

*UTILIZACION DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA
ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS GRADOS TERCERO
Y CUARTO DEL CENTRO EDUCATIVO SAN RAFAEL*

LUIS CARLOS MUÑOZ OLIVA

*UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
AREA DE CIENCIAS NATURALES
SAN JUAN DE PASTO*

2002

*UTILIZACION DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA
ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS GRADOS TERCERO
Y CUARTO DEL CENTRO EDUCATIVO SAN RAFAEL*

LUIS CARLOS MUÑOZ OLIVA

*Tesis de Grado para optar al título de Licenciatura en Educación Básica
con Énfasis en Ciencias Naturales*

Asesor:

JORGE BOLAÑOS

*UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
AREA DE CIENCIAS NATURALES
SAN JUAN DE PASTO*

2002

NOTA DE ACEPTACION

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

SAN JUAN DE PASTO, ENERO 2002

DEDICATORIA

*A mis padres, a mis
hermanos y a todo el
cuerpo docente del
plantel*

Luis Carlos

AGRADECIMIENTOS

El autor expresa sus agradecimientos a:

JORGE BOLAÑOS, por su colaboración en la asesoría de la tesis.

Al grupo de docentes de la Facultad de Educación, por la calidad de su profesión; igualmente su comprensión hacia los alumnos.

Al grupo de docentes del Centro Educativo San Rafael por la colaboración prestada en la realización de este trabajo.

Mi familia por la colaboración prestada durante la carrera.

TABLA DE CONTENIDO

	<i>Pág</i>
<i>INTRODUCCION</i>	16
1. <i>ASPECTO CIENTIFICO</i>	18
1.1 <i>TITULO</i>	18
1.2 <i>TEMA</i>	18
2. <i>PROBLEMA</i>	19
2.1 <i>FORMULACION DEL PROBLEMA</i>	19
2.2 <i>DESCRIPCION DEL PROBLEMA</i>	19
3. <i>OBJETIVOS</i>	22
3.1 <i>OBJETIVO GENERAL</i>	22
3.2 <i>OBJETIVOS ESPECIFICOS</i>	22
4. <i>JUSTIFICACION</i>	23
5. <i>MARCO REFERENCIAS</i>	25
5.1 <i>ANTECEDENTES DEL PROBLEMA</i>	25
6 <i>DESCRIPCION DEL CONTEXTO</i>	31
6.1 <i>HISTORIA</i>	32
6.2 <i>ASPECTO EDUCATIVO CULTURAL</i>	34
6.3 <i>ASPECTO SOCIO ECONOMICO</i>	35

	<i>Pág</i>
7. MARCO TEORICO	37
7.1 CONOCIMIENTO	39
7.2 DESARROLLO	40
7.3 APRENDIZAJE	41
8. CONSTRUCTIVISMO PEDAGOGICO SOCIAL	43
8.1 EXPERIENCIA	43
8.2 TRANSMISION SOCIAL	44
8.3 EQUILIBRACION	45
9. EL JUEGO	47
9.1 EL JUEGO EN EL PROCESO DE DESARROLLO DEL HOMBRE	48
9.2 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD CENTRAL DE LA EDUCACION	49
9.3 EL JUEGO TRABAJO	50
9.4 LA ACTIVIDAD LUDICA	51
9.5 EL JUEGO Y LOS NIÑOS	52
9.6 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS SENTIDOS	52
9.7 FINALIDADES DEL JUEGO	53
9.8 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS	55
9.9 COMO SELECCIONAR LOS JUEGOS	56
9.10 COMO DIRIGIR UN JUEGO	57

	<i>Pág</i>	
9.11	<i>RESUMEN DE SUGERENCIAS A LOS MAESTROS</i>	60
9.12	<i>METODOLOGIA</i>	60
9.13	<i>JUEGOS DE INTEGRACION</i>	61
10.	<i>METODOLOGIA</i>	63
10.1	<i>TIPO DE INVESTIGACION</i>	63
11.	<i>POBLACION</i>	64
11.1	<i>MUESTRA</i>	64
11.2	<i>INSTRUMENTOS</i>	64
12.	<i>APLICACIÓN DE ENCUESTAS</i>	66
12.1	<i>CUESTIONARIOS APLICADOS A LOS PROFESORES</i>	68
12.2	<i>RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS</i>	73
12.2.1	<i>RESULTADOS DE ENCUESTAS APLICADAS A LOS PROFESORES DEL PLANTEL.</i>	73
12.2.2	<i>RESULTADOS DE ENCUESTAS APLICADAS AL JUEGO “EL TESORO DEL PAYE”</i>	74
12.3	<i>CUESTIONARIOS APLICADOS A LOS ALUMNOS</i>	75
12.3.1	<i>Resultados de encuestas aplicadas a los alumnos del plantel.</i>	75
12.4	<i>CUESTIONARIO DE CIENCIAS NATURALES</i>	76
12.5	<i>CUESTIONARIO NUMERO DOS JUEGO SABELOTODO</i>	77
12.6	<i>CUESTIONARIO NUMERO TRES JUEGO TANGRAN</i>	78

	<i>Pág</i>
13. <i>PROPUESTA METODOLOGICA</i>	79
13.1 <i>OBJETIVOS</i>	79
13.2 <i>DESCRIPCION DE LA PROPUESTA</i>	79
13.3 <i>JUSTIFICACION</i>	80
13.4 <i>TEMA</i>	81
13.5 <i>METODOLOGIA</i>	81
13.6 <i>CONTEXTUALIZACION</i>	83
13.7 <i>DESARROLLO</i>	84
13.8 <i>EVALUACION</i>	85
13.9 <i>CONCLUSIONES</i>	88
<i>CONCLUSIONES</i>	89
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	91
<i>ANEXOS</i>	93

LISTA DE CUADROS

		<i>Pág</i>
<i>Cuadro 1</i>	<i>Resultado de las encuestas del juego y su aplicación en las ciencias naturales</i>	<i>73</i>
<i>Cuadro 2</i>	<i>Resultado de las encuestas del juego “El tesoro del Paye”</i>	<i>74</i>
<i>Cuadro 3</i>	<i>Resultado de las encuestas del juego y su aplicación en las ciencias naturales</i>	<i>76</i>
<i>Cuadro 4</i>	<i>Resultado de las encuestas relacionadas con el juego “Sabelotodo”</i>	<i>77</i>
<i>Cuadro 5</i>	<i>Resultado de las encuestas relacionadas con el juego “El Tangran”</i>	<i>78</i>

LISTA DE FIGURAS

	<i>Pág</i>
<i>Figura 1 Figuras que pueden elaborarse con el juego “El Tangran”</i>	<i>107</i>

LISTA DE ANEXOS

	<i>Pág</i>	
<i>Anexo A</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	94
<i>Anexo B</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	95
<i>Anexo C</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	96
<i>Anexo D</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	97
<i>Anexo E</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	98
<i>Anexo F</i>	<i>Cuestionario de encuestas realizadas a profesores.</i>	99
<i>Anexo G</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	100
<i>Anexo H</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	101
<i>Anexo I</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	102
<i>Anexo J</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	103
<i>Anexo K</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	104
<i>Anexo L</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	105
<i>Anexo LL</i>	<i>Cuestionario relacionado con el juego “El Tesoro del Payé”</i>	106
<i>Anexo M</i>	<i>Explicación del Tesoro del Payé</i>	108

GLOSARIO

ACTITUDINAL: *acto que ordena la ejecución de un conjunto de reglas.*

APORTACION: *conjunto de opiniones de un grupo de personas, con el fin de ser aplicadas por una comunidad.*

AUTOMOTIVACION: *acción de elevar el ánimo común de una persona de manera independiente.*

AUTOEXPRESION: *demostrar las propias capacidades individuales a través de un medio de motivación.*

CAOTICO: *actividad confusa y desordenada en extremo.*

COERCITIVO: *limitarse frente a una determinada acción.*

COGNOSCITIVO: *se aplica a lo que es capaz de conocer.*

CONSTRUCTIVISTA: construcción de cada alumno dentro del aprendizaje humano logrando modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de diversidad, de complejidad y de integración.

CURRICULO: conjunto de indicaciones relativas a la situación de un estudiante.

DESERCION: falta grave que comete una persona, faltando a su integridad.

DIDACTICO: arte de enseñar o instruir.

FOCALIZAR: orientarse hacia un objetivo por medio de las normas y pautas determinadas.

LUDICA: aplicación del juego en la enseñanza.

M.E.N.: Ministerio de Educación Nacional.

PEDAGOGIA: arte de enseñar o educar a los niños.

P.E.I.: proyecto educativo institucional.

PRERREQUISITO: *orden designada dentro de un conjunto de actividades.*

PSICOGENETICO: *actividad mental transmitida a través de herencia.*

SISTEMATICAMENTE: *método por el cual se acumulan todos los hechos de una ciencia en torno a una opinión verdadera o errónea.*

SOCIOAFECTIVO: *clamor fraternal adquirido dentro de la sociedad y aplicado a lo largo del contacto grupal.*

SUCINTA: *acto breve y circunstanciado teniendo en cuenta todos los detalles de una situación.*

INTRODUCCION

El juego permite el desarrollo de los procesos formativos del niño manifiesta la salud física y mental, desarrolla mecanismos de aprendizaje en la infancia como comportamientos imitativos elementales hasta la formación de conceptos y normas morales, se estimule el desarrollo muscular y la coordinación motora, el control del cuerpo y la formación de habilidades y destrezas, para el adecuado desarrollo intelectual y cognoscitivo.

En el juego se desarrollan mecanismos para la formación de conceptos, observa, experimenta, amplía el concepto del mundo, abstrae conceptos de forma, color, movimiento, espacio, tiempo; es un facilitador del conocimiento y ordenación de la información.

Jugando el niño clasifica, identifica sus propiedades, distingue características, da un nombre a los conjuntos, percibe similitudes y diferencias y es por eso que el juego es indispensable en los procesos de enseñanza - aprendizaje, especialmente en este trabajo se hace relación a la enseñanza de las ciencias naturales.

Se busca hacer del estudio una tarea agradable por medio de talleres, con juegos de integración y desarrollo integral y físico. Aplica la visión de reconocidos pedagogos con el único fin de poner en práctica sus enseñanzas.

En el Centro Educativo San Rafael se ha desvalorizado el inmenso potencial del juego como estrategia de instrucción, los horarios rígidos, las actividades centradas en el maestro le quitan protagonismo al niño como parte activa de su proceso de formación.

1. ASPECTO CIENTIFICO

1.1 TITULO

Utilización del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias naturales en los grados tercero y cuarto de primaria del Centro Educativo San Rafael del Municipio de Pasto.

1.2 TEMA

Utilización del juego como estrategia didáctica.

2. PROBLEMA

Dentro de los procesos de formación integral de los niños del Centro Educativo San Rafael se ha descuidado el “juego” como motivador de este proceso de formación.

2.1 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿ Cómo incide el juego como estrategia didáctica para el alcance de los logros en el área de las ciencias naturales y en el desarrollo integral de los estudiantes del grado tercero y cuarto del Centro Educativo San Rafael del municipio de Pasto?

2.2 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El Centro Educativo San Rafael brinda educación, haciendo énfasis en una formación integral, fomentando el rescate de valores como el respeto, la sinceridad, la justicia en las relaciones interpersonales encaminar la labor educativa a cultivar la pulcritud, el orden, los buenos modales y vivir en actitud constante de actualización pedagógica y de innovación curricular, esa es su fundamental misión para la institución.

La institución carece de las condiciones económicas óptimas para brindar un mejor servicio.

La institución cuenta con una planta física pequeña, las aulas escolares existentes son bastante reducidas con capacidad para veinte niños lo cual impide ubicar aparte diez menos, treinta niños que quieren ingresar al establecimiento educativo y que por falta de cupo no lo hacen.

Cuentan únicamente con un patio de recreo en donde no hay espacio suficiente para lograr permanecer tranquilos sin que se presenten accidentes.

La entrada principal de la escuela esta muy cercana a una zona de mucho tráfico vehicular, lo que obliga a tener especial cuidado cuando los niños salen del plantel.

Por tales motivos se pretende realizar actividades lúdicas en horas de descanso para poder fomentar un juego controlado y teniendo en cuenta que no existe el espacio suficiente para una recreación sin riesgos.

Dentro del aspecto pedagógico se ha descuidado la utilización del juego como motivador del proceso de aprendizaje de las ciencias naturales, la escuela cuenta con algunos materiales didácticos que podían ser

utilizados para motivar el aprendizaje de los niños a esta área, tampoco existe una metodología que permita adecuar estos recursos a las diferentes disciplinas dentro del proceso de la formación integral.

El tema de objeto de estudio se inscribe en el área de educación concretamente en la enseñanza de las ciencias naturales; dentro de las modalidades pedagógicas contemporáneas este estudio se enmarca en el aprendizaje activo personalizado y constructivista, haciendo relación al alumno siendo el propio gestor de su formación y crecimiento cognitivo donde el docente es un orientador del proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta el P.E.I. del Centro Educativo San Rafael, se utilizó el material didáctico para aplicar el programa curricular en base a este material que en su primera unidad relaciona a los seres vivos y su medio ambiente se puede tomar aspectos sobre flexiones, clasificación de los seres vivos, organización del botiquín, las plantas y su medio ambiente, etc. se pretende con este trabajo la adaptación de las ciencias naturales al material didáctico para que el niño juegue y aprenda.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Propiciar la inclusión del juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de las ciencias naturales en los grados tercero y cuarto del Centro Educativo San Rafael, de la ciudad de Pasto.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- *Establecer el juego como herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales.*
- *Proponer una metodología con base en el juego para la enseñanza de las ciencias naturales en el Centro Educativo San Rafael en los grados tercero y cuarto.*
- *Diseñar una propuesta didáctica para desarrollar el juego como herramienta en el logro de los objetivos de las ciencias naturales de los grados tercero y cuarto.*

4. JUSTIFICACION

La educación es fuente de saber y es la más cierta posibilidad de desarrollo humano, cultural y económico social de la comunidad, permitiendo el desarrollo de las estructuras de aprendizaje como también la dimensión socioafectiva del hombre.

El niño descubre, transforma y se educa de acuerdo a la necesidad del momento, y solo se logra esto cuando el niño conoce sin presiones externas motivando por su curiosidad de saber por el placer que proporciona el estar en la actividad por jugar.

El maestro debe ayudar al niño con su experiencia a razonar.

Nos acercamos al aprendizaje de las ciencias naturales, cuando realizamos un paseo en el que mientras se dialoga caminando tomando las onces, se recogen piedras, hojas, raíces, bichitos que luego reunidos compañeros y maestros se miran, se observan pero establecen semejanzas y diferencias que oír el análisis del maestro, o leer la explicación del libro sobre los reinos de la naturaleza.

Lo que enseña la pedagogía es que los jóvenes aprenden y se forman mejor cuando producen lúdicamente, con sentimiento, creatividad y alegría. He aquí la clave de la pasión que despiertan los computadores que funcionan amigablemente, no castigan ni juzgan, siempre hay posibilidad de desviarse, de ensayar, de buscar.

Una pedagogía que respete los intereses y motivaciones del educando, que no cohibe su creatividad que orientan sin imponer, porque valora la participación y se fundamenta en la cooperación.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la institución en la cual se desarrolla el presente proyecto, no existe ningún aporte o trabajo relacionado con el juego, en el aprendizaje de las ciencias naturales, solamente se trabajó en este campo con lo que plantea la Ley General de la Educación en el artículo 57 del reglamento 18 – 60 que nos dice: además del tiempo prescrito para las actividades pedagógicas se deberá establecer en el proyecto educativo institucional uno dedicado a las actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo orientadas por partes curriculares, según el interés del estudiante este tiempo no podrá ser inferior a diez horas semanales.

“Los procesos curriculares dentro del área de las ciencias naturales y educación ambiental pretenden formar competencias básicas a lo cognitivo, comunicativo, corporal, valorativo, actitudinal, estética y el desarrollo de algunas finalidades como las siguientes: ¹

¹ DE URREGO FIGUEROA EDITH. Encargada del área de ciencias naturales en el MEN. Las Disciplinas y la formación Integral. Bogotá.

- **Curiosidad científica y deseos de saber.** *Se refiere a los intereses, experiencias y conocimientos de los alumnos que van incrementado sus deseos de abordar sistemáticamente los problemas y situaciones de la vida, recurriendo a diversos métodos y fuentes de conocimiento.*
- **Construcción de conocimientos.** *El alumno manifiesta claramente que los conceptos que maneja, o las teorías que argumenta, están sustentados en la comprensión científica de los mismos y no en su simple memorización, los significados que va construyendo son cada día más complejos.*
- **Capacidad investigativa.** *Relacionada con el desarrollo progresivo de la capacidad innata de asombrarse y de preguntarse obviamente, de aventurar e imaginar respuestas mediante hipótesis, sustentadas, diseñar y montar experimentos.²*
- **Conciencia ética.** *Entendiendo como la intención relacionada que el alumno hace sobre la calidad y validez de las normas, valores, métodos, procedimientos y actuaciones, sus conciencias e impactos generados por esas relaciones (hombre, sociedad, naturaleza, ciencia, tecnología³).*

² *Ibidem*

³ *Ibidem*

Con relación al juego son muchos los pensadores que le atribuyen un valor importante en el proceso de formación.

Juan Luis Vives (1492 – 1540). *No solo asigna valor a los ejercicios, sino al juego y al hecho de que los niños departan con otros de su misma edad.*⁴

Jhon Loke (1632 – 1704). *La institución necesita ser divertida, basarse en el juego, la enseñanza debe ser válida sucinta y dirigirse a los sentidos.*⁵

Ovidio Decroly (1871 – 1932). *Destaca la actividad espontánea con los niños y considerando el juego como una necesidad vital.*⁶

Piaget (1959). *Por medio del juego espontáneo se estimula el desarrollo muscular y la coordinación motora, es una actividad que le permite al niño adquirir el control de su propio juego y desarrollar muchas habilidades y destrezas de trascendental importancia para el desarrollo mental y cognitivo.*⁷

⁴ FECODE. Revista Educación y Cultura No. 14. Bogotá, Colombia, Marzo de 1988.

⁵ *Ibidem*

⁶ *Ibidem*.

⁷ MORA, Luz Stella. Tesis Universidad de Nariño. El Juego en el Desarrollo Socioafectivo de los Niños del Preescolar, San Juan de Pasto, 1999.

María Montessori (1870 – 1982). *Exalta la necesidad de los juegos para la educación de cada uno de los sentidos, los juegos sensoriales están estrechamente ligados a su nombre.*⁸

Dewey (1859 – 1952). *El juego crea el ambiente natural del niño en cuanto a las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses.*⁹

Platón (727 – 348). *Afirma que los primeros años del niño deben ocuparse de juegos educativos practicados en común por ambos sexos bajo vigilancia y en jardines infantiles.*¹⁰

Montaigne (1533 – 1592). *Es importante el campo de la observación haciendo que el niño fomentará su curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor.*¹¹

Rousseau (1712 – 1778). *El niño debe aprender de la experiencia y no darle al niño ninguna clase de acción verbal, solo se aprende a pensar cuando se ejercita los sentidos, cuando los niños están persuadidos que*

⁸ FECODE. Revista Educación y Cultura No. 14. Bogotá, Colombia, Marzo de 1988.

⁹ Ibidem

¹⁰ MORA, Luz Stella. Tesis Universidad de Nariño. El Juego en el Desarrollo Socioafectivo de los Niños del Preescolar.

¹¹ Ibidem.

*los juegos en que participan son simplemente en los juegos, sufre sin quejarse, aún riéndose, lo que nunca sufrieron de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas.*¹²

Pestalozzi (1746 – 1827). *El juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y favorece las normas de cooperación.*¹³

Fruebel (1782 – 1952). *El gran educador hizo del juego un arte, un admirable instrumento para promover la educación de los niños “La educación más eficiente es aquella que proporcione a los niños actividades, autoexpresión y participación social”.*¹⁴

Celestine Freinet (1896 – 1966). *Plantea el principio del trabajo como equipo a la cultura emanada de la actividad laboriosa del niño como experiencia y pensamientos enriquecidos en la práctica pedagógica. El trabajo en todos los casos es trabajo, juego en el que se combinan el movimiento del cuerpo y la inteligencia y que se trace a transformarla en juego trabajo como canalización de la energía fisiológica y del potencial psíquico.*¹⁵

¹² FECODE. Revista Educación y Cultura No. 14. Bogotá, Colombia, Marzo de 1988.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

Para los anteriores es bastante claro que el juego es el inicio de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello es indispensable en la práctica educativa.

6. DESCRIPCION DEL CONTEXTO

El Centro Educativo San Rafael se encuentra ubicado en el barrio San Pedro correspondiente al municipio de Pasto, en la calle 16 con carrera 43 esquina.

Las vías de acceso son la carrera 43 y la calle 16, las que están en buen estado.

Los grupos que se benefician del centro educativo son: Corregimiento de Mapachico, barrio San Pedro, barrio San Rafael, las Quintas de San Pedro, Pandiaco, Los Laureles, Los Urapanes, la Colina y la calle 16.

La escuela geográficamente está situada al noroccidente de Pasto al pie del Volcán Galeras junto al Hospital San Pedro y frente al Hospital San Rafael.

Dado su buena ubicación el Centro Educativo San Rafael, presta un valioso servicio a las comunidades anteriormente señaladas, necesitando por lo menos un aula más para complementar la necesidad que hay del servicio educativo en este sector de la ciudad.

6.1 HISTORIA

El Centro Educativo San Rafael funciona en un inmueble del Hospital San Pedro, ubicado en la calle 16 con carrera 43 esquina. Este lote fue entregado a la Junta de Acción Comunal del barrio San Rafael cuyo presidente era el señor TEOFILO RIVERA y los señores: AIDA MEZA DE CONTRERAS, ANTONIO GUERRERO, LUIS DIAZ, ALBERTO CORDOBA y FRANCISCO GOMEZ, integrantes de la Junta Directiva del barrio San Pedro en 1970.

La Junta del barrio decide construir una escuela en este lote el 5 de septiembre de 1985, el Presidente de la Junta de Acción Comunal de ese entonces señor HUGO LOPEZ, hace entrega de la escuela a la docente ROSAURA MAYA CAMPO, quien inicia labores escolares en el grado primero con un total de 22 estudiantes distribuidos así: nueve (9) de preescolar y trece (13) estudiantes para el grado primero.

De 1986 a 1988 funcionan los grados segundo (2) y tercero (3) de Básica Primaria donde la señora ROSAURA MAYA es directora y se nombra a ELIDA BENAVIDES DE VELASCO hasta 1991, a partir de 1992 se nombra a los docentes LIGIA DEL CARMEN OLIVA ROSERO, GLADYS QUENAN, GLADYS CORDOBA, NIDIA DEL ROSARIO MUÑOZ y ZOILA SALAZAR DE AGREDA, con quienes organizan el grado cero (0), y los cinco grados de

Básica Primaria. En 1996 se nombre a la docente ALBA SOFIA JURADO MIER como Directora, quien ejerce el cargo a partir de este año escolar 1997 -1998, se hace un diagnóstico general del plantel en lo administrativo, pedagógico y comunitario, llegando a la conclusión de la imperiosa necesidad de realizar reformas en el plantel; luego asume el cargo como Directora ALBA ISABEL ROJAS en 1996 y por último es nombrado para el grado tercero el profesor SILVIO BASTIDAS desde septiembre del año 2001.

Como el plantel tiene carácter de privado, como se explicó anteriormente el lote es de propiedad del Hospital San Pedro es imposible solicitar recursos para infraestructura fundamentales en la escuela. Por tal motivo se recurre al aporte anual que dan los Padres de Familia de \$ 10.000 pesos para cada estudiante que ingrese al plantel, con este dinero se hacen obras prioritarias y de mantenimiento como también los gastos generales y de funcionamiento. Esta cuota varía cada año.

Se puede decir que la institución mantiene una inclinación de carácter oficial, ya que es sin ánimo de lucro; porque los únicos recursos que recibe sirven únicamente para su mantenimiento.

En base a este problema en comunicación con el Doctor MARCO FIDEL MARTINEZ SIERRA, Secretario de Educación y Cultura Municipal,

manifiesta no poder intervenir en propiedad ajena, mientras no se legalice la planta física; o sea que tiene que tener el carácter de oficial, lo que confirma de igual manera Redes Educativas.

En virtud de este hecho se propuso a los directivos del Hospital San Pedro, para legaliza el inmueble con un acto administrativo o escritura; las directivas manifestaron que se podría pensar en un comodato con el municipio por lo menos por un año; plazo prudencial para que el gobierno municipal estudie la posibilidad de adquirir mediante compra el predio.

6.2 ASPECTO EDUCATIVO CULTURAL

El nivel de educación de las familias es bajo en su mayoría han cursado tercero (3) o quinto (5) de primaria, hay analfabetismo, pocos han realizado estudios secundarios hasta el grado noveno (9) o algunos hasta el grado once (11).

Se ha detectado en los estudiantes una inmensa dedicación a ver televisión, a pasar largas horas en compañía de amigos de mayor edad o simplemente en la calle, puesto que sus madres en su gran mayoría trabajan fuera de sus casas, se habla de maltrato físico y psicológico se hace trabajar a niños y niñas en labores de adultos, hechos que pueden desembocar en desobediencia ante sus padres y superiores, integración a

grupos pandilleros o a vivir sin ninguna ocupación ni incentivos en la vida.

6.3 ASPECTO SOCIOECONOMICO

El sesenta por ciento (60%) de las familias del establecimiento viven en el barrio Figueroa, cuya distancia a pie hasta la escuela es de diez (10) minutos, los habitantes son muy pobres viven en casas humildes, pequeñas, las calles no son pavimentadas, pocos son propietarios, la mayoría son arrendatarios lo que se presta para el hacinamiento en algunos casos.

Por otra parte se trata de personas que son muy colaboradoras con su escuela, en medio de su pobreza aman a su escuela y participan en todas las actividades que se realizan ya sean deportivas, culturales, religiosas y obras de infraestructura. Muchas familias tienen trabajos organizados como lo son la albañilería, agricultura, servicio doméstico, transporte de productos en carretas de caballos, recicladores y vendedores de mercado. Existen otras familias que devengan el sueldo diario en ventas ambulantes o en jornadas ocasionales, hay muchos desocupados que padecen el flagelo del desempleo. En otro 40% de familias pertenecen a los barrios Pandiaco, Quintas de San Pedro, Calle 16, San Rafael, Mapachico, los Laureles, los Urapanes, entre otros.

La responsabilidad del hogar esta tanto en el padre de familia como en la madre, pero hay casos donde los responsables de los niños son los hermanos, tíos, abuelos y otra persona amiga, etc.

Los padres de familia o acudientes en síntesis son en su gran mayoría personas de escasos recursos económicos y con un nivel cultural social muy bajo.

7. MARCO TEORICO

Considerando que la educación tiene por finalidad la formación del individuo para involucrarlo, en todo social y que esta función formativa implica la inducción del estudiante al conocimiento que se lleva a cabo en su infancia, en cuya etapa tiene como parte vital el juego de cara a los procesos del desarrollo y a los principios básicos de la pedagogía activa.

Dentro de la reforma curricular emprendida por el Ministerio de Educación Nacional (1980),¹⁶ basada en fundamentos pedagógicos, filosóficos y psicológicos de la pedagogía activa.

Con el fin de superar el carácter pasivo de la enseñanza tradicional de los sistemas rutinarios en sistemas activos, de tal manera que el alumno participe y pueda organizar afectivamente su propio aprendizaje.

De la misma manera el MEN diseñará y distribuirá materiales dirigidos a los docentes, encaminados a actualizarlos en los contenidos curriculares y en las distintas metodologías pedagógicas con énfasis en la enseñanza activa.

¹⁶ Ministerio de Educación Nacional. Documento COMPES 2738 – MINEDUCACION Santafé de Bogotá, D.C., Octubre 19 de 1994.

Los antecedentes de la pedagogía activa; se encuentran en el movimiento renacentista, que en el campo de la educación se caracterizó por una actitud crítica frente a la pedagogía tradicional, entendida esta, especialmente como el proceso de transmisión de conocimientos, muchas veces sin la debida comprensión.

El centro del interés de la pedagogía activa es la naturaleza del niño y tiende a desarrollar el espíritu científico acude a las exigencias de la sociedad sin prescindir de los aspectos fundamentales de la cultura.

En la pedagogía tradicional las relaciones de dominio del maestro al alumno no le permiten al niño transformar su realidad.

En la pedagogía activa se señalan caminos para la autodeterminación personal y social pero que el niño sea participe de su propio proceso de formación, el maestro es un guía, catalizador, animador de este proceso el aprendizaje le permite buscar significados, criticar, inventar, indagar en contacto permanente con la realidad.

La pedagogía moderna basada en la convicción de que es más importante “Aprender a aprender que aprender algo” que está basado en que la producción tecnológica y los conocimientos junto con la ciencia pueden

transformarse dejando a un lado los conceptos o definiciones anteriores que con el paso del tiempo se vuelven obsoletos.

7.1 CONOCIMIENTO

En la pedagogía activa el conocimiento es algo móvil, modificable e integrable a lo cognoscitivo dentro de cada persona y en espacio y tiempo definidos.

No es igual al conocimiento que sobre la cosmología se tuvo en el siglo XII del que se tiene actualmente, como tampoco es igual la forma como se utiliza este conocimiento en la NASA o en una tribu amazónica.

El conocimiento es el “conjunto ambiental” de elementos y no como el “conjunto global” de lo que se conoce sobre algo.

Los ambientes del niño para conocer como su casa, los elementos de esta, el camino que recorre de su casa a la escuela, el juguete que arma y desarma.

En el aula se restringen: el espacio, el movimiento, es un espacio empobrecedor y limitante para el conocimiento. Lo que implica la concepción del conocimiento antes descrita es que dentro de la

planificación escolar los objetivos propuestos por el maestro pueden trabajarse de diversas formas y el maestro debe estar preparado intelectual y emocionalmente para trabajarlos a partir de las propuestas, aportes e intereses de sus alumnos. Y para que los alumnos puedan aportar partiendo de su experiencia empírica para que el maestro pueda detectar los intereses reales del niño debe permitir y propiciar activamente lúdicas que permitan la automotivación.

7.2 DESARROLLO

Los cambios sociales generan profundas transformaciones en los niños de edad escolar, se debe buscar que tienen en común todos los niños a pesar de las diversas variaciones del medio social en que viven.

Las aportaciones de la psicología se limitan a poner de manifiesto las características diferenciales de los niños por medio de test de inteligencia, sin una revisión profunda de las causas de estas diferencias, hacen ver a unas personas más tontas y a otras más inteligentes.

Problemas como el bajo rendimiento académico, la repitencia o deserción escolar, la facilidad o incapacidad para memorizar fechas, datos o para resolver problemas, ya no pueden analizarse como el problema personal del alumno de querer o no querer aprender, o como el privilegio o el

estigma de ser “inteligente o no”. Estos problemas tendrán respuesta en el docente al conocer cuales son las características de funcionamiento intelectual del niño y cuales son los instrumentos que este desarrolla para comprender la realidad.

Poder trabajar en el aula de clase incluyendo en los objetivos del trabajo el incentivar las áreas básicas del desarrollo y al mismo tiempo usar el conocimiento de los procesos del desarrollo en las diferentes áreas de acuerdo en los diferentes momentos evolutivos del niño, es algo que solo puede hacerse a través del juego. Solo así crearan condiciones que permitan a las experiencias activas convertirse en fuente de desarrollo general como ya se dijo: la inteligencia humana no esta preformada, no es innata en el niño, sino que tiene su propia tendencia activa en el desarrollo: dos bellotas producen dos robles con diferencias insignificantes, mientras que dos niños se convierten en dos adultos con imprevisibles diferencias y variaciones entre ellos.

7.3 APRENDIZAJE

En cuanto a la formación de objetivos educacionales basados en la teoría Piagetiana supera dos procesos. Si bien están conceptualmente relacionados, son totalmente diferentes, el desarrollo y el aprendizaje.

El aprendizaje es la adquisición de habilidades y datos específicos y a la memorización de la información “y” solo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que puede asimilar la información contenida en dicho aprendizaje, sin la comprensión de relaciones espaciales, históricas y sociales los conceptos geográficos de ciudad, país o continente no tienen sentido.

Cuando el docente enseña por ejemplo que la capital de Colombia es Bogotá debe estar seguro de que sus alumnos diferencian claramente el concepto de país, departamento y ciudad es decir deben tener conocimientos previos.

Supone este aprendizaje no adecuado, no tender en cuenta la empatía o no aceptar la actividad positiva o negativa que frente a las situaciones podemos desarrollar, de acuerdo con la forma como se presenten los hechos o la manera como se vean involucrados en las situaciones.

De hecho si la situación del aprendizaje es algo distensionante que permite una participación acorde con las facultades y destrezas y si al objeto motivo de aprendizaje se le da acceso más libre y desprevenido, un acceso que permita poner en juego el conocimiento empírico de los hechos y por consiguiente se da la posibilidad de aprender.

8. CONSTRUCTIVISMO PEDAGOGIA SOCIAL

El verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona, el desarrollo no es la acumulación de conocimientos, datos o experiencias aisladas. Lo importante no es informar al individuo ni instruirlo sino desarrollarlo, humanizarlo.

Los pedagogos de la escuela nueva como MARÍA MONTESSORI, DEWEY, DECROLY y CLAPAREDE enfatizaron el “principio de la actividad” en el sentido de que está haciendo y experimentado es como el niño aprende, es desde la propia actividad del niño como este se desarrolla.

Piaget define las etapas sucesivas a través de las cuales el niño va construyendo sus nociones, sus conceptos y sus operaciones lógicas formales.

8.1 EXPERIENCIA

Más importante, según Piaget, para el desarrollo cognitivo no es la que extrae información directamente de la percepción sensorial de los objetos “físicos”, sino aquella otra experiencia de la acción propia, la experiencia

que el sujeto obtiene de las acciones que el mismo ejerce sobre otros objetos naturales y culturales. La noción de “conservación de la cantidad”, por ejemplo no la obtiene el niño de su experiencia física, ni de la percepción de algún objeto exterior, sino de la coordinación interior de sus acciones ejercidas sobre objetos como agua, arena, plastilina, hasta producir la necesidad lógica de la noción de conservación, previa a la idea conceptual de peso y volumen. Así mismo, cuando un niño encuentra que al contar piedritas, le da lo mismo si empieza a contar por la primera de la fila que por la última, lo que el niño acaba de descubrir es una propiedad coordinada al interior del sujeto con una experiencia lógico – matemática, diferente a la experiencia meramente conceptual del objeto externo.

8.2 TRANSMISION SOCIAL

Ningún sujeto recibe información pasivamente. Ningún mensaje no nuevo ni material se incorpora al sujeto si este no activa las estructuras previas adecuadas para procesarlo, para asimilarlo. Nada se puede enseñar con alguna eficacia si no se apoya en esquemas previos que posee el aprendiz de antemano. Ninguna respuesta o conducta individual es copia ni reproduce pasivamente el estímulo exterior de algún maestro o manual. El verdadero aprendizaje humano es una transformación de esos estímulos iniciales, producto de las operaciones mentales del aprendiz sobre tales estímulos.

8.3 EQUILIBRACION

Es un juego de compensaciones activas de la restauración reiterada del equilibrio (autorregulación), se va eliminando las contradicciones, las incoherencias, los desfases y los conflictos que se presentan en la asimilación del nuevo material.

La educación del futuro debe generar procesos que interesen, comprometan y potencien los tres factores que se acaban de describir que no pierda de vista que es la experiencia de la propia actividad sobre el nuevo material lo que le permite al alumno generar o construir en su interior el nuevo concepto, y que este nuevo concepto no se abre paso sino en medio de la dialéctica equilibrio – desequilibrio de toda la estructura mental del aprendiz. A continuación se va a describir que características y condiciones debe cumplir la enseñanza constructivista de esta perspectiva.

Uno no se choca con un concepto, ni se encuentra con un conocimiento, ni descubre una ley como descubriendo las indias, o alguna mina de oro. De la misma manera que la ley de la gravedad, todo conocimiento es una construcción mental, sea uno el primero o el último en entenderlo, haya o no haya descubrimiento, de todas maneras la ley de la gravedad existe

sólo desde el siglo XVII y de manera diferente de cómo existen las manzanas que caían sobre la cabeza de Newton.

La escuela como un espacio en el que los niños y docentes interactúan en relación con el conocimiento, tanto local como universal. En estos procesos de socialización juega un papel central la relación entre estudiantes (padres) y docentes (par cualificado). El docente cumple en estos procesos diferentes funciones. Por una parte se constituye, en un mediador cultural en la medida en que introduce y selecciona saberes como objetos de estudios de la escuela y, por otra parte, jalona el desarrollo social cognitivo del niño a través de sus propuestas curriculares. Para jalonar el desarrollo cultural del niño, el docente debe estar pendiente del nivel de construcción en el que se encuentran sus estudiantes para así introducir una actividad.

En este sentido el lenguaje como instrumento superior del desarrollo del individuo, en su existencia cultural es, el instrumento más poderoso para que el niño aprenda a pensar. ¹⁷

¹⁷ Ministerio de Educación Nacional. Fundamentos de Pedagogía para la Escuela del Siglo XXI. Bogotá, 1997.

9. EL JUEGO

Para poder explicar esto se formuló las siguientes preguntas:

¿Qué es el juego?, ¿Por qué juega el hombre?, ¿Quién invento el juego?

No existe una respuesta categórica a estos interrogantes, lo único evidente es que el juego existe como una actividad creciente del hombre y que se conoce desde los más remotos tiempos, ligado a la sociedad humana, y aún antes. En numerosos yacimientos arqueológicos en Asia, Africa, América y Oceanía.

Al lado de las herramientas de trabajo y de los utensilios domésticos se han hallados objetos destinados a jugar. Las representaciones gráficas de la prehistoria, en las cuevas de Lascaux Dordogne, Madeleine (Francia), Altamira y Loguil (España), Tossili (Africa) y en las figuraciones rupestres y pictográficas del Complejo Andino Sur Americano, están dibujados, conjuntamente con episodios de cacería de dantas de ritos de símbolos cosmogónicos, momentos, gestos, figuras que algunos arqueólogos interpretan como manifestaciones del juego, actitudes únicas de expansión o entretenimiento.

9.1 EL JUEGO EN EL PROCESO DE DESARROLLO DEL HOMBRE

El hombre es el resultado de tres instancias, se apoyan y relacionan, lo psíquico permite la manifestación de lo afectivo e intelectual que sin aquel no podría evidenciarse.

Se puede situar el juego en su origen senso motor como una asimilación de lo real al yo, en el sentido biológico de asimilación funcional, es decir los juegos del ejercicio desarrollan los órganos y conductas y en el sentido psicológico de la inteligencia y la afectividad.

Los juegos permiten vivir situaciones a través de las cuales interacciona un mundo (de los objetos y las personas) estableciendo así procesos de asimilación y adaptación.

Ejemplo: en el juego de la familia desarrolla instintos maternales, paternales y fraternales de otra representa simbólicamente y revive, transformándolo según las necesidades, el conjunto de sus necesidades vividas y aún no conscientes y, por consiguiente no manejables por él de otra manera. Así el juego en ejercicio sensomotor y simbolismo, es una asimilación de la real actividad propia que proporcione a esta su alimento necesario y transforma la real función de las múltiples necesidades del yo, por ello los métodos de la Pedagogía Activa exigen que a los pequeños

se les proporcione un material para que jugando con el puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales, que sin ello siguen siendo externas a la inteligencia infantil.

9.2 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD CENTRAL DE LA EDUCACION

La educación es una inversión de esfuerzos a largo plazo. Todo educador de niños debe tener en cuenta que cuando sus alumnos sean adultos las incontrovertibles verdades de ahora ya no serán probablemente incontrovertibles y, tal vez ni siquiera verdades, centrar la educación en la adquisición de los conocimientos, es acercarlo al fracaso, porque afortunadamente las ciencias evolucionan, pero como el educador no puede adivinar que conocimientos científicos registran el paso de unos cuantos lustros, no puede obviamente seleccionar aquellos que serán útiles a los preadultos que intenta educar. Los últimos conocimientos que con certeza van a ser útiles son aquellos que no pueden ser enseñados pero esto no quiere decir que no pueden ser aprendidos.

Aprender (que no tiene casi nada que ver con recibir enseñanzas) supone desarrollar capacidades intelectuales nuevas que hacen posible la comprensión y la creación, y esa capacidad que se puede aprender pero no enseñar, se logra mediante el ejercicio intelectual organizado cuyo ambiente ideal es el juego.

9.3 EL JUEGO TRABAJO

Celestin Freinet (1896 – 1966), maestro de escuela rural y creador de la pedagogía popular.

Iniciador y principal impulsor de un movimiento de renovación pedagógica fundamentado en la (“cooperación educativa”) en los procesos de base que los mismos maestros y trabajadores impulsan en la escuela pública.

La confianza de Freinet en la vida y en la naturaleza es plena. Es la vida que a través del medio se desarrolla, la que debe ser creada. La pedagogía cumple la misión de potenciarla y enriquecerla. Para ello tiene que modificar las viejas prácticas centradas en el adulto por unos que busquen recuperar el sentido, el valor, la necesidad y la significación social e individual de la escuela.

Freinet enriquece la teoría del interés y de la actividad. Plantea el principio del trabajo como equivalente a la cultura emanada de la actividad laboriosa de los niños como experiencia y pensamientos enriquecidos en la práctica pedagógica. El trabajo en todos los casos, es trabajo – juego, en el que se combinan el movimiento del cuerpo y de la inteligencia y que se trace o transforme en juego – trabajo como canalización de la energía fisiológica y del potencial psíquico.

El trabajo pedagógico de Freinet se organiza en torno a una serie de técnicas, de las cuales la imprenta fue una de las más importantes de sus innovaciones la cual permite la elaboración de los textos libres por los alumnos hasta su impresión, la imprenta y toda actividad posible a su alrededor (periódicos, correspondencia, ilustración, gráfica, etc.) constituye uno de los soportes de la pedagogía de Freinet.¹⁸

El hilo conductor de su propuesta es la cooperación escolar, porque a través de la cooperación surgen nuevas formas de trabajo y de estudio desde la base de los niños y de los maestros por el conocimiento y la vida se generan desde procesos colectivos (tanteo experimental) y porque Freinet atalayaba una escuela popular en una sociedad popular.

9.4 LA ACTIVIDAD LUDICA

El juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego prefigura la vida de cierta forma la vida de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba así mismo, el ejercicio de la actitud lúdica se torna en factor importante para que el alumno aprenda a producir a respetar y a

¹⁸ Revista Educación y Cultura No. 14. Bogotá, Marzo, 1988

*aplicar las reglas del juego como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propia de los niños lo que enseña precisamente la pedagogía es que los jóvenes aprenden y se forman mejor cuando producen lúdicamente, con sentimientos, creatividad y alegría.*¹⁹

9.5 EL JUEGO Y LOS NIÑOS

Son muchos los aspectos que deben ser considerados al hablar del juego cuando está referido específicamente a los niños, porque la fase lúdica en su condición recreativa en un momento dado se convierte en herramienta de educación intelectual moral y psíquica del infante “para el niño el mundo del juego es tan serio” y tan lleno de sentido y de valor como su participación en las realidades de los adultos como sus propias actividades y situaciones en la vida “real” tales como la alimentación y la protección del hogar.

9.6 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS SENTIDOS

María Montessori (1870 – 1972). El método Montessori otorga un papel primordial a la educación de los sentidos para cada uno de los cuales hay material específico y una actividad motriz. Los colores, las formas y las

¹⁹ Fundamentos de Pedagogía para la Escuela del Siglo XXI, Bogotá, Abril 1997

dimensiones, los sonidos con su altura y timbre son experiencias que el niño adquiere a través de los materiales diseñados por Montessori, se busca así una enseñanza de precisión de los poderes sensoperceptivos y motores que suscitan problemas definidos y concretos que ayudan al niño a establecer líneas exactas de similitudes y diferencias.

La destreza del movimiento, la pareja con la observación y se busca adquirir tanto el dominio del cuerpo como del material. Así la motricidad se convierte en un elemento básico para la formación de la subjetividad ²⁰

9.7 FINALIDADES DEL JUEGO

- 1. El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas para coadyuvar de esta manera la formación del hombre capaz de conducirse activa y conscientemente, con mayores capacidades de productividad.*
- 2. Formar un joven saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas con la posesión de hábitos dinámicos y de valores morales que le permiten ser más tenaz y perseverante.*

²⁰ Ibidem.

3. *Crear un sólida base de partida para la práctica deportiva sistemática y para actividades competitivas posteriores.*
4. *Formar hábitos de trabajo colectivo.*
5. *Desarrollar positivamente aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.*
6. *Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, empujar, lanzar, atrapar, golpear, balancear y rodar; todo esto relacionado con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.*
7. *Desarrollar las actividades en grupo o equipos para el cultivo de las actividades sociales y el espíritu colectivista.*
8. *Forma hábitos de postura correcta de higiene y de la mejor utilización del tiempo libre o disponible.*
9. *Los juegos supervisados pueden ser utilizados para desarrollar rasgos de carácter tales como: cooperativa, autocontrol, obediencia a los reglamentos, a los árbitros, actitudes de juego limpio y deportivismo.*

10. Los juegos proporcionan una forma entretenida de ejercicios físicos y nos ayudan a enseñar habilidades pueden ser útiles en práctica de algún deporte.

9.8 CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

Los juegos se han clasificado desde diversos puntos de vista intentemos dar al maestro una clasificación, que puede ser la siguiente:

Juegos libres: *todos los juegos espontáneos que aparecen especialmente en los primeros años caracterizados por la naturalidad en los movimientos y la libertad en su escogencia, de acuerdo con los gustos y habilidades de cada niño.²¹*

Juegos educativos: *se pueden considerar en este grupo todos aquellos que aprovechan la integración del educando con fines formativos e instructivos y que generalmente son sugeridos y orientados por el maestro.²²*

²¹ HERNANDEZ, José Antonio. Manual de Recreación. República de Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Programa Escuela Nueva. Bogotá, 1988.

²² Ibidem.

Juegos predeportivos: *son todos aquellos que se bastan en la práctica de algún deporte.*²³

Juegos deportivos: *comprende este grupo todos aquellos juegos de competencia individual o colectiva sujetos a reglamentos más o menos rígidos y que requieren un entrenamiento especial.*²⁴

9.9 COMO SELECCIONAR LOS JUEGOS

Los juegos deben seleccionarse teniendo en cuenta:

- *Edad.*
- *Sexo.*
- *Material que se emplea (pelotas, clavos, sogas).*
- *Posición del juego (hilera, fila, círculo, etc.)*
- *Lugar donde se va a desarrollar el juego (patio, gimnasia, salón de clase, campo abierto).*

²³ HERNANDEZ, José Antonio. Manual de Recreación. República de Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Programa Escuela Nueva. Bogotá, 1988.

²⁴ Ibidem.

- *Tipo de juego (por equipos, individual, por eliminación, etc.)*
- *Actividad que se va a desarrollar (caminar, correr, saltar, trepar, halar, movimiento libre, lanzar, etc.).*
- *Los diversos sentidos (ojos, sentidos, tacto).*
- *Efectos psíquicos (concentración, dominio de si mismo, cooperativismo)*
- *Edad escolar (primaria, secundaria, etc.).*
- *El maestro que desea sacar ventajas metodológicas, psicológicas y pedagógicas, de los juegos se preocupará por elaborar un adecuado repertorio de juegos, teniendo en cuenta el medio en que se desenvuelve y las necesidades sentidas de la comunidad escolar.*
- *Como sugerencia al maestro se le invita a elaborar una tarjeta para cada juego, teniendo en cuenta los aspectos anotados anteriormente.*
- *Es muy importante elaborar el inventario lúdico.*

9.10 COMO DIRIGIR UN JUEGO

Con todas las bondades que tiene el juego y su atractivo propio será importante tener en cuenta algunas sugerencias para la dirección del juego y así asegurar algún éxito.

Los pedagogos especializados en recreación escolar recomiendan tener en cuenta los siguientes aspectos en la dirección de los juegos.

- 1. Conocer perfectamente el juego que se va a enseñar.*
- 2. Tener todo el equipo de elementos a utilizar listo y disponible.*
- 3. Clasificar adecuadamente al alumno para un mejor aprovechamiento del juego como factor educativo.*
- 4. El juego debe estar de acuerdo con la edad de los alumnos.*
- 5. El maestro debe participar activamente en el juego.*
- 6. Se debe explicar al niño para que juega.*
- 7. El maestro debe colocarse en un lugar donde puede ser visto y oído por todos.*
- 8. Colocar a los participantes en posición apropiada por ejemplo en círculo, en línea o en fila.*
- 9. No explique el juego si lo puede demostrar.*

10. *Al enseñar un nuevo juego preparar cuidadosamente todos los aspectos, tales como: demarcar el terreno y los elementos a utilizar.*
11. *Durante el curso de juego hacer el mínimo de correcciones y jugadas.*
12. *Parar el juego antes de que el interés empiece a decaer.*
13. *Estar alerta para capitalizar cualquier acontecimiento inesperado para: reírse con los niños y no reírse de los niños.*
14. *Permitir que los niños dirijan y hacer caso de sus ideas y variaciones propuestas.*
15. *Aplicar las reglas de seguridad: quitar los anteojos, no utilizar la pared como meta o para dar vuelta en las carreras.*
16. *Adaptar y modificar los juegos a la fuerza y habilidad de los niños.*
17. *En los juegos competitivos formar grupos pequeños para lograr mayor actividad. Si se tiene un grupo de veinte niños formar cuatro grupos y no dos.*

18. *Al niño tímido hay que hacerle tomar perspectiva de forma gradual. Ningún niño debe marginarse por su falta de destreza. Los niños con limitaciones físicas deben participar activamente bien sea como jueces o árbitros.*

9.11 RESUMEN DE SUGERENCIAS A LOS MAESTROS

- *Sea breve en sus explicaciones.*
- *No se irrite; muestre siempre buena voluntad.*
- *Sea compañero.*
- *Trate que el interés se mantenga vivo.*
- *Obtenga los mayores valores del juego.*
- *No trate de ser autoritario.*
- *Insista sobre el juego limpio.*
- *Cultive el sentido del humor.*
- *Fomente el espíritu de grupo.*
- *Demuestre siempre el mayor entusiasmo.*

9.12 METODOLOGIA

- *Dar el nombre del juego.*
- *Colocar el grupo en posición de juego.*

- *Explicar el juego.*
- *Dar las explicaciones solicitadas por el grupo.*
- *Iniciar el juego.*

9.13 JUEGOS DE INTEGRACION

La integración dentro de la recreación es un elemento indispensable que permite la unificación de las partes en un todo.

Integrar un grupo es de las actividades que requieren mayor atención por parte del director del evento que se va a desarrollar, quien debe tener en cuenta la diversidad de individuos que conforman el grupo, los intereses de cada uno, sus problemas y sus necesidades.

Personalmente cada uno espera encontrar en el curso, taller o seminario aquello que más le interesa o desea, y hacer conocer sus propias experiencias e iniciativas de cada uno que permitirán que estos eventos se tornen interesantes a menos productivos.

Es importante destinar el tiempo que sea necesario para buscar la integración del grupo, teniendo en cuenta:

- a. *Objetivo de la reunión;*
- b. *Número de participantes;*
- c. *Nivel académico de los asistentes;*
- d. *Relaciones entre los participantes;*
- e. *Sitio de la reunión;*
- f. *Tiempo de duración del certamen;*
- g. *Recursos a utilizar durante el certamen;*

*A manera de sugerencia, se expone el siguiente plan que se puede seguir.
No olvidar que el mejor plan es el que cada uno pueda ejecutar con su
propia experiencia.*

10. METODOLOGIA

10.1 TIPO DE INVESTIGACION

- ◆ **Cualitativa.** *Describe las características de los niños en las relaciones grupales e individuales en el desarrollo del juego.*

- ◆ **Descriptiva.** *Porque busca detallar los elementos principales del juego como instrumento válido para la enseñanza de los niños de tercero y cuarto de escuela.*

- ◆ **Propositiva.** *Por que a partir de resultados obtenidos se diseñará una estrategia metodológica con base al juego.*

- ◆ **Participativa.** *Porque en el proceso de investigación toman parte activa los niños y docentes.*

11. POBLACION

El universo en que se desarrolla la investigación son los grados tercero y cuarto del Centro Educativo San Rafael, tiene un total de 46 estudiantes, 7 docentes y 30 padres de familia.

11.1 MUESTRA

De la población de estudiantes y profesores se tomo una muestra intencional (focalizada). De la población infantil se tomo la totalidad de los niños de los grados tercero y cuarto. En cuanto a los profesores se tomó su totalidad que son 7.

11.2 INSTRUMENTOS

S e realizó encuestas a los docentes sobre el valor del juego y su utilización en las ciencias naturales y los juegos que se utilizan tales como rondas, rompecabezas, el rey manda, dramatizaciones, títeres, deportes, crucigramas, etc.

También se encontró motivación por juegos nuevos, como el Sabelotodo y el Tangran.

Esto se aplicó a la totalidad de los niños de los grados tercero y cuarto de los cuales se sacó el 25% en información para el trabajo.

Se realizó observación a los niños en su ambiente de juego.

El niño se motiva cuando se le presentan materiales didácticos nuevos, se le deja manipularlos y al parecer los niños más rebeldes tratan de armar los juegos como el Tangran, el esqueleto, lo que demuestra a los docentes que el juego es una manera de concentrar su equilibrio emocional e intentar fortalecer las reglas del juego y el respeto de estas.

Los niños en su tiempo libre juegan fútbol, ajedrez, bolos, loterías, bingos, muñecas, etc.

12. APLICACIÓN DE ENCUESTAS

Las encuestas se aplicaron al cuerpo docente y a los alumnos en noviembre del año 2001 en el Centro Educativo San Rafael; se utilizaron 6 tipos de cuestionarios de encuestas relacionados con la metodología de la educación y la aplicación del juego a las ciencias naturales.

A los docentes se les pregunto sobre la importancia del juego en las ciencias naturales, sobre el valor del juego en la aplicación de las ciencias, los tipos de juegos utilizados en las actividades, etc.

Del 100% del personal docente se obtuvieron los siguientes resultados:

- *La importancia del juego en las ciencias naturales como actividad desestresante.*
- *Actividad lúdica.*
- *En el desarrollo de las clases, cuando un niño no atiende y esta jugando ¿Usted que hace con él?*

<i>Motivar al niño</i>	60%
<i>Encaminar al niño en la materia</i>	20%
<i>Dialogar con el niño</i>	20%

- *Valor que tiene el juego en el aprendizaje de las ciencias naturales.*
100%

- *¿Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en la escuela?*

- *Cuentos representados por dramatizados* 40%
- *Cuentos por medias rondas* 30%
- *Utilizar dramatizaciones de cuentos durante clases* 20%
- *Utilizar el deporte como juego lúdico* 10%

¿Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I.?

- *Las actividades se encuentran en el P.E.I* 90%
- *Algunos juegos no se encuentran en el P.E.I*

12.1. CUESTIONARIOS APLICADOS A LOS PROFESORES

Las encuestas aplicadas a los profesores del Centro Educativo San Rafael presentaron un determinado formato.

A continuación se va a presenta el tipo de formato con las determinadas encuestas de los maestros entrevistados.

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: _____

1. ¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?

a. Como desestrezante?

b. Como recreo?

c. Otra. Cuál?

2. ¿En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él? _____

3. ¿Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor? _____

4. *¿Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?* _____

5. *¿Estos juegos o actividades se encuentran relacionados con el P.E.I?*

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA
ENCUESTA A LOS MAESTROS
“El tesoro del Payé”

NOMBRE: _____

1. ¿Cuántas veces ha utilizado el juego? _____
2. Con cuáles cursos ha utilizado el juego:
 - a. Primero
 - b. Segundo
 - c. Tercero
 - d. Cuarto
 - e. Quinto
3. Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:
 - a. Muy sencillo
 - b. Sencillo
 - c. Regular
 - d. Difícil
 - e. Muy difícil

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego*

Si

No

¿Por qué? _____

12.2 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

12.2.1 Resultados de encuestas aplicadas a profesores del plantel.

Del 100% del personal docente encuestado se obtuvieron los siguientes resultados.

Cuadro 1. Resultado de las encuestas del juego y su aplicación a las ciencias naturales

CUESTIONARIO No. 1 PREGUNTAS	RESULTADOS OBTENIDOS	
1. En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?	Actividad desestrezante	80%
	Actividad lúdica	20%
2. En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?	Motivar al niño	60%
	Encaminar al niño en la materia	20%
	Dialogar con el niño	20%
3. Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?	Valor que tiene el juego en el aprendizaje	100%
4. Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?	Cuentos representados por medio de dramatizados	40%
	Cuentos representados por medio de rondas.	30%
	Utilizar dramatizaciones de cuentos durante las clases.	20%
	Utilizar el deporte como juego lúdico.	10%
5. Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?	Las actividades se encuentran en el P.E.I	90%
	Algunos juegos no se encuentran en el P.E.I	10%

12.2.2 Resultado de encuestas aplicadas al juego “El tesoro del payé”

Cuadro 2. Resultado de las encuestas del Tesoro del payé

CUESTIONARIO No. 2 PREGUNTAS	RESULTADOS OBTENIDOS	
1. cuántas veces ha utilizado el juego	Ninguna vez Más de una vez	50% 10%
2. Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:	Primero de primaria Segundo de primaria Tercero de primaria Cuarto de primaria Quinto de primaria	
3. Consideran que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:	Muy sencillo Sencillo Regular Difícil Muy difícil	10% 30% 10%
4. La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:	Muy sencillo Sencillo Regular Difícil Muy difícil	10% 30% 10%
5. Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:	Si No Por qué? Complicado Extenso Interesante	10% 50% 10% 40% 10%

12.3 CUESTIONARIOS APLICADOS A LOS ALUMNOS

Las preguntas de los cuestionarios se relacionan con el juego y su aplicación en las ciencias naturales.

Los tres cuestionarios restantes se relacionan con juegos de aplicación como: “El Sabelotodo”, “El Tangran” y la metodología de las preguntas de estos cuestionarios se enfatiza en el interés del juego por parte de los alumnos y su aplicación en su sistema de estudio.

En la jornada del día 6 de noviembre de 2001 se llevó a cabo el conteo con la participación de los alumnos del grado tercero y cuarto de la Escuela San Rafael.

Estos juegos fueron aplicados a los niños, durante el desarrollo de clases de ciencias naturales como el Sabelotodo y el Tesoro del Payé. Se realizó la encuesta para ver la aceptación que tienen en los niños y la motivación que despiertan.

12.3.1 Resultados de encuestas aplicadas a los alumnos del plantel. *Los cuestionarios fueron aplicados al 40% de los alumnos, obteniendo los siguientes resultados:*

12.4 CUESTIONARIO DE CIENCIAS NATURALES

Cuadro 3. Resultado de las encuestas del juego y su aplicación en las ciencias naturales

CUESTIONARIO	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS	
1. ¿Cuanto tiempo te dedicas en tu casa al juego?	Una hora	10%
	Dos horas	1%
	Tres horas	38%
2. ¿Juegas con niños de tu misma edad o mayores?	Misma edad	23%
	Mayores de edad	17%
3. ¿Qué tipo de juegos practicas?	Atletismo	5%
	Baloncesto	6%
	Fútbol	14%
	Gimnasia	1%
	Tangran	4%
4. ¿Cuál es tu juego preferido?	Baloncesto	16%
	Ciclismo	1%
	Fútbol	16%
	Microfutbol	2%
	Muñecas	1%
	Natación	1%
	Patinaje	1%
	Trompos	1%
	Ninguno	1%
5. ¿Te gusta la clase de ciencias naturales?	Si	38%
	No	2%
	Porque es agradable	38%
	Porque es monótona	2%
6. ¿Cómo es la clase de ciencias naturales en tu escuela?	Amena	36%
	Aburrida	2%
	Cansona	2%

12.5 CUESTIONARIO NUMERO DOS JUEGO SABELOTODO

Cuadro 4. Resultado de las encuestas relacionadas con el juego Sabelotodo

CUESTIONARIO	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS	
1. ¿Te gusta jugar el sabelotodo?	Sí	38%
	No	2%
	Porque es divertido	37%
	Porque es desagradable	1%
	Porque no colaboran los jugadores	1%
	Porque es educativo	1%
2. ¿Piensas que las ciencias naturales se pueden aprender mejor con la ayuda de este juego?	Sí	21%
	No	19%
	Porque los estudiantes prefieren mejor la materia	2%
	Porque el estudio de las ciencias naturales es similar al juego	1%
	Porque se puede estudiar las ciencias naturales y al mismo tiempo jugar	12%
Porque el juego es divertido	25%	
3. ¿Crees que este juego te despierta el interés por las ciencias naturales?	Sí	38%
	No	2%
	Porque se aprenden las ciencias naturales	1%
	Porque ele jugo es interesante	37%
	Porque es complicado entender las ciencias naturales	1%
Porque es desagradable	1%	
4. ¿Te gustaría que los profesores apliquen este juego en clase?	Sí	39%
	No	1%
	Porque el juego es interesante	37%
	Porque el juego es desagradable	2%
	Porque los profesores enseñan las ciencias naturales por medio del juego	1%

12.6 CUESTIONARIO NUMERO TRES JUEGO TANGRAN

Cuadro 5. Resultado de las encuestas relacionadas con el juego Tangran

CUESTIONARIO	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS	
1. ¿Te gusta jugar el Tangran?	Sí	39%
	No	1%
	Porque se pueden formar diferentes figuras	2%
	Porque es divertido	36%
	Porque es interesante	1%
	Porque es desagradable	1%
	2. ¿Qué figuras formaste utilizando el juego?	Gato
	Conejo	1%
	Perro	1%
	Ninguno	1%
3. ¿Crees que podrías armar figuras diferentes a las indicadas en las copias?	Sí	39%
	No	1%
	Porque es desagradable	17%
	Porque se puede crear figuras diferentes	16%
	Porque se pueden realizar tareas	1%
	Porque es difícil	1%
	Porque es aburrido	1%
4. ¿Te gustaría que los profesores apliquen este juego en clase?	Sí	39%
	No	1%
	Porque ayudan a comprender las ciencias naturales	10%
	Porque explican mejor las ciencias naturales	10%
	Porque lo creen aburrido	2%
	Porque dejan tareas en base al juego	18%

13. PROPUESTA METODOLOGIA

13.1 OBJETIVOS

Fomentar el interés por el estudio de las ciencias naturales por medio de la aplicación de material didáctico y juegos de tablero y otro tipo de juegos.

13.2 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

La propuesta pretende motivar a docentes y alumnos con el fin de desarrollar actividades de juego dentro y fuera del salón de clase, teniendo en cuenta que el juego es parte del desarrollo integral del niño y su principal actividad, puesto que en él se manifiesta su salud física y mental, esto con el fin de que el niño sea capaz de jugar y aprender, es decir de que la escuela no sea un lugar donde se aburra y no halle la hora de salir a descanso sino que le permita manipular objetos, desarrollar su creatividad, inventar, competir y luchar por lo que el quiere.

Se pretende dentro del programa curricular de los grados tercero y cuarto de primaria del Centro Educativo San Rafael adoptar los conceptos de

este programa a juegos didácticos como el Tangran, Sabelotodo, Loterías, Rondas, paseos y la utilización del material del baúl Haibana, que contiene juegos, tesoro del Payé, el juego de los juegos (en este se presentan una serie de conceptos de todas las áreas de ciencias naturales, como juegos de formación de palabras, rondas, creatividad, etc.)

13.3 JUSTIFICACION

La propuesta metodológica tiene base en que los niños toman cariño con las personas que los entienden y ese cariño por parte de los docentes hacia los niños se facilita cuando se utiliza el juego teniendo en cuenta que este permite la expresión del niño en todos sus aspectos, psicológicos, físicos, psíquicos e intelectuales, es en ese momento donde el niño expresa lo que siente, lo piensa y lo que desea y el docente debe estar atento para corregir deficiencias y mejorar habilidades del niño.

El juego permite que el niño no tenga miedo de expresar y que considere a su profesor como un amigo más y también actúa en el juego y pueda expresarle sus intereses y deseos, sus problemas y situaciones para que éste le ayude a solucionarlos.

13.4 TEMA

Grupos de animales (Grado IV)

13.5 METODOLOGIA

♦ **Utilización del Sabelotodo.** *El sabelotodo consta de un tablero, donde se plantea el juego, un dado y cuatro fichas de colores diferentes para cada uno de los concursantes.*

♦ **Estructura del juego.**

♦ **Tablero.** *El tablero tiene forma cuadrículada, cuatro esquinas donde se colocan las fichas.*

El área más importante la compone el redondel de casillas donde se desarrolla totalmente el juego.

♦ **Componentes del juego.** *La aplicación del juego está compuesta por dos dados y cuatro fichas de diferentes colores; correspondientes a cada jugador.*

- ◆ **Fichas didácticas.** *Son una base importante para el desarrollo del juego, puesto que se encuentran establecidas de diferentes preguntas y respuestas, pasos malos y penitencias, igualmente los puntajes para cada concursante.*

- ◆ **Dinámica del juego.** *Sabelotodo se comienza a jugar de la siguiente manera:*
 - ❖ *Cada concursante elige un color de ficha.*

 - ❖ *Un participante lanza un dado, el cual va a caer en cualquier numero de casilla.*

 - ❖ *Se designa un concursante que lea las preguntas en cada casilla sorteada.*

 - ❖ *Igualmente se elige un monitor que se encargue de controlar, los puntajes y penitencias correspondientes a cada concursante.*

- ◆ **Aplicación de sabelotodo en los niños.** *Los niños jugaran aplicando todas las reglas anteriores, será una actividad divertida y relajante para los niños en la cual aplicaran todas sus actividades educativas.*

Las preguntas están relacionadas con el contenido de las ciencias naturales, se realiza una lectura del tema a tratar, en este caso los grupos de animales anteriormente se escogen las tarjetas de preguntas relacionadas con el tema en cuestión, luego se entregan a cada grupo y se realiza una lectura sobre este tema, las preguntas son alusivas al tema.

13.6 CONCEPTUALIZACION

El reino animal esta ampliamente distribuido en el planeta existen diferentes especies las cuales están clasificadas en grupos. Estos grupos son los siguientes:

Mamíferos: *si un animal toma leche cuando es joven y tiene pelo en su cuerpo, pertenece a la clase de los mamíferos. Hay alrededor de 4.000 especies de mamíferos, incluyendo a los seres humanos.*

Reptiles: *si un animal tiene la piel escamosa, es de sangre fría y nace siempre en la tierra, pertenece a la clase de los reptiles. Existen unas 6.000 especies de reptiles.*

Anfibios: *si un animal tiene esqueleto, nace en el agua y respira por las branquias, pero puede vivir sobre la tierra cuando es adulto, pertenece a la clase de los anfibios. Existen más de 3.000 clases de anfibios.*

Aves: Si un animal sale del huevo de cascara dura cuando es adulto tiene el cuerpo cubierto de plumas, pertenece a la clase de las aves. Hay más de 8.000 especies de aves.

Peces: si un animal vive en el agua y tiene branquias, escamas y aletas, pertenece a la clase de los peces. Existen unas 21.000 clases de peces.

Artrópodos: si un animal tres o más pares de patas articuladas y una envoltura dura sobre todo su cuerpo y carece de esqueleto, es un artrópodo. Existen más de 8.000 especies solo de insectos en el grupo de los artrópodos.

Moluscos: si un animal tiene cuerpo blando sin esqueleto, pero esta normalmente protegido por una concha dura, pertenece al grupo de los moluscos existen unas 100.000 clases de moluscos.

Juego de los Juegos Baúl Haibana

13.7 DESARROLLO

- ❖ Los niños corren con un dado en el tablero y una ficha cada uno, las preguntas son un total de 5 por tarjeta y cada pregunta tiene un color diferente.

- ❖ *Los cuadros del tablero son de colores diferentes.*

- ❖ *Se contesta la pregunta que sea del color en donde cayó el niño al correr la ficha.*

- ❖ *Las preguntas son relacionada con el tema. Ejemplo: ¿Si un animal toma leche, tiene pelo a que grupo pertenece? El niño debe contestar: R/ Mamíferos.*

- ❖ *Gana el que llegue primero pero que haya contestado correctamente la mayoría de preguntas.*

- ❖ *El juego consta de trampas y problemas.*

- ❖ *Evaluación: después del juego se realiza una evaluación y luego una reafirmación de conceptos.*

13.8 EVALUACION

Los facilitadores presentan las siguientes opciones por medio de las cuales el alumno puede completar la pregunta anunciada, según sus conocimientos del reino animal.

- ❖ Además de los animales los _____ también pertenecen a los mamíferos.

- ❖ Los animales que se dice “son de sangre fría” pertenecen al grupo de los _____

- ❖ Los _____ se caracterizan porque tienen esqueleto, nacen en el agua y respiran por las branquias.

- ❖ Cual es la especie animal que abarca las 8.000 especies _____

- ❖ Describa los artrópodos _____

- ❖ Enumere las cualidades de los peces.
1. _____
2. _____

- ❖ Que clase de animales no tienen esqueleto _____

REINO ANIMAL

En el mundo hay diversas maravillas una de ellas son los animales, existen muchas clases de ellos.

Hay unos pensantes, otros voladores, otros de mar, los hay en las estepas, en las cuevas, hay peces que comen excrementos y le ayudan el hombre.

Muchos viven de su inteligencia, otros fundamentan la medicina, inclusive le ayudan al hombre en su trabajo.

Han servido de inspiración para novelas épicas, algunos son representativos de la cultura de los países como es el caso del camello en el medio oriente, la llama peruana o el bisonte americano o el canguro en Australia.

Otros identifican las clases sociales como el burro en la clase baja, el pony en la clase alta, las mariposas exóticas privilegio de los reyes europeos.

También identifican los errores humanos como las ratas representan a los ladrones, los sapos a los habladores, los gallinazos a los mujeriegos o las culebras a la gente mala.

Todo indica que el humano tiene mucho que ver con el reino animal como también hace parte de él.

13.9 CONCLUSIONES

- ❖ Dentro de la metodología del juego en las ciencias naturales podemos motivar al niño a realizar sus propios juegos, a adaptarlos a conceptos de las diferentes áreas en especial de las ciencias naturales.*
- ❖ El juego se plantea para evitar el aburrimiento que proporciona el discurso, el niño participa inconscientemente de la actividad para el juego y aprende conceptos sin el rechazo a estos, debe aprenderlos para el triunfo en el juego.*
- ❖ Son actividades donde el niño se entrega por completo y permiten que no se canse tan fácilmente de los conceptos que aprende.*
- ❖ Los conceptos deben estar adaptados de acuerdo al programa curricular y al P.E.I. (Proyecto Educativo Institucional) del Centro Educativo San Rafael.*

CONCLUSIONES

El trabajo pretende utilizar el proyecto Educativo Institucional del Centro Educativo San Rafael y adaptarlo al material didáctico existente como el Baúl Haibana que contiene temas de todas a las materias y en especial de Ciencias Naturales, para que el niño utilice este material en sus clases.

Después de la investigación se motivo a los docentes para que apliquen estos materiales que facilitan la enseñanza y permiten que las clases sean amenas.

- ◆ *La utilización de juegos como el sabelotodo permite que el niño aprenda conceptos para poder correr sus fichas con los dados conceptos que no tendrían interés si fueran dictados en una clase monótona.*
- ◆ *La aplicación del juego en las Ciencias Naturales es importante porque permite realizar actividades alusivas a temas como el reino animal, al reino vegetal, la anatomía, etc., representadas por rondas, dinámicas juegos de tablero, paseos, etc., lo cual incentiva en el niño el interés por esta área.*

- ◆ *En el tesoro del Payé, se hable de cosmología que es la forma que cada persona tiene de ver el mundo que nos rodea, de igual manera contribuye con el aprendizaje del niño, ayudándole a pensar claramente ya que le sirve para el resto de su vida independiente de “lo que quiera hacer”.*

BIBLIOGRAFIA

BARTOLOME, Rocío y otros. Educador Infantil. Ed. Mc. Graw Hill.

CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL. La Disciplina y la Formación Integral. MEN.

Documento COMIDES. Colombia al Filo de la Oportunidad. MEN. "Promoción de la Educación Activa".

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Fundamentos de la Pedagogía para la Escuela del siglo XXI. La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad Contemporánea.

MORALES MARULANDA, Octavio. Rondas y Juegos Infantiles "Folklore y Educación".

LEY GENERAL DE EDUCACION.

LLINAS, Rodolfo MD. PHD. Fundamentos de la Cosmología. "El Tesoro del Payé".

_____ *El Tesoro del Payé. Introducción a la Cosmología y Cartilla de Instrucciones.*

ORTIZ PINILLA, Nelson y ROBLEDO G. Angela María. Psicología II. Pontificia Universidad Javeriana.

PEI del Centro Educativo San Rafael.

RAMIREZ GUTIERREZ, Diana Y BARAJAS, Josefina. Plan de Supervivencia de la Infancia. Camina, Bogotá, Colombia, 1985.

REVISTA EDUCACION Y CULTURA No. 14. Educación y Pedagogía. Fecode, Bogotá, Colombia 1988.

Anexos

ANEXO A

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: *Nidia Muñoz*

1. *¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?*

- a. *Cómo desestrezante?*
- b. *Cómo recreo?*
- c. *Otra. Cuál?* *lúdica*

2. *¿En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?*

Trato de ubicarlo en el tema suficiente

3. *¿Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?*

El juego es primordial puesto que aprende más cuando esta jugando

4. *¿Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?*

Rondas – Rompecabezas

5. *¿Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?*

Todo lo relacionado con el aprendizaje debe estar relacionado con el P.E.I, puesto que es nuestro proyecto de aplicación en la escuela.

ANEXO B

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: Nilsa Ahumada

1. ¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?

- a. Cómo desestrezante?
- b. Cómo recreo?
- c. Otra. Cuál? lúdica

2. ¿ En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?

Hablarle, le pregunto que le pasa y trato de que se interese por lo que estoy enseñando.

3. ¿Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?

Si, porque es muy importante que por medio del juego el niño aprenda las “diferentes áreas”

4. ¿Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?

El rey manda, dramatizaciones, rondas.

5. ¿Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?

Estas actividades si se encuentran relacionadas con el P.E.I que llevamos en esta escuela.

ANEXO C

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: Gladys Córdoba C.

1. ¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?

- a. Cómo desestrezante?
- b. Cómo recreo?
- c. Otra. Cuál?

2. ¿En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?

Depende del juego que el niño realiza en ese momento lo dejo y seguimos junto con el cuando se encamina al tema, tal es el caso de los cubos tomamos más para continuar con matemáticas.

3. ¿Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?

Para todas las materias, en mi curso es a base de juegos, cuentos, cantos, coplas.

4. ¿Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?

El cuento dramatizado o por medio de títeres.

5. ¿Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?

No todos, pero en su mayoría si porque hay cuentos que los niños lo piden que están fuera de lo programado.

ANEXO D

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: *Ligia del Carmen Oliva.*

1. *¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?*

- a. *Cómo desestrezante?*
- b. *Cómo recreo?*
- c. *Otra. Cuál?*

2. *En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?*

Organizar un juego de acuerdo al tema que se está tratando para motivar a los estudiantes.

3. *Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?*

Es muy importante porque jugando aprende, no solo el área de Ciencias naturales, sino cualquier tema.

4. *Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?*

Rondas – deportes

5. *Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?*

Toda actividad se encuentra en el P.E.I. porque allí se encuentran todas las diferentes áreas a desarrollar.

ANEXO E

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: *Silvio Bastidas*

1. *¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?*

- a. *Cómo desestrezante?*
- b. *Cómo recreo?*
- c. *Otra. Cuál?*

2. *En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?*

Motivarlo para que se interese por el tema que se está tratando.

3. *Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?*

El juego forma parte muy importante dentro del proceso de Aprendizaje de las Ciencias Naturales y de cualquier otra ciencia.

4. *Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?*

Los estudiantes les gusta trabajar en crucigramas y leer cuentos de algunos libros de la biblioteca.

5. *Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?*

Todas las actividades que se van a trabajar en una institución por lo general deben ir escritas en el P.E.I.

ANEXO F

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA**

ENCUESTA A PROFESORES

NOMBRE: *Nohemi Gladys Quenan Ordoñez*

1. *¿En las clases de ciencias naturales que importancia le da al juego?*

- a. *Cómo desestrezante?*
- b. *Cómo recreo?*
- c. *Otra. Cuál?*

2. *En el desarrollo de las clases diarias cuando un niño no está atendiendo y está jugando usted que hace con él?*

Se lo involucra en el trabajo directamente preguntado el tema que se está trabajando.

3. *Para usted el juego en el niño y en el aprendizaje de las ciencias naturales tiene algún valor?*

Es de suma importancia ya que el niño aprende con facilidad cuando juega porque visualiza y experimenta los conceptos.

4. *Qué cuentos lúdicos relacionados con el juego se realizan en su escuela?*

Crucigramas, dinámicas educativas y afectivas.

5. *Estos juegos o actividades se encuentran relacionados en el P.E.I?*

Están en cada área dentro de la metodología que se emplea para llegar al conocimiento.

ANEXO G
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: Gladys Córdoba

1. Cuántas veces ha utilizado el juego? **Ninguna**

2. Con cuales cursos ha utilizado el juego?

- a. Primero
- b. Segundo
- c. Tercero
- d. Cuarto
- e. Quinto

3. Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:

- a. Muy sencillo
- b. Sencillo
- c. Regular
- d. Difícil
- e. Muy Difícil

4. La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:

- a. Muy sencillo
- b. Sencillo
- c. Regular
- d. Difícil
- e. Muy Difícil

5. Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:

- Sí
- No

Por qué? **Determinan como complicada su comprensión.**

ANEXO H
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: *Nidia Muñoz*

1. *Cuántas veces ha utilizado el juego? **Ninguna***
2. *Con cuales cursos ha utilizado el juego?*

- a. *Primero*
- b. *Segundo*
- c. *Tercero*
- d. *Cuarto*
- f. *Quinto*

3. *Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- f. *Muy Difícil*

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy Difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:*

- Sí
- No

Por qué? Los alumnos encuentran diferentes problemas para solucionar los test del juego.

ANEXO I
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: *Silvio Bastidas*

1. *Cuántas veces ha utilizado el juego? **Ninguna***
2. *Con cuales cursos ha utilizado el juego?*

- a. *Primero*
- b. *Segundo*
- c. *Tercero*
- d. *Cuarto*
- e. *Quinto*

3. *Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- g. *Muy Difícil*

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy Difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:*

- Sí
- No

Por qué? **En la escuela no se ha aplicado este juego.**

ANEXO J
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: *Noemi Gladys Quenan*

1. *Cuántas veces ha utilizado el juego?* **Ninguna**
2. *Con cuales cursos ha utilizado el juego?*

- a. *Primero*
b. *Segundo*
c. *Tercero*
d. *Cuarto*
e. *Quinto*

3. *Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:*

- a. *Muy sencillo*
b. *Sencillo*
c. *Regular*
d. *Difícil*
h. *Muy Difícil*

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
b. *Sencillo*
c. *Regular*
d. *Difícil*
e. *Muy Difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:*

- Sí
No

Por qué? **Porque los niños se interesan por los dibujos y tableros que se encuentran en este juego.**

ANEXO K
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: *Ligia del Carmen Oliva*

1. *Cuántas veces ha utilizado el juego? **5***
2. *Con cuales cursos ha utilizado el juego?*

- a. *Primero*
- b. *Segundo*
- c. *Tercero*
- d. *Cuarto*
- e. *Quinto*

3. *Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- i. *Muy Difícil*

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy Difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:*

- Sí*
- No*

*Por qué? **Aprenden a conocer mucho más la cultura colombiana; igualmente la prehistoria y su geografía, debido a los diversos esquemas que contiene el juego.***

ANEXO L
CUESTIONARIO RELACIONADO CON EL JUEGO
“EL TESORO DEL PAYE”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACION
LIC. EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS

NOMBRE: *Nilsa Ahumada B.*

1. *Cuántas veces ha utilizado el juego? **Ninguna***
2. *Con cuales cursos ha utilizado el juego?*

- a. *Primero*
- b. *Segundo*
- c. *Tercero*
- d. *Cuarto*
- e. *Quinto*

3. *Considera que los diferentes elementos del juego se integran para su uso de manera:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy Difícil*

4. *La comprensión de los propósitos del juego por parte del maestro es:*

- a. *Muy sencillo*
- b. *Sencillo*
- c. *Regular*
- d. *Difícil*
- e. *Muy Difícil*

5. *Ha notado interés por parte de los alumnos hacia el juego:*

- Sí
- No

Por qué? **Lo consideran como un juego extenso y no muy comprensible.**

ANEXO LL

EL TANGRAM

FINALIDAD

Este juego desarrolla la creatividad, la agilidad mental, el análisis, el conocimiento de algunas figuras geométricas, como diseñar formas de acuerdo a estas figuras geométricas, desarrolla el espíritu lúdico del niño; ya que se trata de que el niño arme las figuras en un tiempo récord.

FORMA DE JUEGO

El juego se aplica tomando como base un conjunto de figuras geométricas; estas presentan las siguientes formas:

- ❖ Dos triángulos isósceles grandes.*
- ❖ Un triángulo isósceles mediano.*
- ❖ Dos triángulos isósceles pequeños.*
- ❖ Un cuadrado.*
- ❖ Un trapecio.*

Con las figuras se pueden crear diferentes formas como un gato en sus diferentes posiciones, casas, barcos, fabricas, jirafas, caballos de ajedrez, etc.

FIGURAS QUE PUEDEN ELABORARSE CON EL TANGRAM

Figura 1. Figuras que pueden elaborarse con el juego “El Tangram”



Gato



Dinosaurio



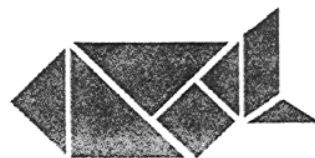
Trompo



Caballo de ajedrez



Jirafa



Pez

ANEXO M

EXPLICACION DEL TESORO DEL PAYE

La cosmología es nuestra imagen del mundo que nos rodea. Cada uno de nosotros tiene su propia cosmología (nuestra manera de entenderlo todo).

La idea básica es enseñar que tal cosmología (nuestra manera de entenderlo todo debe ser universal (igual para todos en términos generales) e individual (diferente para cada persona según sus gustos) (me gusta el deporte, pensar, pintar, tocar música, etc.) su personalidad (amigable, tímido, fuerte o débil, inteligente o no tanto, rápido o lento) CADA PERSONA TIENE COSAS BUENAS Y MALAS, lo importante es aprender a “sacarle el jugo” a lo que uno tiene y mejorar los puntos débiles. Es decir formar una buena COSMOLOGIA. HAY QUE ENTENDER, NO ES SUFICIENTE EL SABER (Claro que hay que aprender y aprender? – Aprender es poder recordar (por ejemplo: el número de teléfono de mi tía Ana Luisa). Entender es poder usar (coja el teléfono y llame a la tía Ana Luisa) o mejor saber si el número marcado corresponde a una lista de números que define un aparato dentro de una zona de recepción (si no entiendes pregúntales a tu maestro, a tus amigos, o a tus familiares).

En general la diferencia entre saber y entender es que el que entiende puede (sé que el teléfono es para hablar con otra persona, pero no entiendo como metieron a la otra persona entre ese aparato tan chiquito)

Cuando estuve en la feria de la ciencia vi los proyectos de los niños: me llamo que sabían pero no entendían, por ejemplo alguien me mostró un barco que utilizaba cucharas movidas por el viento para hacer girar una hélice dentro del agua, pero cuando les pregunta por que flota el barco, no me pudieron contestar.

Para empezar pensemos un poco lo que estamos haciendo. Este juego presenta una simulación (un cuento; algo no real) que tiene mucho que ver con lo real. Como todos los cuentos nos enseña algo y se pasa bien jugando) estudiando con el.

Se supone que Makano es una persona joven (hombre o mujer) que tiene cuerpo. Lo primero que se debe hacer es escoger un personaje (hay 3 Makanos y 1 Makani) se elige uno, luego se ubica en el primer tablero para empezar a caminar. - ¿Dónde estamos? – en el Amazonas. Hay un mapa y una secuencia de situaciones que te indican donde estás. Ve la selva y aprende cada cosa para no perderte.

EL TESORO DEL PAYE

¿Qué se debe hacer en este juego? Primero, se va a tener una gran AVENTURA. Se llama EL TESORO DEL PAYE pero se debe asegurar que no te vas a morir en el juego y para no morirte tienes que ganar calorías y defenderte de los peligros de la selva (¡qué susto!) . - ¿Qué se come en la selva? Y ¿cómo se encuentra? (aprenderás y te vas a reír aún más). Segundo, cuando aprendas a sobrevivir, puedes terminar cada situación que se te presenta (miniaventuras). Después de pasar varias de estas situaciones o mini aventuras, vas a fundar una familia y luego un grupo más grande y luego un pueblo. Esto es largo porque tienes que aprender cosas que te servirán mucho en la vida, porque el juego se parece mucho a la vida real. El viaje termina cuando llegues al inicio de la agricultura. Esto quiere decir organizar un grupo de personas para que cultiven su comida y críen sus animales. En ese momento te nombrarán Hombre Jaguar y la gente te querrá y te respetará mucho y tendrás una vida larga y feliz.

Y puede volver a empezar, desde el principio, o como cacique para hacer paz con los demás y de pronto convertirte en GRAN CHAMAN (persona sabia en ciencia o religión); o en GRAN CACIQUE (persona que manda); o GRAN ARTISTA (persona que toca un instrumento musical, o pinta, escriba, o hace escultura o poesía); o GRAN GUERRERO (persona que

dirige un ejército); o GRAN ARQUITECTO/INGENIERO (persona que hace caminos, puentes, casas, iglesias, pirámides, etc.); o GRAN MEDICO (Sabe de remedios y como curar a la gente con cirugía); o GRAN PROFESOR (sabe enseñar), etc.