes según su cultura, si no por el contrario “enseña” una forma de hablar de acuerdo a unas determinadas reglas gramaticales, en el orden sintáctico, fonético y semántico, queriendo con ello generar en los individuos estructuras lingüísticas unívocas que les permitan replazar el “**mal uso**” de la lengua por el “**buen uso**”.

La escuela tradicional dada la concepción de transmisión masiva de conocimientos, tiende más a procesos del mismo género cultural, que a un proceso de democracia cultural, por lo que se hace necesario entender al individuo

⁶ JIMENEZ V. Carlos Alberto. La Lúdica Como Experiencia Cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. Magisterio Colombia. 1996 Pag. 119

en su diferencia de transición cultural por ejemplo rural – urbano, para poder acentuar aún más de que cada sujeto posee un modelo cultural diferente.

Por el contrario se busca una pedagogía que involucre una transformación cultural a partir de la interacción del aprendizaje familiar, el aprendizaje escolarizado e informal y un aprendizaje adecuado de los medios de comunicación a través de usos alternativos de la informática y la tecnología.

La nueva pedagogía sostiene que el conocimiento no se descubre, sino que es una construcción propia de cada individuo de acuerdo a las problemáticas del ser. La respuesta tradicional del empirismo y el racionalismo en la que el hombre descubre el conocimiento a través de los sentidos o a través de la inteligencia, ahora son replanteados por una nueva visión producto de la física moderna, de la epistemología y de las disciplinas que plantean la imposibilidad de confirmar el conocimiento con certeza.

Estos nuevos paradigmas del constructivismo han originado la necesidad de replantear las metodologías existentes de la escuela tradicional y mirar al hombre como centro del universo, para estudiarlo en todas sus dimensiones biológica - síquica - cultural y frente a su entorno.

2.5.7. Enfoque de las Ciencias Naturales

“Las Ciencias Naturales contribuyen a formar en el niño y la niña una concepción científica del mundo, a través del conocimiento objetivo de la realidad”⁷

Esto quiere decir, que su enseñanza no debe tener por meta transmitir a los estudiantes determinados conocimientos dentro de un salón de clase, sino que en contacto con los seres y fenómenos de la naturaleza, adopten una actitud científica, gracias a la cual, sean capaces de plantear interrogantes sobre la naturaleza, interactuar con ella, experimentar e interpretar las respuestas que ésta les proporciona.

“El estudiante debe redescubrir los principales conceptos, principios, leyes, generalizaciones de las Ciencias Naturales y comprender que éstos no son definitivos sino que están en constante transformación. Para ello deben manipular los materiales, objetos del medio”⁸

Por tanto los estudiantes, deben vivenciar experiencias significativas dentro y fuera del aula de estudio que generen investigación, reflexión y análisis del

⁷ JIMENEZ y Otros. Proyecto de Educación Básica. Ciencias Naturales. Cenip. ICOLPE. 1992

⁸ Ministerio de Educación Nacional, Normas Reorganizadas del Sector Educativo. Editorial Universidad Pedagógica Nacional. Enero-Febrero, Bogotá, 1996.

suceso, para de esta manera afirmar su pensamiento crítico, en otras palabras aprender haciendo.

2.5.8. Cultura

Desde tiempos remotos la cultura ha diferenciado al hombre entre los demás animales, porque por medio de ella el hombre ha accedido a la ciencia y además le ha permitido mantener una relación con sus semejantes a conocerse a sí mismo.

El hombre a través de los tiempos le ha dado un carácter naturalista concibiéndola como la formadora de espíritu, reservada a unos cuantos aristocráticos.

“En la actualidad, se da más valor al concepto de la llamada “cultura general”, que debe ser abierta, no limitante que comprenda las ideas y conceptos ajenos aunque no los comparta; además, debe estar abierta al porvenir y susceptible de ser relacionada con el pasado para que permita formar juicios valorativos.

El mismo concepto es tomado por sociólogos y antropólogos para enseñar el conjunto de modos de vida creados, aprendidos y transformados de una generación a otra, entre los miembros de una sociedad, y en este sentido no

es una formación individual sino la formación colectiva y anónima de un grupo social que comprende desde las actividades cotidianas y simples hasta las más refinadas e ilustradas⁹

El juego como fenómeno cultural ha sido tema de estudio especialmente para la Psicología. Piaget, como investigador del comportamiento humano en sus primeras etapas distingue tres tipos de estructura a saber: el ejercicio, el símbolo y la regla.

- ***“EL EJERCICIO***

Los juegos de ejercicio no ponen en funcionamiento ninguna técnica particular y responden únicamente al placer de actuar. De esta manera el juego no consiste en la cosa hecha sino en la práctica misma. Estos juegos parecen ser los primeros y no requieren un instrumento determinado.

- ***EL SÍMBOLO O FASE SIMBOLICA JARDIN 1***

Comprende entre los 2 hasta los 4 años, siendo esta etapa una de las más importantes para el desarrollo integral del niño, ya que a partir de los movimientos físicos, el niño comienza a ejercitar movimientos motores específicos utilizando sus manos, como rayar con el lápiz, rasgar papel,

⁹ PEDAGOGICO UNIVERSAL. Prolibros. Santa Fe de Bogotá. Pág. 327

funcionar con objetos e interactuar con todos los objetos que le rodean, poniendo una intención inteligente y una evolución natural en coordinación.

El símbolo son juegos en los cuales se produce una disociación entre el significante y el significado y se sitúan en un nivel relativamente alto del desarrollo intelectual. En tanto que el ejercicio como placer de actuar, puede identificarse en especie como gatos y perros, el símbolo como estructura, es específicamente humano. Ejemplo los niños y las niñas hacen como si fuesen el papá y la mamá.

Piaget atribuye a la función simbólica un papel esencial en el desarrollo de la actividad representativa.

- LA REGLA

A la categoría anterior se superpone progresivamente, la categoría de juegos con reglas. Estos implican regulación y se supone al menos entre dos individuos. En ellos se manifiesta la actividad lúdica del ser socializado, estos juegos sustituyen gradualmente a lo simbólico y subsisten hasta la edad adulta”¹⁰

Estas transformaciones además llevan consigo una evolución de tipo cultural que determina la autorealización obedecida por sus necesidades. A medida que las

¹⁰ Revista Alegría de Enseñar. Juego materiales Didácticos y Conocimientos No. 36

experiencias culturales cambian, las prácticas lúdicas se convierten en esquemas de acción interiorizados como estructuras o en otras formas de saber más evolucionado como el arte y el conocimiento.

Vygotsky en su obra *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* 1979 destaca que el juego se evidencia cuando existe la imaginación y surgen reglas que juntas se complementan para permitir al niño alcanzar sus logros.

Mediante una actividad lúdica el niño adquiere su personalidad, se desarrolla en el aspecto sicosocial y cognitivo, descubre y se identifica como sujeto activo dentro del mundo que lo rodea.

El juego genera espacios para la construcción del su propio lenguaje posibilitando el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. El niño a partir de sus experiencias vividas va formando conceptos de carácter descriptivo y referencial, partiendo de las características físicas de los objetos, los conceptos que son aprendidos de la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar o investigativa.

En el juego el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual. Cuando el niño considera que el palo de escoba es un caballo, que un lápiz es un señor, que unas llaves son un carro, no está dependiendo de las características y configuraciones propias de los objetos para asignarles otros significados; estas características de pensamientos

simbólico, se han realizado gracias a la acción, a los movimientos que el niño realiza con estos.

Winnicott en su libro *Realidad y Juego (1979)* manifiesta que el juego es una tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia, pero la cultura no se vive como algo ajeno sino que es experimentada y hay que darle sentido en la medida en que vivimos y solo podemos vivirla en el juego.

Entonces la tercera zona que surge entre la madre y el bebé es el espacio potencial para el establecimiento de distinciones entre nuestro cuerpo, los objetos y aquellos que nos rodean.

Los objetos (juguetes) adquieren con nosotros una naturaleza paradójica, en cuanto son internos, pues están ligados a huellas emocionales, y externos porque son existentes y ocupan un lugar. Es así que en esa dinámica del acercamiento o repulsión con los objetos lúdicos, adquiere confianza y se satisface necesidades de seguridad y afecto.

En síntesis, en esta zona, Winnicott, sitúa la experiencia cultural en la que actúa con objetos, para apropiarse y desarrollar la cultura. Al respecto, piensa que una persona no puede participar en la cultura sino en la medida en que pueda

transformarla y dotarla de sentido y sólo puede ocurrir si se asume bajo las condiciones propias del juego.

A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego–conocimiento se transforma de manera general, las prácticas lúdicas se interiorizan convirtiéndose en normas o hábitos o en otras formas de saber como el arte y el conocimiento.

Según Huizinga (1957) ***“El juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijadas de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser o de otra manera que en la vida ordinaria”.***¹¹

El juego como lo plantea Huizinga es un acto voluntario, innato y espontáneo es incierto por lo que su desarrollo y los logros que se consigan mediante éste, no se pueden determinar; el juego pedagógico no genera bienes ni riquezas materiales como lo hace el deporte profesional.

“El juego es una función vital sobre la que no es posible aún dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descritos por sus características, el juego no es "vida corriente" ni "vida real" sino que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se

Llevan a cabo actividades con orientación propia. En el espacio temporal en el que se da el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, dedicados a llevar a cabo una actividad particular, el juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo, una perfección temporal y limitada: permite crear el orden”¹²

La noción de juego es una forma relativa tal como es expresada en la mayoría de las lenguas modernas es presentada por Huizinga como una actividad u operación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas pero absolutamente

obligatorias que tiene un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana.

Paulo Nunes en el libro *Educación Lúdica* expone: que los juegos han sido mirados a priori como “la piedra de escándalo” de las Ciencias Humanas. Los mismos educadores, entienden mal la esencia o naturaleza de los juegos, expresamente lo han excluido de las actividades formativas y de la práctica educativa, sus argumentos, por lo general son: los juegos contradicen la seriedad del acto del estudio, siendo además el juego, la representación y el reflejo de la civilización denominada por el “hashish” y por la fricción pasiva en la búsqueda de placer, la satisfacción personal, independiente de una acción reflexiva y colectiva.

¹¹ HUIZINGA, J. Homo Ludens. Buenos Aires: Emece, 1957

¹² HUIZINGA Johan. Homo Ludens. Buenos Aires: Emece, 1996

Los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde la infancia hasta la vejez, que actúan y se manifiestan a lo largo de la vida alterando, modificando y provocando nuevas adaptaciones del comportamiento.

Paul Moor (1977) plantea: ***“El juego se lo relaciona con la posibilidad de ampliación de la esfera del yo. Con el juego se pueden compensar los sentimientos de inferioridad. Finalmente el juego puede hacer reaccionar los instintos reprimidos”***¹³

En muchas ocasiones por medio del juego se puede ampliar la esfera del yo, pueden ser compensados los sentimientos de inferioridad y el niño puede llegar a ser más espontáneo y expresar lo que siente libremente, pero entonces el juego deja de ser una actividad libre, para actuar por un objetivo y con una intencionalidad definida.

¹³ MOOR Paul. El Juego en la Educación. Editorial Hender. No 10 Barcelona. 1977

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACION

Esta investigación es de carácter cualitativo, etnográfico, descriptivo y propositivo; porque el grupo investigador hace un acercamiento al objeto de la investigación para determinar sus características sobresalientes haciendo una descripción lo más cercana a su realidad social, por lo tanto se definen patrones sociales de comportamiento y actitudes. Finalmente es propositiva, ya que el acercamiento e investigación ayudan a plantear una alternativa de probables cambios que incidirán en el cambio de estrategias pedagógicas, que ofrezcan mejorar la calidad educativa.

3.2. POBLACION Y MUESTRA

3.2.1. POBLACION

La población que comprende este estudio hace referencia al cien por ciento de la Comunidad educativa institucional de la Residencia Social Pío Décimo que se distribuye así:

CUADRO A

ESTAMENTO ESTUDIANTIL

GRADO	No. DE GRADOS	No. DE ESTUDIANTES
PRE-ESCOLAR	02	43
PRIMERO	02	45
SEGUNDO	02	55
TERCERO	02	46
CUARTO	01	35
QUINTO	01	37
TOTAL	10	261

FUENTE: Libro de matrícula institucional año 2001-2002

CUADRO B

ESTAMENTO DOCENTE

NOMBRE DEL TITULAR	CARGO	TOTAL
Carmen Cifuentes	Directora y Docente pre-escolar A	01
Lilia Andrade	Directora y Docente pre-escolar B	01

Yolanda Benavides	Directora y Docente grado 1 A	01
Ofelia Moreno	Directora y Docente grado 1 B	01
Carmenza Belalcazar	Directora y Docente grado 2 A	01
Camen Ascuntar	Directora y docente Grado 2 B	01
Amparo López	Directora y docente grado 3 A	01
Yolanda Eraso	Directora y docente grado 3 B	01
Carmela Meneses	Directora grado 4 y docente grado 4 y 5	01
Maruja Rojas	Directora grado 5 y docente grado 4 y 5	01
Lilia Zambrano	Rectora y docente grados 4 y 5	01
TOTAL		10

FUENTE: Archivo Institucional año 2001-2002

3.2.2. MUESTRA

La muestra de esta investigación es el nivel cuarto, porque se pretende implementar una propuesta pedagógica para la enseñanza de las Ciencias Naturales en éste.

CUADRO C

MUESTRA

POBLACION	MUESTRA	PORCENTAJE
Niñas	23	60%
Niños	12	40%
Docentes	3	100%
TOTAL	38	

3.3. TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION

3.3.1. OBSERVACION DE CLASE

Se realizará observación directa de clases, para identificar las estrategias, los recursos, las metodologías que se emplean por parte de los docentes, para el desarrollo del proceso educativo, al igual que la interacción dentro del aula de estudiantes-docentes y estudiantes-estudiantes, desarrollo de clase, comportamientos, actitudes en general del grupo observado.

3.3.2. ENTREVISTAS

Se realiza entrevistas a los estudiantes y docentes del grado cuarto, para identificar las fortalezas y debilidades existentes en las estrategias pedagógicas y la existencia o no de estrategias acordes para el proceso enseñanza aprendizaje, como también la disponibilidad que existe para adoptar una pedagogía que se centre en actividades lúdicas. (Anexo A y Anexo B)

3.3.3. TESTIMONIOS FOCALIZADOS

Recolección de los testimonios más significativos de los niños y niñas sobre la forma como se desarrolla las clases en el aula; y testimonios del docente sobre el planteamiento de sus clases.(Anexo C)

4. ANALISIS E INTERPRETACION DE LA INFORMACION

En la investigación se aplicaron como instrumentos de recolección de información: la Observación directa de clases, entrevistas y testimonios focalizados en el nivel cuarto de Básica Primaria de la Residencia Social Pío Décimo.

4.1 Resultados de la observación directa de clases en el grado cuarto de Básica de la Residencia Social Pío Décimo.

La información obtenida a partir del desarrollo de una guía de observación planteada para éste fin en un periodo comprendido entre septiembre y noviembre del año 2001 con una intensidad horaria de dos visitas semanales, donde se observó el desarrollo de clase por parte de los docentes y directivo en las diferentes áreas del grado cuarto, al igual que el comportamiento de docentes y estudiantes en la hora del descanso, encontrando lo siguiente:

Observación de Clase



PLANEACIÓN CURRICULAR

El trabajo desarrollado por los niños y las niñas en el aula de clase, es bueno por que colaboran en las actividades planteadas, se conforman con lo explicado por la docente; el clima afectivo de niños, niñas y maestros es satisfactorio.

- El grado de satisfacción de los estudiantes en clase es regular, puesto que prestan atención únicamente cuando la maestra empieza a dictar el texto o cuando se les llama la atención.

- La maestra realiza preguntas, con el fin de hacer alguna aclaración con respecto al tema, las cuales en ocasiones no son respondidas por los estudiantes
- Se observó que existe planeación de actividades previas a la clase, estas no son repetitivas.
- Las maestras se limitan a desarrollar las clases dentro del aula y cuando se trata de actividades en grupo las docentes no realizan un acompañamiento al estudiante, dejándolos libres para que los niños se dediquen a realizar actividades diferentes al tema de consulta.
- La jornada laboral en ocasiones parece ser muy larga para los estudiantes quienes demuestran cansancio y lo hallan la hora de salir al descanso o de regresar a su casa.

Las actividades que se realizan en clase son:

Del maestro:

- Organiza el trabajo previa jornada de clase.

- No informa a los estudiantes las actividades que se van a realizar durante la jornada, a medida que se desarrolla el tema de clase el estudiante es enterado de las actividades a realizar.
- Cuando se realizan talleres en grupo los estudiantes son libres de elegir con quien quieren realizarlo; la maestra da una sola explicación para todos los grupos e insiste en hacer silencio y limitarse al desarrollo del tema; los niños y las niñas no cuentan con el suficiente tiempo y por lo general el taller es desarrollado en la casa.
- El maestro en pocas oportunidades toma en cuenta las inquietudes de los niños y las niñas, lo cual no permite la interacción y la participación entre grupos, para resolver los interrogantes que se pueden presentar.

En el momento del descanso las docentes aprovechan para alimentarse en la cocina del restaurante, charlan amenamente despreocupándose por completo de las actividades que realizan los niños.

De los estudiantes:

Los integrantes del grado cuarto se caracterizan dentro del aula de clase por ser inquietos, molestos, juguetones, gritones, saltan, se suben en los pupitres, comen, intercambian láminas de colección, imitan graciosamente los gestos de la profesora, charlan entre ellos, por momentos escuchan la clase cuando miran a la profesora enfurecida llamándoles la atención fuertemente.

Observamos que el estudiante espera un estímulo para poder dar respuesta, siendo lo ideal que el niño y la niña disfrute al aprender lo que hace y la misión del maestro es una tarea dinámica e interactiva entre docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante medio.

Durante el descanso los estudiantes realizan diferentes actividades como recibir el restaurante, alimentarse, lavar sus utensilios, los niños se divierten jugando a las bolas, a la chao, al congelado, al fútbol e incluso peleando a las niñas que por el contrario prefieren jugar a las muñecas, al resbaladero o se organizan en pequeños grupos para charlar.

Organización del Desarrollo Curricular

- ¿Qué actividades se realizan durante las clases?

Maestro

- Orienta el desarrollo del trabajo a seguir
- Reza una oración en la clase de religión
- Hace recomendaciones generales
- A veces realiza talleres en grupo

- Revisa tareas
- En ocasiones refuerza temas que no han sido comprendidos
- Estimula la participación en clases

Estudiante

- Juega
- Dificilmente escucha las clases que el docente dicta
- Demuestra pereza para realizar las actividades que no le agradan
- Disfruta las clases de educación física
- Realiza talleres
- Cuenta sucesos de su cotidianeidad
- Cuenta experiencias
- Es hiperactivo
- Juega mucho en clase
- Justifica el porque no realiza los trabajos en la casa

A nivel general en el desarrollo de las clases por parte del maestro se observó que:

- Dictó la clase con anterioridad a las fechas de observación, por lo que el día señalado la clase era un repaso.
- La docente presentaba nerviosismo e incomodidad con nuestra presencia.

- En las últimas observaciones se rehusaba a permitirnos escuchar la clase.
- Se esfuerza por comprender a los niños y las niñas, como estimular e impartir el conocimiento de la mejor manera a sus estudiantes a pesar de las limitaciones en cuanto al tiempo laborado que la docente tiene.

4.2. Resultados de las entrevistas

Docentes

El análisis cualitativo se realiza mediante la clasificación de las respuestas en categorías en cada uno de los diferentes estamentos de la unidad de análisis.

Categoría uno

Estrategias pedagógicas empleadas para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

“Se hace de todo como escuela nueva, diálogo, lluvia de ideas, pero más que nada la lluvia de ideas, que es lo que más les gusta”

La docente se centra en practicar esta clase de estrategias porque hasta el momento le han funcionado, pero se ha denotado que en muchas ocasiones dicta clases magistrales.

Categoría Dos

Medios utilizados en la enseñanza de las ciencias naturales

“utilizo principalmente el tablero, lo que tengo al alcance como láminas y las cosas del medio”

En las clases desarrolladas por la maestra de Ciencias Naturales en el grado cuarto no se utilizan los materiales que la institución posee como VHS, y los patios de recreación; por lo general todas las clases se realizan dentro del aula utilizando el tablero como principal elemento.

Categoría Tres

Implementación de nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales.

“Sí hay diferentes estrategias para enseñar, como la aplicación de la lúdica por ejemplo, la escuela nueva, es muy buena, con desarrollo de proyectos y en sí los diferentes métodos que uno tenga para desarrollar la clase, sería interesante poner en práctica estas metodologías, pero aquí cuenta mucho el tiempo, dinero y creatividad que uno tenga para preparar la clase”

La docente tiene conocimiento de la existencia de diferentes estrategias y reconoce que sería interesante aplicar nuevas metodologías, para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas, pero pone como excusa la falta de tiempo y dinero, además manifiesta que se debe tener mucha creatividad para poner en práctica otras estrategias.

Categoría Cuatro

Talento Humano que labora en el Nivel Cuarto

De tres docentes dos son licenciadas con especializaciones y únicamente una es normalista, lo que indica que se cuenta con personal capacitado para implementar nuevas estrategias, pero esto no es suficiente, puesto que se necesita en realidad es espíritu de cambio que conlleve a un mejoramiento del proceso educativo.

Categoría Quinto

Existe disponibilidad para el cambio de estrategias

“Sería excelente estar haciendo cambios en las clases, como por ejemplo haciéndolas más dinámicas, pero como ya lo dije se necesita tiempo, dinero y creatividad, además esto estaría bueno para jovencitas como ustedes que recién empiezan, yo ya he pasado muchos años trabajando y me siento cansada”

La docente del grado cuarto del área de Ciencias Naturales de la Residencia Pío Décimo, es consciente de que debe haber un cambio en la pedagogía hasta ahora desarrollada, además intelectualmente se encuentra preparada para hacerlo, pero es renuente a realizarlo, poniendo como excusa la edad que tienen y el tiempo que vienen laborando y aseguran que la metodología hasta el momento aplicada le ha funcionado.

Apreciación general del grupo de investigadores

La maestra manifiesta tener interés para innovar e implementar nuevas estrategias, que mejoren el rendimiento académico de los estudiantes, pero se escuda en su edad y en otros factores como el tiempo y el dinero para no hacerlo a esto se le suma la habilidad para crear nuevas cosas.

ESTUDIANTES

Categoría Uno

Metodología aplicada por la maestra para la enseñanza de la Ciencias Naturales

“Nos enseña bien, nos saca al tablero, nos refuerza la clase, a veces trae láminas y nos hace dinámicas como hoy que vinieron ustedes, y si no solo utiliza el tablero”

“Ella utiliza el tablero, el otro año nos llevo a ver un video de unos animalitos, pero el otro año, ahora que estoy en cuarto no nos a hecho ver videos, me gusta a veces por que nos repite lo que no entendemos”

“La maestra explica bien bonito, yo estoy contento con ella, lo único es que no le gusta sacarnos afuera por que dice que molestamos mucho y que no ponemos atención, y ahora que vinieron ustedes la profe nos enseñó una dinámica”

Los niños se sienten a gusto con la profesora y satisfechos de la forma como les enseña, pero manifiestan que les agrada mucho más cuando ella les enseña cantos, cuentos y dinámicas en las clases.

Categoría dos

Implementación de otras formas de enseñar

“A mi me gustaría que las clases fueran como cuando ustedes vienen, por que la profe, nos repasa la clase y nos enseña dinámicas”

“La profe, dice que ustedes quieren enseñarnos jugando, y a mi sí me gustaría eso, por que jugar es lo que más me gusta”

“La maestra el otro día nos enseñó con una dinámica y fue bien bonito, por eso me gustaría que todas las clases fueran así, pero yo le conté a mi papa y me dijo que eso de jugar en las clases era perder el tiempo”

Los niños muestran interés en aprender mediante el juego, por que es la actividad que más les gusta, se sienten inquietos y ansiosos de saber que pueden aprender haciendo lo que más les agrada y que no es una perdida de tiempo como dicen los mayores.

Categoría tres

Aprender mediante el juego

“ A mí si me gustaría aprender mediante el juego porque creo que es aprender de otra forma, también porque creo que sería interesante”

“Sí porque, es que a mí me gusta mucho jugar, y si vamos a aprender jugando sería muy bonito, yo si quiero”

“Si porque jugar es muy divertido, porque me gusta jugar mucho y también porque allí se vería la responsabilidad que uno tiene para aprender y jugar al mismo tiempo”

“Si porque se puede aprender cosas nuevas y divirtiéndose al mismo tiempo, pienso que sería otra forma de aprender y también para hacer y creo que de esta manera se le podría responder mejor a la profesora y nosotros también aprenderíamos más”

Los niños demuestran un total interés por saber cómo sería una clase jugando, desde luego tienen en claro que no es como los juegos que se acostumbran a realizar, saben que es una mezcla del conocimiento que reciben en el aula y el juego. Les intriga por saber cómo sería y desde ya quieren que se desarrolle una clase de esta manera, también piensan que es una forma nueva de aprender mejor para su conocimiento y creación.

Entrevistas a estudiantes



4.3 Resultados de Testimonios Focalizados

Se realizó el análisis cualitativo, descriptivo de los comentarios expresados por el grupo focalizado de cada uno de los elementos de acuerdo con la unidad de análisis empleada.

4.3.1 Testimonios focalizados del docente

Se registran los testimonios de mayor significación de los docentes que trabajan en el grado cuarto.

El docente.

Caracteriza a sus estudiantes como un grupo de muchachos molestos, inquietos, extrovertidos e indisciplinados.

“Estos niños son muy molestos, todo el tiempo están jugando, así sea con sus propias manos, no se cansan de gritar, hablan en coro, uno tiene que aprender a manejarlos”

Los niños y las niñas tienen dificultades con sus profesores porque son espontáneos, extrovertidos, les fascina jugar y como es lógico tiene la curiosidad en flor de piel.

“Estos muchachos son buenos estudiante, tienen madera para ser grandes cosas, pero el problema es que todo el tiempo quieren estar jugando, ellos brincan, saltan, se plantan en los pupitres pero prefiero tener que atajar que estarlos empujando”

Se reconoce que las capacidades cognitivas son buenas, el problema radica en no saber canalizar toda la energía y vitalidad que tiene; el docente considera que el hecho de que los niños y las niñas estén en constante movimiento es malo porque cambian el orden y la disciplina establecida, ser dinámicos, activos y recurrentes es visto como un problema de indisciplina.

“Aquí es muy difícil dictar clase, estos muchachos se mantienen todo el tiempo cruzándose, parecen mariposas revoloteando por aquí, por allá, a mí me toca muy duro, soy la directora de este nivel y ya no se como hacer para que cuando estamos en clase se estén quietos por un momento, todo el tiempo es juego y juego y juego”

Los estudiantes necesitan otras alternativas de trabajo en el aula, existe la eminente necesidad de canalizar todo ese dinamismo en la construcción del conocimiento.

Apreciación general del grupo investigador.

Existe la marcada creencia por parte de los docentes que los niños sólo aprenden cuando están sujetos a una silla mirando al tablero y gravándose cada una de las palabras que la profesora dice; se considera que por su edad ésta concepción es un paradigma que lo han mantenido en una trayectoria de trabajo de aproximadamente veinte años de servicio denotan cansancio.

En realidad los niños sólo quieren hacer cosas diferentes porque les parece muy aburrido atender solicitudes como siéntense, brazos a tras, presten mucha atención y cuidadito con interrumpirme porque se me olvida lo que tengo que enseñarles.

4.2.1. Testimonios focalizados de los estudiantes

Se hace el registro de los testimonios de mayor significación de los estudiantes del nivel cuarto.

- **Escolaridad**

Los niños y las niñas opinan que es muy aburrido tener que estarse quieto porque se cansan, porque necesitan moverse, que el recreo es la hora mas divertida de toda la jornada, que ojalá todo el tiempo fuera recreo.

“A mí no me gusta estar encerrado porque es más divertido estar en el llano casando arañas para contarles las patas, cojerlas del hilo y hacerlas volar... a cierto usted sabe porqué las arañas hacen hilos?, Usted no sabe... pero claro como es grande que me va poder contestar”.

“Pienso que la profesora nos enseña bien porque en mi casa dice mi papá que el cuaderno de cien hojas está casi lleno, y eso debe ser bueno porque son muchas hojas, algunas poquitas cosas si me acuerdo, pero lo que más me gusta, es cuando nos llevan a los charcos a ver que hay; o, la ves que fuimos al hospital, o cuando nos sacan del salón”.

No existe un verdadero compromiso por desarrollar un proceso de enseñanza significativo y mucho menos tomar a las Ciencias Naturales desde el contexto global que encierra el área.

- **Cotidianeidad**

Los niños y las niñas en la hora del recreo sonríen, cantan, gritan, saltan, tratan de mediar en los problemas, ¡Que bueno que están aquí! afirman los que nos han visto.

“Para qué vinieron aquí, ustedes asustan a las profesoras, cuando ustedes vienen nos hacen cantar y antes de que vengan nos dictan la clase y nos advierten ojalá nos haga quedar mal delante de las niñas que vienen a vernos”.

“Cristina dice que las profesoras a ustedes no las quieren, que ustedes son metidas, que ustedes son metiches y que cuando ustedes vengan no digamos nada por que no se sabe que pueden hacer y que tal que sea algo malo”

“Juan Pablo, los amigos de él y míos creemos que ustedes no son tan malas como para hacer mala cosas ¿no cierto? y hemos visto que desde que llegaron aquí a la única que no le da miedo es a la señora directora debe ser porque ella es más grande”

“Ahora es bonito la clase de Ciencias Naturales, nos hicieron sembrar plantitas, trajimos un pescado, salimos a volar como volaban los pajaritos, jugamos con los moscardones, hicimos ensalada, ojalá y sigamos haciendo cosas a sí”

Excelentes anfitriones, en un comienzo son tímidos, pero a medida que conocen a sus interlocutores cuentan muchas cosas, se ríen, todo lo vuelven juego, broma y risa.

- **Afectividad**

Los niños y las niñas de la Residencia Social Pío Décimo del grado cuarto son cariñosos, amables, generosos les gusta que los acaricien, que se les hagan bromas, que les cuenten chistes y que establezcan espacios de familiaridad, esto lo expresan en el espacio sin fronteras que es el recreo.

“Yo le presto mi cuadernito, pero me lo cuida porque sino mi mamá me regaña, cuénteme otra vez cuando usted estuvo en la escuela... ha entonces era igual que ahora, a nosotros tampoco nos dejan jugar porque dicen que eso es molestar en clases”.

“Mi papá me quiere mucho por que cuando vino de viaje me compró un carro de pilas y tiene luces, a mi si me gustaría traerlo pero la profesora fijo me lo guarda y quien se lo pide después”

“Mi mamá tuvo un bebito, es pequeñito y bonito, yo lo quiero mucho y cuando sea grande como yo, le voy a enseñar a jugar fútbol”

“A mí me gusta ajuntarme con Diego porque es más grande y me enseña a jugar a las bolas, al trompo también, y es bien chistoso, me hace reír, él sabe muchas cosas, y la profesora le dice que es aviejado”.

Testimonio Focalizado



5. PROPUESTA

**Que Magnífico es
Aprender Jugando**

5.1. PRESENTACION

Se parte desde el lugar especial que ocupa el juego dentro del contexto del significado que tiene toda la acción pedagógica; también la plenitud de vivencias que nos hace importante y lo que no se quisiera que desapareciera o quedase en segundo plano, en vista de que el desarrollo del juego creador lleva de una forma exclusiva a la acción de innovar y crear conocimiento significativo.

La necesidad de los docentes para acompañar el proceso educativo complejo creando condiciones en las que el niño o la niña, el maestro y el objeto de conocimiento, se involucren en una situación de aprendizaje interactivo, comunicativo, que dé cabida al análisis, la reflexión y la construcción conjunta de alternativas que permitan comprender el proceso.

Pensando en una mejora para el proceso enseñanza aprendizaje, se crean o se adaptan dichos talleres, para que por medio de éstos, el estudiante tenga la oportunidad de recibir una nueva metodología que lleve a relucir y realizar todas esas aptitudes que el niño y la niña poseen.

5.2. JUSTIFICACION

Se justifica esta propuesta partiendo del hecho trascendental de lo que para el niño significa el juego, el cual no representa la totalidad de su vida, pero si se encuentra inmerso en él gran parte de su existencia. Razón fundamental que lo

hace ver como una forma de vivir que nosotros los adultos no la encontramos natural y que actualmente nos parece imposible, pero si sabemos que es necesaria si queremos que la vida sea un poco más sana.

Se busca fortalecer los procesos de formación permanente de los docentes, profundizando sobre los aspectos centrales que intervienen en la pedagogía de los primero grados de escolaridad. Se espera además generar espacios de reflexión en los que analice la práctica cotidiana en el aula con los niños y las niñas del grado cuarto, esto significa poner en debate aspectos como el contexto sociocultural, eje generador de Ciencias Naturales, el maestro como mediador de procesos, la negociación de saberes como vehículo para la construcción de conocimientos y formación de educandos.

En el juego infantil se encuentran todas las posibilidades pedagógicas que pueden facilitar y garantizar un aprendizaje divertido, generando creatividad, la imaginación y la espontaneidad en todos los actos cotidianos del estudiante.

5.3. OBJETIVOS

5.3.1. OBJETIVO GENERAL

Dinamizar el proceso pedagógico del área de las Ciencias Naturales del grado cuarto de la Residencia Social Pío Décimo por medio de la implementación de talleres lúdico-pedagógicos.

5.3. 2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar talleres lúdico-pedagógicos de algunos ejes temáticos, para ser aplicados en el área de las Ciencias Naturales del grado cuarto.
- Presentar talleres lúdico-pedagógicos como guías de desarrollo de clase del área de las Ciencias Naturales.
- Desarrollar algunos de los talleres propuestos en el grado cuarto de la Residencia Social Pío Décimo.

5.4 FUNDAMENTACION

JUEGO

“Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones que se practica con ánimo de diversión¹⁴.”

El juego constituye una verdadera esencia; que solamente cuando la persona está jugando se da cuenta de que no queda en teoría sino que es la realidad. Sólo cuando estamos jugando conservamos el equilibrio interno, lo perdemos

¹⁴ Diccionario Ilustrado. Oceano. Pág. 350

cuando nuestra acción se hace “seria” por eso dice Schiller: ***“El hombre sólo es completamente hombre cuando está jugando”***.

Las personas que trabajan se están preguntando constantemente por el sentido de su trabajo y tiene que tomar continuamente nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando” ya no pregunta más, sin embargo, el que juega y sobre todo el niño que lo sabe hacer lo hace mejor que un adulto, no pregunta por qué, cómo y para qué.

La esencia del juego infantil no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en el significado que emane de él y que lo desborde, sino su esencia está encerrada completamente en el mismo, se basa así mismo, tiene sentido por sí mismo, se dice que tiene su propia finalidad, no está orientado a nada, posee ya todo, es existencia pura y completa.

Jugando se pueden compensar los sentimientos de inferioridad, puede hacer reaccionar instintos reprimidos por que en esos momentos se convierte en vida formal que actúa por un fin, indicando de esta manera que el juego es algo diferente y que debido a este carácter diferente puede ofrecernos estas posibilidades, sin embargo es valorado solamente por la importancia que tiene en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en si mismo.

La pedagogía concede gran importancia al juego del niño, el cual se desarrolla dentro de un mundo que da importancia únicamente al trabajo buscando una auténtica realización al sentido de la existencia humana. El sentido sano que tiene para el niño y la niña surge para él un trabajo pedagógico constructivo.

Fisiológicamente su importancia radica en el movimiento de un gran número de músculos haciendo que ingrese a la sangre una considerable cantidad de oxígeno que para ser movilizado requiere una mayor actividad circulatoria y a su vez se activan todas las funciones orgánicas. Esta clase de ejercicios son los que realizan con mayor deleite, poniendo en actividad los sentidos en especial el oído, la vista, el sentido muscular, el equilibrio, el cálculo de la distancia, la precisión, la coordinación entre otros, esta actividad constituye, el mayor estimulante para la perfecta y normal evolución física y cognitiva del niño.

La declaración de los Derechos del niño manifiesta entre otras cosas que el “niño tiene derecho a la recreación” por otro lado para el niño, el jugar es la cosa más importante del mundo tan necesaria para el desarrollo como el mismo alimento o el descanso después de una jornada de clase. Este es el ambiente que tiene el niño para establecer conocimiento con el mundo y adaptarse a lo que lo rodea.¹⁵

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

“Son conjuntos de acciones ordenadas, dirigidas a lograr unos objetivos particulares. Cuando se habla de estrategias de aprendizaje, queda claro que el objetivo es la construcción del conocimiento por parte del estudiante¹⁶.”

No hay evidencia que una técnica sea mejor que otra. Cada persona va descubriendo que técnicas le son más efectivas y cómo utilizarlas estratégicamente. Por eso, lo apropiado desde el punto de vista de la enseñanza es posibilitar que los estudiantes tengan múltiples experiencias con todas las técnicas y permitirles que descubran por sí mismo las que les funcionan mejor.

EL JUEGO GENERA OTRA ORGANIZACIÓN SOCIAL EN EL AULA

Cuando el maestro decide introducir el juego en el aula de clase, lo primero que observa es un cambio radical en la organización del salón; el silencio y el “orden” tradicional se rompen, los niños hablan con entusiasmo, a veces ríen, expresan con libertad sus emociones, esa aula centrada en el todopoderoso, controlador de todos y cada uno de los movimientos de sus estudiantes cede el lugar a la del

¹⁵ MOOR, Paul. El Juego en la Educación. Herder No. 10. Barcelona 1977

¹⁶ Enciclopedia General de la Educación. Océano. Pág. 351

maestro facilitador, orientador e interpelador, originando a sí un ambiente armónico para el aprendizaje.¹⁷

El maestro ya no necesita, supervisar cada una de las acciones de los niños, porque estos son autónomos, espontáneos y responsables de sus actos, mientras ellos juegan hacen las acciones que poco a poco los ayudarán a consolidar su pensamiento creador.

¹⁷ MOOR, Paul. El Juego en la Educación. Herder No. 10. Barcelona 1977

TALLER INICIAL

INTRODUCCION A LA CIENCIA

OBJETIVO: Desarrollar la observación y aplicación del método científico en el estudio de fenómenos.

DESARROLLO DEL TALLER

VAMOS A JUGAR A LOS INVESTIGADORES





En este taller el niño y la niña desarrolla su capacidad de observación, aplicación y conceptualización de la metodología científica.

TALLER No. 2

EL SISTEMA DIGESTIVO

OBJETIVO: Identificar las partes del sistema digestivo y su importancia en el proceso de la nutrición.

DESARROLLO DEL TALLER

EL VIAJE FASCINANTE DE UN DULCE

Manuel compró un dulce delicioso, el cual él hecho en su **boca** cuando se iba a dormir, estaba tan cansado que pronto se durmio ¡oh! sorpresa el dulce sonreía por las cosquillas que la saliva le hacía reía y reía tanto que cayó a la **faringe**, una vez aquí disfrutó de un lento y suave deslizamiento recostándose y desesperezándose a sus anchas con una acogedora temperatura que lo arrullaba aún más.

Se acercaba al **esófago**, cuando nuestro amigo experimentó un deslizamiento brusco que lo hizo despertar un poco asustado y abriendo sus grandes ojos, lo más que podía miro que estaba más pequeño, hecho un grito ¡oh qué paso!, pero que bien siento todo mi cuerpo, siento una sensación de relajamiento...

Mientras nuestro inquieto amiguito disfrutaba de las sensaciones que le producían las sustancias que rodeaban su cuerpo, cayó como en un tobogan a una gran piscina llamada **estómago**, donde fue agitado, y en rítmicos movimientos el pequeño dulce se transformó.

Cada vez más asombrado y radiante de alegría miraba como cambiaba su cuerpo, y como se convertía en otras sustancias las cuales eran importantes para el lugar donde ahora era su hogar, luego de haber bailado dentro del estómago el dulcesito se preparaba para seguir su camino hacia un estrecho laberinto que le causaba insertidumbre el cual se llamaba **intestino delgado**, sintiéndose más diminuto.

De nuevo experimento la sensación tan agradable de aquel cosquilleo sobre su ya, desgastado cuerpo; se aproximaba desintegrado en pequeñas partículas hacia una tubería un poco amplia y ondulada conocida como **intestino grueso**, donde las sensaciones eran muy lentas entonces comprendió que su camino estaba por finalizar, pero esto no le afectó a nuestro querido amiguito, pues, él sabía que había contribuido a la formación y desarrollo de aquel individuo que le proporcionó tal aventura.

De pronto estando plácido en plena meditación sintió que su cuerpo era comprimido con otros cuerpos ajenos a él y de repente ¡juaz! fue expulsado suavemente por un anillo al que todos llamaban **ano**, hacia un mundo nuevo que había que descubrir y empezar una nueva aventura.

Con el presente taller el estudiante conoce las diferentes partes y funciones del aparato digestivo.

TALLER No 3

LOS SENTIDOS

OBJETIVO: Conocer los órganos de los sentidos y su importancia para el desarrollo de los procesos vitales.

DESARROLLO DEL TALLER

RONDA CON LOS SENTIDOS

Nuestro cuerpo tiene cinco
Cinco sentidos consentidos
Que nos ayudan a descubrir
Nuevos mundos, mundos coloridos.

Los ojos, la nariz, la lengua
La piel y los oídos
Son nuestros consentidos

El más extenso es nuestra piel
Algunas son ásperas y otras tersas
Como el algodón

Negras, amarillas, rosadas
O bronceadas por el sol que
Siempre cumple una función.

Los ojos, la nariz, la lengua
La piel y los oídos
Son nuestros consentidos

Los ojos son el espejo del alma
Con ellos miramos
Y también lloramos

Los ojos, la nariz, la lengua
La piel y los oídos
Son nuestros consentidos

Mi nariz se arruga o también se
Extiende de acuerdo al olor
Al igual que la lengua con el sabor.

Los ojos, la nariz, la lengua
La piel y los oídos
Son nuestros consentidos.

Los dulces murmullos de amor
Que me dice mi mamá son
escuchados por mis oídos y
llevados a mi corazón.

Mediante el desarrollo del presente taller el estudiante conocerá e identificará los
órganos de los sentidos que posee el hombre.

TALLER No. 4

LAS PLANTAS

OBJETIVO: Por medio de la composición de coplas el estudiante aprenderá a identificar las partes de una planta.

DESARROLLO DEL TALLER

PARTES DE UNA PLANTA

Soy la raíz el sosten

Alimentándome siempre estén

El día que me quiten

Se joden ustedes también

Tallo me llamo

Llena mi alma

Si de agua me llenan

Flores como tú

son para quererlas

florece más y veras que florero serás.

Que fruto tan hermoso

Que sabrosos frutos también

A sí me llaman los que degustan

Pues para eso nos hicimos también

Somos las hojitas

Verdecitas y amarillitas

Como quieras podemos ser

Sólo que queridas debemos ser

Con el presente taller el niño y la niña distinguirá las diferentes partes de una planta.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- A pesar de pequeños contratiempos, se ha tenido una experiencia muy agradable al compartir, ya casi de forma cotidiana con la Comunidad Educativa Institucional, porque a medida que pasa el tiempo se apropia de cada uno de las acciones que en éste establecimiento el grupo de trabajo ha estado desarrollando.
- Con los instrumentos de recolección de información se concluye que el docente se rehúsa a innovar sus estrategias pedagógicas escudándose en el tiempo laborado y a su edad. El estudiante demuestra gran interés e inquietud por las clases lúdico pedagógicas.
- El juego como metodología de enseñanza es una desmecanización de los procesos de enseñanza de la pedagogía tradicional.

RECOMENDACIONES

- Todo juego tiene un fin y unas reglas que cumplir, por lo tanto el niño no debe acostumbrarse a jugar por jugar, de ahí la importancia del docente como verdadero guía u orientador.
- Es recomendable complementar la enseñanza teórica con la práctica, con el fin de que los niños aparte de que adquieran conocimientos, adquieran destrezas, desinhibición, y de una forma u otra ser más extrovertidos lo cual se puede lograr mediante el juego.
- No importa la edad ni tiempo laborado si realmente el docente está dispuesto a innovar estrategias pedagógicas que ayuden al desarrollo del proceso aprendizaje, sólo se debe contar con voluntad y creatividad.
- El juego es un proceso interactivo entre profesor y estudiante donde cada uno puede aprender y aportar mediante el desarrollo de éste.
- Sería importante que la presente propuesta, se lleve a cabo, puesto que son los mismos niños quienes desean un cambio en el desarrollo de sus clases.

BIBLIOGRAFÍA

- Alegría de enseñar. Juego Material Didáctico y Conocimiento No 36.
- Constitución Política de Colombia. 1991.
- Enciclopedia General de la Educación. Volumen 3. Grupo Editorial Oceano. Barcelona (España) Pág. 1269
- DELGADO Velasco, Luis Alberto. Túquerres Tierra Gestora de Libertad. Alcaldía Municipal, Casa de la Cultura, CORPONARIÑO. 1997
- FLORIÁN, Jorge Murcia. Investigar para Cambiar. Un enfoque sobre investigación Acción Participante. Editorial Magisterio. No 1. 1997.
- GARCÍA GONZÁLEZ, Enrique; RODRIGUEZ CRUZ, Hector M. El Maestro y los Métodos de Enseñanza. Cursos Básicos. Editorial Trillas. No 3. 1997.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza Editorial Madrid 1996
- JIMÉNEZ V., Carlos Alberto. La Lúdica como experiencia Cultural y Etnografía y Hermenéutica del Juego. Editorial Magisterio.
- Ley General De Educación 1994
- MACHADO, Franco de Clara. Pensar y Actuar. Un Enfoque Curricular para la Educación Integral. Editorial Magisterio. No 2. 1996.
- MORENO Santacoloma, María del Carmen. Innovaciones Pedagógicas. Una Propuesta de Evaluación Crítica. Editorial Magisterio. No 19.1998.
- PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL. Residencia Social San Pío Décimo. Túquerres 2001.

ANEXOS

ANEXO A

ENTREVISTA CON LA DOCENTE DE CIENCIAS NATURALES DEL GRADO CUARTO DE LA RESIDENCIA SOCIAL PIO DECIMO

OBJETIVO: conocer y analizar la pedagogía que se desarrolla en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución, para establecer prioridades en torno a la problemática objeto de estudio.

1.- ¿Qué estrategias pedagógicas emplea para la enseñanza del área de las Ciencias Naturales?

2.- ¿Qué medios utiliza en la enseñanza de las Ciencias Naturales?

3.- ¿Le parece interesante implementar nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales?

4.- ¿Cómo le parece a usted que el juego ayude en el proceso educativo del área de las Ciencias Naturales?

ANEXO B

**ENTREVISTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA RESIDENCIA SOCIAL PÍO
DÉCIMO GRADO CUARTO**

OBJETIVO: Establecer el grado de satisfacción que los estudiantes tienen con relación a las actividades pedagógicas desarrolladas en el área de las Ciencias Naturales.

1.- ¿Cómo les enseña la profesora del área de Ciencias Naturales?

2.- ¿Te gustaría que te enseñen de otra forma? ¿Cómo?

3.- ¿Te gustaría aprender mediante el juego?

ANEXO C

FORMATO PARA TESTIMONIO FOCALIZADO

OBJETIVO: Recoger información directa de los diferentes estamentos: Docente, niños y niñas sobre lo que ellos saben a cerca del desarrollo de estrategias pedagógicas en la enseñanza de Ciencias Naturales.

Grupo Focal _____

Nombre _____

Fecha _____

Transcripción del testimonio _____
