

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE MANIZALES**  
**DIRECCION DE POSTGRADOS**  
**FACULTAD DE EDUCACION**  
**ESPECIALIZACION EN EDUCACION PERSONALIZADA**

LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES A TRAVES DE LA LUDICA, EN  
EL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA YERMO PARES DE LA  
CIUDAD DE MEDELLIN.

PROPUESTA PEDAGOGICA PARA OPTAR EL TITULO ACADEMICO DE  
ESPECIALISTA EN EDUCACION PERSONALIZADA

AUTORES

Jhon Jairo Cataño Bedoya

Aura Inés Jaramillo Tamayo

María Edelmira Tamayo Cardona

ASESOR: Diego Armando Jaramillo

Medellín Colombia 6 abril de 2013

## CONTENIDOS:

1. TITULO
2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA
3. JUSTIFICACION
4. OBJETIVOS
  - 4.1. OBJETIVO GENERAL
  - 4.2. OBJETIVO ESPECIFICO
5. ANTECEDENTES Y REFERENTES TEORICOS
6. METODOLOGIA
7. ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS
8. CONCLUSIONES
9. RECOMENDACIONES
10. BIBLIOGRAFIA

**TITULO:**LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES A TRAVES DE LA LUDICA, EN EL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA YERMO PARRES DE LA CIUDAD DE MEDELLIN.

## **DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

La enseñanza de las ciencias naturales y educación ambiental a través de los tiempos , ha promovido la memorización en los estudiante, almacenando en su memoria una serie de recetas y formulas adquiridas por mecanismos repetitivos dejando de lado lo que hace que estas sean algo interesante como son: las preguntas, la formulación de hipótesis, la exploración, es decir no se han tenido en cuenta los procesos de construcción del conocimiento de los niños, para que construyan hipótesis, busquen soluciones a estas, fomenten la creatividad.

Los nuevos lineamientos educativos dan cuenta de la necesidad que tiene el alumno de poner en práctica sus conocimientos para favorecer el pensamiento creativo del niño y la niña.

De ahí el interrogante ¿cómo hacer de la clase de ciencias naturales y educación ambiental una actividad enriquecedora, que los alumnos adquieran conocimientos útiles, que los interioricen y les sirvan para aplicarlos en su vida cotidiana?

Los conocimientos básicos ya no son estáticos, porque la realidad económica, cultural y social tampoco lo es. El movimiento es una de las señas identificativas más importantes de esta nueva era, la ciencia, la tecnología, la investigación y el deporte ha sido uno de los catalizadores determinantes para ello, el acceso masivo a la investigación y la ciencia a través de la lúdica ... La vertiginosidad con la que se han instaurado todas estas novedades le han dado un margen muy pequeño de adecuación a una estructura tan compleja como es el sistema universitario y educativo en general, y sobre todo ha dejado al grueso de la

ciudadanía sin un soporte que les facilite ese tránsito, sin una estructura que les posibilite adquirir las capacidades y competencias necesarias para desarrollar un proceso autónomo de formación significativa continua, esto se logra a través de la organización de las áreas fundamentales y obligatorias que sean integradas, utilizando diversos modos como la fusión, la articulación y la correlación que promuevan un cambio de concepción en la comunidad educativa, especialmente en los docentes de la institución que lleve a comprender la formación integral del educando.

Al realizarlos talleres de conducta de entrada se puede diagnosticar que el estudiante en general, se caracteriza por presentar debilidades en los procesos de lecto-escritura. Lo que representa falencias en la adquisición de competencias y habilidades esenciales para que el Los procesos de enseñanza- aprendizaje en el área de ciencias naturales han presentado falencias, ya que en algunas ocasiones no han apropiado de estrategias de pensamiento, que permitan al educando incrementar su capacidad de procesar, interpretar y sintetizar la información, organizándola y transformándola en un nuevo aprendizaje.

Es preocupante la pobreza existente en el lenguaje técnico propio del área y los vacíos cognitivos de otras áreas que sirven de soporte para el buen desempeño en las **ciencias naturales**, lo que genera que el desarrollo de las actividades planteadas y las respuestas dadas por los educandos sean parcas y sujetas exclusivamente a la teoría consultada; volviendo entonces a evidenciarse fallas en las competencias de argumentación, interpretación y proposición.

La comunidad educativa carece de motivación y poco compromiso hacia la parte ambiental e investigativa, lo que se refleja en actividades que requieren mayores esfuerzos como

procesos de lecto-escritura y argumentación en sus respuestas. Es importante registrar que se percibe un nivel alto de dependencia de la orientación del educador, demostrando limitaciones para actuar por convicción de manera autónoma.

Estudiante se relacione significativamente con el medio que lo rodea.

## **JUSTIFICACION**

La enseñanza de las ciencias naturales busca formar un alumno crítico, creativo, protagonista de su propio aprendizaje, donde el docente sea un generador de valores, principios y actitudes en los alumnos y un posibilitador de los ambientes necesarios para la formación del futuro ciudadano.

Con la propuesta del trabajo de grado en educación personalizada, se pretende que los estudiantes y profesores se acerquen de una manera dinámica, vivencial, y agradable al conocimiento de las ciencias naturales..

Teniendo en cuenta que el proceso educativo en el estudiante es voluntario e intencional, centrado en las necesidades e intereses de quien aprende, debe organizarse actividades formativas a nivel individual, grupal y colectivo, que creen un ambiente de cordialidad en el aula, que favorezca el desarrollo social y cultural, el proceso conceptual y procedimental de los alumnos, a través de actividades prácticas, que involucren la utilización de competencias, de la metas de calidad y de los estándares propias para la enseñanza de la naturaleza de la ciencias, y para que con ellos se puedan contrastar hipótesis y llegar a la construcción de nuevos conocimientos.

Formar en Ciencias Naturales en la Educación Preescolar, básica (primaria y secundaria) y media significa contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser, formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información, detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas pregunta, aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus

nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos.

Formar hombres y mujeres que caminen de la mano de las ciencias para ver y actuar en el mundo, para saberse parte de él, producto de una historia que viene construyéndose hace millones de años con la conjugación de fenómenos naturales, individuales y sociales, para entender que en el planeta convivimos seres muy diversos y que, precisamente en esa diversidad, está la posibilidad de enriquecernos”.

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes (artículo 1 de la ley 115 de 1994).

Con la ley general de educación, ley 115 de 1994, se busca mejorar la calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, esto ha sido reglamentado en su correspondiente decreto, el 1860 de 1994 y con la resolución ministerial 2343 de 1996, con lo cual se han señalado los nuevos horizontes del desarrollo integral individual y grupal de los educandos.

El área de ciencias naturales, ha tenido falencias en cuanto a las metodologías empleadas, ya que usualmente los educandos se ven en la necesidad de aprender una serie de conceptos de forma teórica, con muy poca aplicabilidad.

Los espacios para la enseñanza de las ciencias naturales no se puede circunscribir al aula clase, se hace necesario utilizar el juego, los experimentos, las simulaciones de fenómenos naturales que se encuentran en la web, en fin utilizar las metodologías que propicien situaciones de aprendizaje que surjan de lo cotidiano: el computador, la lúdica y los aprendizajes basados en problemas.



Con la propuesta se pretende demostrar que el “aprender” no es memorizar, es tener ojos propios frente a la realidad (la mirada de un individuo debe problematizar la mirada del otro) y que el “enseñar” no es transmitir sino transformar, es poner sobre la mesa un modelo explicativo que corresponde a una manera muy particular de ver la realidad y que puede aportar elementos enriquecedores a otro para transformarlo o argumentarlo, en la medida en que permite el intercambio. Es decir, que el profesor entable un diálogo (podríamos decir socrático), por medio del cual el estudiante tiene la oportunidad de llegar a la conclusión de que la teoría del profesor es menos defectuosa que la suya. Se dice “menos defectuosa” porque es muy importante resaltar el hecho de que el profesor ni nadie, tiene la verdad absoluta, su misión es la de permitirle al estudiante apropiarse de un legado cultural en permanente evolución como son las teorías científicas, además el avance del conocimientos de los fenómenos físicos, químicos y biológicos mediante el juego y la experimentación favorecen el desarrollo de actitudes dentro de la conservación de la naturaleza y el medio ambiente.

Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

Este cambio de cultura y concepción sobre la educación es un salto enorme y desde nuestro proyecto consideramos que tenemos que diseñar y construir los escalones para que los ciudadanos consigan las capacidades y competencias que necesitan, siguiendo su propio ritmo y partiendo de su bagaje intelectual y experimental partiendo desde lo más sencillo.

Este proyecto es una iniciativa entre los integrantes de un equipo de la universidad católica de Manizales de la especialización en educación personalizada, somos docentes de ciencias naturales y queremos que nuestros estudiantes y colegas aprendan a crear ciencia a través de la lúdica. Con el ánimo de trabajar conjuntamente y en facilitar cauces eficaces y asequibles para el desarrollo del aprendizaje a lo largo de la vida y de esta manera coadyuvar a la misión, la visión y la filosofía de nuestra institución YERMO Y PARRES; para formar personas con un espíritu científico, investigativo, que aplique sus conocimientos en la solución de problemas de la vida cotidiana, que lo lleven hacia el conocimiento del universo, los seres, los fenómenos, y las leyes naturales.

## **OBJETIVO GENERAL**

Promover una propuesta didáctica-lúdica para los niños y niñas del grado tercero que fomente los conocimientos significativos en el núcleo temático “: la vida de los animales, el hombre, las plantas y su relación entre ellos”.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Proponer actividades lúdicas que faciliten la comprensión de la acción del hombre en los ecosistemas que favorezcan el desarrollo sostenible.
2. Dar cuenta de las ventajas en el uso de la lúdica en procesos de enseñanza aprendizaje.
3. Fortalecer la creatividad a través de diferentes actividades tales como el teatro, elaboración de instrumentos musicales y salidas pedagógicas.
4. Motivar en los niños y las niñas un conocimiento de las ciencias naturales desde lo lúdico, que fortalezca el aprender no el memorizar.

## **ANTECEDENTES Y REFERENTES TEORICOS**

La enseñanza es un proceso complejo que facilita en las personas la apropiación creadora del saber, con miras a su formación. Enseñar no es transmitir sino transformar, es poner sobre la mesa un modelo explicativo que corresponda a una manera muy particular de ver la realidad y que puede aportar elementos enriquecedores a otro para transformarlos.

Los procesos de enseñanza- aprendizaje en el área de ciencias naturales han presentado falencias, ya que en algunas ocasiones no han apropiado de estrategias de pensamiento, que permitan al educando incrementar su capacidad de procesar, interpretar y sintetizar la información, organizándola y transformándola en un nuevo aprendizaje.

Se agrupan en categorías las problemáticas que han interferido con el desarrollo de aprendizajes significativos.

### **PROBLEMATICAS:**

1. La ausencia de espacios didácticos y/o prácticos impiden el aprendizaje porque hacen que el método de enseñanza sea monótono y aburridos.
2. Las estrategias de enseñanza no posibilitan el ritmo de aprendizaje individual.
3. Lo que se enseña no se muestra como útil en la realidad del entorno, por lo cual no se ve la necesidad de aprenderlo.

4. En los procesos educativos no se permiten que los estudiantes sean parte activa, en la construcción, producción y socialización de sus conocimientos, se restringe su participación para convertirlos en seres pasivos en su educación.

Teniendo en cuenta que el proceso educativo en el estudiante es voluntario e intencional, centrado en las necesidades e intereses de quien aprende, debe organizarse actividades formativas a nivel individual, grupal y colectivo, que creen un ambiente de cordialidad en el aula, que favorezca el desarrollo social y cultural, el proceso conceptual y procedimental de los alumnos, a través de actividades prácticas, que involucren la utilización de competencias, de las metas de calidad y de los estándares propios para la enseñanza de la naturaleza de las ciencias, y para que con ellos se puedan contrastar hipótesis y llegar a la construcción de nuevos conocimientos.

Retomamos algunos autores, los cuales están relacionados con la propuesta pedagógica investigada, entre éstos están:

Arroyo y Soares (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías" en Perú.

La metodología empleada en el estudio en comento fue el método general, el método científico y como método específico el experimental.

Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

Duran (2003), desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar". La metodología empleada en el estudio in comento obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros.

Tales razones precisaron la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños.

Gispert (2010), desarrolló un trabajo de investigación sobre la implementación de actividades físico-deportivas y recreativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida en las guarderías del Municipio Atures, Estado Amazonas. El objetivo general consistió en realizar esta propuesta, los objetivos específicos fueron los siguientes: desarrollar un diagnóstico sobre la orientación y trabajo metodológico que se realiza en las guarderías; profundizar en las limitaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta etapa; diseñar una propuesta de actividades físico-recreativas para la formación y desarrollo de las habilidades motrices básicas; implementar bases de un plan de acción para un adecuado proceso de intervención en las guarderías. La metodología empleada fue un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo.

Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo.

Según Garrios y Fulcado (2004). Realizaron una investigación con el título "Juegos Lúdicos". El objetivo general de la investigación fue determinar los diferentes que se presentan así como sus causas y su influencia en los niños. Para tal fin, la metodología utilizada fue descriptiva, con un diseño no experimental. En cuanto a la población la misma quedó estructurada por 40 niños y niñas, donde se aplicó una lista de observación, para recopilar los datos para luego ser analizados e interpretados. El instrumento estuvo validado por experto en el área quienes emitieron su juicio crítico sobre la estructuración teórica del mismo. Los resultados revelaron que en aquellas escuelas donde aplican los juegos lúdicos, el desarrollo cognitivo relacionándolo con los contenidos de aprendizajes es captado de manera más rápida y segura en el crecimiento de sus conocimientos, permitiendo de esta manera la socialización entre niños y niñas en un aula determinada.

Por otra parte, Mercado (2004), realizó una investigación con el título "Modelos de estrategias lúdicas en el área educativa". Dicha investigación se apoyó en las teorías de Papalia y Alds (2000). El objetivo general de la investigación que determina los problemas de aprendizajes que se generan en los niños como consecuencia de la desmotivación y desinterés por el aprendizaje individual y grupal dentro de un aula determinada; la metodología utilizada para tal fin fue documental. Con respecto a la población, la misma quedó estructurada por 25 niños y niñas de Educación Primaria, y se aplicó una lista de observación para recolectar los datos. El instrumento estuvo validado por expertos en el área de contenido, así como la metodología de investigación, quienes emitieron su juicio crítico sobre la estructuración teórica del mismo. Los resultados arrojaron que los niños y niñas con problemas de aprendizajes se deben principalmente al aislamiento que el mismo niño genera por falta de instrumentos y estrategias didácticas y lúdicas que el docente debe impartir dentro de su pedagogía, lo cual, incide directamente en la formación y personalidad del niño dentro del aula, afectando su desarrollo de aprendizaje y su integración grupal y social.

“Formar en Ciencias Naturales en la Educación Preescolar, básica (primaria y secundaria) y media significa contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser, formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información, detenerse en sus La actividad lúdica como esencia de todo ser humano, será para la escuela la columna vertebral de su modelo educativo. La acción lúdica está inmersa en los hechos más trascendentales de la humanidad. La escuela que se ha interpretado como un depósito de



información y técnicas para enseñar a leer, a escribir y hacer cuentas, ha tenido que dar un salto para llegar al punto óptimo de desarrollo integral en la comunidad a través de la lúdica

El niño en la básica primaria, entre los siete y diez años, se encuentra en la etapa conceptual, es decir, transformando las nociones en conceptos, por lo tanto se deben realizar actividades que permita formar un alumno crítico, creativo, protagonista de su propio aprendizaje, donde el docente sea un generador de valores, principios y actitudes en los alumnos y un posibilitador de los ambientes necesarios para la formación del futuro ciudadano. Para lograr esto, la enseñanza de las ciencias naturales debe estar enmarcado dentro de los programas guías de diversas actitudes que potencien la participación del alumno, lo involucren con su entorno y lo motiven para la búsqueda a las respuestas de sus propios interrogantes.

La escuela debe ser un centro de aprendizaje para que los niños y niñas se apropien de manera más sistemática y creadora de los contenidos del área, esa creatividad debe fortalecerse mediante metodologías activas, de juego de roles, de observación, y una muy interesante es a través de la lúdica, entre otras.

El conocimiento es transmitido por el docente a los estudiantes a través de diversos medios, técnicos, lúdicos y herramientas, él es un apoyo, es la fuente del conocimiento, el alumno es el receptor.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la lúdica, la percepción, técnicas de participación, dinámicas de grupo, van desde la exposición, la expresión, la responsabilidad y el compromiso, más creativo, dinámica y propone juegos de interacción social.

A veces ocurren estos interrogantes ¿que enseñar? ¿Cuándo enseñar? ¿Cómo enseñar?  
¿Con que enseñar?.

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La Pedagogía activa permite establecer una interacción entre el docente y el alumno, esta va dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos transmitidos, utilizando una didáctica de respuesta, necesidades internas que enseña entre otras cosas a vencer de manera consciente las dificultades. Por consiguiente, esta pedagogía provoca un movimiento de reacción y descubrimiento ya que en la misma, el profesor facilita la actividad, observa y despierta el interés, como mediante la utilización de métodos activo, resultando el alumno, el sujeto activo y el profesor un facilitador del proceso.

El juego es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal: es social por naturaleza y se suscita por su deseo de conocer lo nuevo del mundo circundante, de comunicarse con otros niños, de participar en la vida de los adultos.

A través del juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la

tolerancia, la solidaridad, construye nuevos conocimientos a partir de los que ya posee, desarrolla sus habilidades y sus cualidades de líder, de buen compañero, es decir, se desarrolla como persona, adquiere pautas de comportamiento y una filosofía ante la vida.

### **¿Por qué es activa?**

- Por que desarrolla en el niño espontaneidad.
- Fomenta la creatividad y habilidades
- Se centra en la iniciativa del niño o el alumno
- Se estimula para que actúe y no sea pasivo
- Despierta interés y construye nuevos conocimientos
- Descubre habilidades y cualidades de líder

### ***Aspectos positivos de la pedagogía activa:***

- Se dan métodos más activos y grupales
- Se motivan más para la enseñanza y el aprendizaje
- Hay más vinculación de la enseñanza con la vida, con la práctica
- Una concepción más amplia de la educación donde se contemplan tanto los aspectos instructivos como los educativos.
- La variedad en la utilización de los estilos de enseñanza.

La educación personalizada, es muy valiosa para la formación de juicios, la reflexión, la síntesis, el análisis y la creatividad, abarcando a la persona con todas sus facultades. Para FEIRE:” La educación personalizada constituye un antídoto capaz de terminar con el inmovilismo de la escuela y con la pasividad del alumno”

El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Educación en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativa donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es la actividad lúdica. Muy pocas veces se indaga sobre este concepto. Lúdico (a) es un adjetivo relativo al juego, cuyos orígenes evocan la antigua Roma, pues la cultura popular

presentaba un ritmo de vida con manifestaciones exageradas en cuanto al ocio, sexo, bebidas, juegos, etc. Es decir no se tomaba nada en serio. En la actualidad existe un paradigma que comienza a ser debatido y analizado: "Para el niño todo o casi todo es juego".

El juego debe cumplir dos funciones en la escuela: la educación a través del juego y la educación para el juego. Tanto en la escuela, como en la propia vida, está presente continuamente el aprendizaje, necesario para alcanzar el desarrollo humano completo. Es necesario aprender en todas las etapas de la vida para poder formar de manera armónica la personalidad del niño y con ella pueda desarrollar y mantener relación con el mundo que le rodea. Aprender jugando es lo primario, lo más sencillo y natural en el niño, a la vez que lo menos traumático. El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural.

Tenemos a un gran e importante autor que se ocupa del juego en la cultura. Johan Huizinga, con su obra "El Homo Ludens", nos dice "la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es cuando únicamente crea verdaderamente cultura".

El juego es una actividad común a cualquier ser vivo, se manifiesta desde muy antiguo en todas sus culturas.

El juego en el ser humano se hace más complejo por su inteligencia (su personalidad) y dedica más tiempo a este. CHATEAU: dice "El niño es un ser que juega y nada más".

ROGER CAILLOIS: dice "en alguna medida, una civilización y dentro de ella una época puede ser caracterizada por sus juegos".

El juego debe ser una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye poderosamente al desarrollo integral del niño.

El juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

El juego, así como también el lenguaje, aparecen como constantes antropológicas en todas las culturas y en todas las épocas. No se puede pensar en un pueblo donde el juego no haya sido instrumento importante para transmitir sus valores.

El juego es causa de la risa, por cierto, única en el ser humano. En los mitos y ritos de las comunidades siempre hallamos las normas lúdicas unidas a aquellos elevados conceptos de trascendencia y espiritualidad. Los niños encuentran diversión en el juego. Pero la diversión ha de entenderse como liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas.

En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podría presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego. En esta actividad el futuro ciudadano descubre la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos y sentirse apreciado por el grupo social. En el juego se conoce al

caballero se suele decir. Además, es en el juego donde el niño explora y prepara su propio cuerpo, valga decir, lo educa. "La educación del cuerpo es la construcción misma de la persona, la construcción de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia, la oportunidad de relacionarse con el mundo".

Según **GUARESCHE**, " la lúdica genera Cultura y cultura es todo lo que el hombre hace". El hombre para poder sobrevivir debe relacionarse con el mundo exterior, el hombre crea un especie de mundo a su alrededor, que le permite tener una mejor comprensión y relación; así mismo se entiende como cultura la manera de hablar, de orar, de vestir, de jugar, de comunicarse con los demás, de comer, de vivir, entre otras. Cuando esa cultura es destruida, el pueblo queda desprotegido y fácilmente puede ser dominado y destruido, física, moral y psicológicamente.

La actividad lúdica como esencia de todo ser humano, será para la escuela la columna vertebral de su modelo educativo. La acción lúdica está inmersa en los hechos más trascendentales de la humanidad. La escuela que se ha interpretado como un depósito de información y técnicas para enseñar a leer, a escribir y hacer cuentas, ha tenido que dar un salto para llegar al punto óptimo de desarrollo integral en la comunidad a través de la lúdica.

Con la nueva planeación del área, enfocada al mejoramiento de la calidad educativa, se busca beneficiar a todos los estudiantes de la institución educativa Yermo y Parres, favoreciéndolos con el cambio metodológico en la enseñanza de las ciencias hacia el desarrollo de la habilidades y destrezas y en la sensibilización de los valores adquiridos en pro del **cuidado de su vida y de su entorno.**

“Formar en Ciencias Naturales en la Educación Preescolar, básica (primaria y secundaria) y media significa contribuir a la consolidación de ciudadanos y ciudadanas capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser, formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información, detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas pregunta, aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados y hacer uso ético de los conocimientos científicos.

Formar hombres y mujeres que caminen de la mano de las ciencias para ver y actuar en el mundo, para saberse parte de él, producto de una historia que viene construyéndose hace millones de años con la conjugación de fenómenos naturales, individuales y sociales, para entender que en el planeta convivimos seres muy diversos y que, precisamente en esa diversidad, está la posibilidad de enriquecernos”.

En la metodología propuesta desde la lúdica se pretende estructurar un currículo totalizante (siguiendo la propuesta de Jiménez, 2000).

Las actividades que incluyen juegos pueden abordarse en cualquier momento de la clase, para comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, ampliar y consolidar conocimientos, y si se cumplieron los objetivos trazados (Concepción 2004).

El juego implica “ser” y “hacer” por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda. Teniendo esa conciencia de ficción( el “como si” de Freud”) que en este estudio ha permitido lograr de manera más efectiva el desarrollo de la competencia propositiva y el cambio de actitud frente a la actividad, debido a que el estudiante se



enfrenta a la posibilidad de crear “mundos alternos” a lo ya establecido. La probabilidad de dar a conocer representaciones que aunque muy seguramente existan para la ciencia, para el (ella) son “nuevos hallazgos” que lo(a) animan a continuar escudriñando en aquello que quiere indagar y/o investigar.

El juego guarda conexiones sistemáticas y dinámicas con aquello que la persona debe hacer realidad y que no es considerado como juego.

Mostrando su carácter holístico por estar vinculado a acciones del desarrollo humano como la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo de lenguajes, la determinación del rol social, el aprendizaje, la comunicación, entre otras.

Así mismo el juego incrementa el deseo inmerso impulsador de toda actividad lúdica que el proporcionar a los participantes una serie de capacidades, funciones y privilegios que no tienen, pero que desean. Por ejemplo, tener la velocidad, fuerza o agilidad de un animal determinado cuando juegan evolución (juego adaptado en este trabajado de grado), o ser el científico perspicaz e intrépido que realiza nuevos descubrimientos para la comunidad, o sentirse creador de algo que a nadie se le hubiese ocurrido, etc. También ofrece a quien juega, la posibilidad de expresarse descubriendo su personalidad integral, permitiéndose explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para reestructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo.

Gracias a esta perspectiva se ha vivenciado el juego como estrategia que posibilita un proceso educativo en el que se involucran mucho mas tanto los que aprenden como quienes enseñan. De la misma manera, se ha encontrado que la adaptación , invención y

socialización de los contenidos de los juegos, permite que los educandos desarrollen e incrementen acciones como relacionar, describir, crear alternativas, comprender, establecer razones para validar o refutar, escuchar, dialogar, negociar, aceptar, diferenciar, etc. Como se muestra en la figura 1.

Lo anterior es apoyado desde la perspectiva de algunos autores (entre ellos Ortega, 1990), quienes tras abordar su forma de trabajo visualizan el juego como actividad que permite desarrollar una gran riqueza de estrategias. Además de que es un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación; se consolida como un método didáctico que puede viabilizar una educación más adecuada porque sirve para todos los sujetos en su individualidad (Bautista y López, 2002).

Para alcanzar un aprendizaje significativo, se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica. Es decir, se debe lograr que la actividad del juego tenga un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la enseñanza, buscando promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los alumnos (Concepción, 2004). Como se muestra en la figura 2.

La posibilidad de asimilar el juego como estrategia se ha dado gracias a que tiene un valor didáctico que combina aspectos para organizar de manera eficiente el proceso de enseñanza tales como la participación, el dinamismo, la interpretación de papeles, la colectividad, la modelación, el carácter problemático, la retroalimentación, la obtención de resultados, la iniciativa, el carácter sistémico según Bautista y López. Como lo muestra la figura 3.

Vale la pena hacer énfasis en que el desempeño comunicativo en grupo permite que los estudiantes compartan sus conocimientos para enseñar y aprender de sus pares y el profesor, debido a que plantean problemas y preguntas relativas a las temáticas, promoviendo el desarrollo intelectual y despertando una intensa y profunda motivación por el estudio( González, 2003).

### **EL JUEGO COMO MEDIO PARA EDUCAR.**

Como primera medida, se debe entender el juego como actividad lúdica, fuente de placer, diversión y alegría, que por lo general es exaltada por quien lo realiza. Se lleva a cabo de manera espontánea, voluntaria y libre, debido a que no admite imposiciones externas.

Quien juega puede sentirse libre para actuar como quiera, elegir el personaje a representar y los medios con los cuales va a trabajar. Estas características del juego, son las que han permitido abordarlo como medio para la creación de hábitos que den a los estudiantes, las herramientas para vivir en comunidad en la cual se siguen reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad en los espacios de convivencia que se crean con los demás.

“Estudios sobre la lúdica, recalcan la importancia de jugar con objetos e ideas como parte del proceso de aprendizaje. El juego, es en realidad un “asunto serio” en la educación para la ciencia. Lleva al desarrollo de habilidades de observación y experimentación y a la comprobación de ideas, ofrece la oportunidad de descubrir por uno mismo la belleza de la naturaleza” (Palacios, 2005).

Gracias a que el juego y la creatividad son procesos muy relacionados, las personas vivencian sus experiencias lúdicas, la opción de jugar y crear, ofrece a cada individuo la posibilidad de involucrarse en un proceso de elección, a través del cual puede y debe

asumir responsabilidades que lo conducen a actualizar sus potencialidades, para ser tan bueno(a) como pueda, atreverse, expresarse sinceramente, llegando a descubrir quién y cómo es realmente ( Maslow 1971).

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

Teniendo en cuenta lo anterior, se presentan los resultados obtenidos tras abordar una estrategia lúdica en ciencias naturales en el grado tercero de la institución educativa YERMO PARES, lo cual consiste en que los estudiantes puedan crear y/o adaptar juegos a través de los cuales logren construir y relacionar diversos conocimientos en espacios comunicativos de constante interacción grupal.

Los objetivos fundamentales de esta propuesta metodológica, es determinar si la estrategia aporta para mejorar el proceso de construcción de conocimiento en los educandos.

## **METODOLOGIA**

Proponemos una pedagogía basada en una educación socio crítica, cuyos pilares son: liberadora, énfasis en la persona, visión crítica de la realidad, confianza en el auto-aprendizaje, preocupación por el desarrollo del pensamiento que le permitan a los niños y niñas alcanzar los logros curriculares según el ministerio de educación nacional:

1. Muestra persistentemente su curiosidad natural y deseos de saber, cuando plantea preguntas sencillas del tipo: que es? Por qué?, Para qué? Cómo? En que se parece o se diferencia tales objetos? Qué pasaría si?
2. Se documenta para responder a preguntas, interrogando a sus compañeros, profesores y padres, consultado documentos escritos, fílmicos o computacionales
3. Describe invenciones, sucesos y eventos cuyos efectos científicos y tecnológicos han redundado en grandes beneficios para la humanidad o han causado grandes catástrofes y argumenta sobre las consecuencias positivas y negativas de dichos sucesos..
- . 4 El desarrollo de los juegos deben involucrar y se deben nutrir de acciones como la exposición, la reflexión, la discusión y la construcción de conceptos. Los estudiantes de un subgrupo que han creado un juego con unas normas y que saben a qué están jugando, no deben limitarse a jugar lo que ya conocen, sino que también deben exponer y complementar sus conocimientos participando de los juegos de otros subgrupos.

Estas actividades deben integrarse y complementarse con talleres a manera de rompecabezas, sopas de letras, mapas mentales, salidas pedagógicas, prácticas de laboratorio y utilización de tecnologías de la informática y la comunicación (TIC). .

## **ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS**

Para la propuesta didáctica “enseñanza de las ciencias naturales a través de la lúdica” se utilizaron actividades lúdicas como estrategias didácticas, debido a que el juego es la forma natural del aprendizaje infantil y la actividad principal en la vida de los niños.

Con el juego se adquieren aprendizajes, habilidades y destrezas necesarias para un desarrollo integral, desarrollan su creatividad y aprenden a resolver problemas. Además, desde la perspectiva constructivista, el juego estimula el desarrollo de estructuras intelectuales, es una forma de adquisición del conocimiento, supone una imitación y transformación de la realidad, es un factor básico en el desarrollo y crea una zona de desarrollo próximo en el niño

La propuesta en mención se llevó a cabo con 42 estudiantes del grado 3.1 de la institución educativa Yermo Parres de la ciudad de Medellín, sector oficial.

El núcleo temático que se aborda para el estudio de caso es “: la vida de los animales, el hombre y las plantas y su relación entre ellos” de acuerdo con los estándares planteados por el Ministerio de Educación Nacional.

Se hicieron varias actividades en el aula de clase y por fuera de ella.

La primera actividad fue una actividad teatral cuyo objetivo principal establecer procesos de pensamiento y acción para la conservación y mejoramiento del medio ambiente.

## ACTIVIDAD TEATRAL:

Las actividades teatrales, en el ámbito escolar, es un proceso en el que se involucra lo sensorial, lo emocional, lo afectivo y lo intelectual, pretendiendo afirmar la identidad a través del conocimiento propio y el de los demás, buscare que el estudiante exprese sus emociones, pensamientos, miedos y conflictos y pueda transformarlos en experiencias artísticas.

Obra de teatro “La Polilla” manejo de los residuos sólidos. Cuidado del medio ambiente.

Figura 1. Obra de teatro “La Polilla”



La obra de teatro arrojó resultados muy positivos tales como:

**Creatividad:** evidenciados en los vestuarios elaborados con material reciclado.

**Expresión corporal:** la puesta en escena fue muy bonita, expresándose a través del cuerpo, mostrando que lo espontáneo, lo sencillo y lo que se hace con amor se refleja en nuestros gestos.

**Habilidades de comunicación:** reflejado en el trabajo en grupo mediante la cooperación e interacción de los alumnos, permitió evidenciar la autonomía, la desinhibición, la motivación y la imaginación en el proceso de asimilación del contenido temático: la acción del hombre en los ecosistemas.



Los niños y niñas accedieron al conocimiento de forma significativa, porque entendieron conceptos como: residuos orgánicos, material reciclable, el medio ambiente, la basura, la contaminación, el ruido entre otros comentarios expresados por los niños reflejaron que debemos aportar cada uno de nosotros a disminuir la contaminación ambiental y propender por un desarrollo sostenible para las generaciones futuras.

**Figura dos: cambio de actitud en pro del medio ambiente a través de la sensibilización y observación directa.**





## **ACTIVIDAD DOS: SALIDA PEDAGOGICA**

### **SALIDAS PEDAGOGICAS:**

Es la manera vivencial y placentera de asimilar, comprender e interpretar los contextos naturales, posibilita el conocimiento concreto del medio, el alumno logra acercarse a la realidad circundante, se apropia en forma directa del medio físico-social mediante la observación de los fenómenos naturales de las actividades humanas y la interdependencia de los mismos. Igualmente estimula el trabajo investigativo. Con la salida pedagógica se

pretende confrontar la teoría con la práctica, corroborando los conceptos y construyendo otros.

### **Figura tres. Salida al zoológico**



La salida pedagógica al zoológico Santa Fe de la ciudad de Medellín, fue muy enriquecedora, en ellas pudieron interrelacionarse con su entorno es decir salir de la institución y aprender en un lugar tranquilo, bonito, con mucha diversidad de especies. Los niños pudieron vivenciar diferentes procesos de los seres vivos como la alimentación, la reproducción y el cuidado por la fauna en vía de extinción.

Los niños se relacionaron con la naturaleza, reflexionaron sobre algunos problemas ambientales tales como la caza de animales y su impacto en el medio ambiente,

Los niños plantearon posibles soluciones al encierro de animales argumentado que no hay que tener mascotas como tortugas y canarios.

Se les permitió ser creativos y se les posibilitó un espacio lúdico y en situaciones reales de aprendizaje.

**HALLAZGOS:**

**Educativo:** a través de esta actividad el estudiante amplió sus conocimientos tales como la clasificación de los animales según su hábitat, según su alimentación.

**Lúdico:** Genero deleite y no se convirtió en una clase más.

**Integrador:** De varias disciplinas del conocimiento como el arte, español, ciencias sociales y naturales, etc.

**Sensibilizador:** al tener una mayor apertura a otras realidades.

**Ambiental:** oportunidad única y fascinante para enseñar sobre la biodiversidad, la singularidad de cada especie, además la responsabilidad en el cuidado y mantenimiento del medio ambiente.

### **ACTIVIDAD TRES: MEDIO AMBIENTE Y DESARROLLO SOSTENIBLE:**

Se pretende que los niños y niñas adquieran conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, uso racional de los recursos naturales dentro de una cultura ecológica por la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

**Figura cuatro: elaboración de instrumentos musicales con material reciclable.**



Estrategia:

Que el alumno diseñe o construya por medio del juego diversos objetos reciclados.

**Competencia:** poner en práctica sus habilidades y actitudes por medio de la acción y el ingenio.

**Campo formativo:** exploración, realización y conocimiento del mundo natural y social.

**Forma de organización:** recolectar botellas de plástico, artículos desechables que los estudiantes requieran para su trabajo libremente, vinilos, pinceles, pegantes. En clase cada estudiante elabora su instrumento.

### **HALLAZGOS:**

Los niños y niñas crearon diferentes instrumentos musicales tales como: el cascabel, pandeetas, tambores, maracas entre otros de diferentes colores y tamaños.

Con esta actividad se fortaleció los principios de la educación personalizada tales como: la autonomía ya que cada niño decidió que hacía, la creatividad porque son trabajos con variedad de colores, sonidos, tamaños y formas. Lo más importante de esta actividad es aportar al desarrollo sostenible de nuestro planeta mediante la elaboración de los objetos con material reciclable, además trabajar áreas integradas tales como la artística, la música, la ética, el lenguaje y las ciencias naturales.

### **ANALISIS:**

Entre las actividades que se realizaron dentro y fuera de la institución educativa, se logró lo siguiente desde los ejes articuladores en ciencias naturales planteados por el ministerio de educación nacional para el grado tercero de básica primaria.

¿Cómo son los seres que me rodean?

Este eje se logró alcanzar con la visita al zoológico ya que al socializar la experiencia de la salida pedagógica, los niños expresaron que los elefantes, los micos, los pájaros son seres vivos que se adaptan al medio ambiente.

Los niños dijeron que cada animal se alimenta y tienen crías de diferentes formas.

Con la obra de teatro la polilla se pudo evidenciar algunos desempeños tales como: explicaron que es un residuo orgánico e inorgánico, además que la basura se puede reciclar, en general los niños aprendieron en situaciones cotidianas, novedosas y ambientales.

En trabajos en el aula de clase con otros talleres complementarios y con alcance la estrella los niños reforzaron sus conocimientos y cuidado del medio ambiente, se notaron grandes avances cognitivos en educación ambiental con el apoyo de objetos como la elaboración de materiales, ilustraciones y dibujos.

**Figura tres: alcance la estrella**



**FASE CUATRO. ENCUESTA PARA ANALIZAR LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES.**

Los resultados fueron los siguientes: a la pregunta” las actividades realizadas fueron excelentes, buenas, regulares o deficientes?

Excelente: 38 niños

Buena: 3 niños

Regular: 1 niño



Deficiente: 0



A la pregunta " cómo prefieres las clases: con un libro, con actividades lúdicas o con fotocopias?

37 de los niños respondieron que con actividades lúdicas, 4 que prefieren con los libros y uno respondió que con fotocopias. Diagrama Figura 4.



## CONCLUSIONES

La introducción de la lúdica en las actividades del aula contribuyó en la comprensión del núcleo temático la vida de los animales, el hombre y las plantas y su relación entre ellos, pues generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales, fortaleciéndose así competencias para el desarrollo sostenible del medio ambiente

| Las actividades realizadas dentro de la propuesta pedagógica fomento:

**1.La creatividad:** evidenciados en los vestuarios elaborados con material reciclado, en los mapas mentales, en los rompecabezas y en alcance la estrella

**2. Expresión corporal:** la puesta en escena fue muy bonita, expresándose a través del cuerpo, mostrando que lo espontaneo, lo sencillo y lo que se hace con amor se refleja en nuestros gestos.

**3.Habilidades de comunicación:** reflejado en el trabajo en grupo mediante la cooperación e interacción de los alumnos, permitió evidenciar la autonomía, la desinhibición, la motivación y la imaginación en el proceso de asimilación del contenido temático: la acción del hombre en los ecosistemas.

Los niños y niñas accedieron al conocimiento de forma significativa, porque entendieron conceptos como: residuos orgánicos, material reciclable.

## RECOMENDACIONES

- Continuar esta propuesta pedagógica a nivel de otros grados desde la básica hasta la media.
- Implementar estrategia liberadoras al interior de las prácticas docentes e institucionales.
- Multiplicar esta experiencia con otras instituciones del sector para acercar a estudiantes y profesores de una manera dinámica, vivencial y agradable al conocimiento de las ciencias naturales.
- Promover ambientes lúdicos de aprendizaje ya que tienen incidencia en los procesos de enseñanza- aprendizaje y se conciben como espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con la escuela y los saberes.

## **BIBLIOGRAFIA**

CASTILLO. T( 2007).” El teatro y sus aplicaciones escolares”. Bogotá- Colombia. III Edicion. CULTARTE.

Castillo, (2007), Las actividades teatrales. Pàg. 42

CAJIAO RESTREPO, Francisco. La Piel del Alma. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá. 1996 p.21

DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Cooperativa Editorial Magisterio. 2006. 84 La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas

Fenetí C. (1994). ¿Qué es el juego? Revista Universidad de Antioquia 236: 47-49.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ciencias Naturales y Educación ambiental. Lineamientos curriculares. Ed magisterio. 1998.

MORILLAS GONZÁLEZ, Carlos. Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. Enrahonar 16, 1990. pp 11-39.

NIÑO ALBÁN, Idelfonso. Ludotecas y Ludotecarios. Citado en la revista El educador frente al cambio. Edición No. 33. Septiembre de 1998.

VELÁSQUEZ NAVARRO, José de Jesús. Ambientes Lúdicos de Aprendizaje. Diseño y operación. Ed Trillas. 2008.

Vygotsky; L.S( 1991/1927). El significado histórico de la psicología. En obras escogidas, Tomo I. Madrid. Visor.

(Vigotsky,1991).

<http://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas->

([Http://www.monografía.com](http://www.monografía.com))

[Aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml](http://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml)

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/11pdf.pdf>. ludica como estrategia didáctica

<http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

. <http://www.efdeportes.com/> · FreeFind revista digital · Año 8 · N° 56 | **Buenos Aires, Enero 2003**

© 1997-2003 Derechos reservados.

**[www.aprendizajeinteligente.net](http://www.aprendizajeinteligente.net)**

[www.haciendamarsella.com](http://www.haciendamarsella.com).



## ANEXO 1: GUIA SALIDA PEDAGOGICA AL ZOOLOGICO.

¿Qué tipos de animales se encuentran en el zoológico?

---

---

---

¿Qué crees que se debe hacer para conservar el medio ambiente y los seres vivos que lo habitan?\_\_\_\_\_

Observa y describe las relación que existe entre los organismos: águila, el perro y las plantas?

---

Observa las gráficas y completa los recuadros teniendo en cuenta los animales q que correspondan: águila, perro, león

	Como es	Donde vive	Tipo de alimentación	Utilidad o perjuicio
AGUILA				
PERRO				
LEON				

ANEXO DOS: Obra teatral la polilla y manejo de residuos sólidos.

Las ratas son animales que prosperan donde hay basuras y desperdicios, además son portadoras de pulgas. ¿Cómo podemos evitar que las ratas lleguen a nuestras casas?

---

---

---

Diseña con algunos compañeros cartelera en la que plasmes mensajes con relación al cuidado del medio ambiente.

---

---

---

¿Cómo atenta el hombre contra la conservación y el equilibrio de las comunidades? \_\_\_\_\_

---



**ANEXO TRES: elaboración de instrumentos musicales con material reciclable.**

Para realizar una maraca es necesario disponer de papel periódico, mezcla de cola con agua, cartón, semilla pequeña, un globo, y pinturas acrílicas.

¿Cómo realizar un tambor? Es necesario disponer de un bote metálico de galletas, papel de plástico adhesivo para forrar libros, un lápiz, tijeras y cinta adhesiva

**Realiza tu propio instrumento**\_\_\_\_\_

**Materiales utilizados**\_\_\_\_\_

**¿consideras que el ruido que generan los carros con los pitos es necesario?-**

---

---

**¿Qué valores caracterizan al cantante Juanes**\_\_\_\_\_

**¿Cuál es el instrumento musical que más utiliza Juanes en sus presentaciones?**\_\_\_\_\_

**ANEXO CUATRO: ENCUESTA PARA ANALIZAR LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES.**

**INSTITUCION EDUCATIVA YERMO PARRES**

**Estimados niños y niñas: con el fin de analizar nuestras actividades: salida al zoológico, obra de teatro y elaboración de instrumentos musicales con material reciclables, las actividades fueron?**

	<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>	
	A. EXCELENTE			
	B. BUENA			
	C. REGULAR			
	D. DEFICIENTE			

**Estimados niños y niñas: con el fin de analizar nuestras actividades, favor responder**

**la siguiente pregunta:**

¿Cómo prefieres las clases de ciencias naturales: con un libro guía?, con actividades lúdicas? o con fotocopias?

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJE</b>
A. Con un libro guía		
B. Con actividades lúdicas		
C. Con fotocopias		

Karla Andrea Londoño López.

Noviembre 21/2012

### Expreso Sentimientos y Conocimiento.

Escribo mi opinión sobre las clases de ciencias naturales; en el grado 3º.

**Fortalezas:** En la clase de ciencias naturales aprendemos cosas muy interesantes porque podemos aprender sobre la energía, el cuerpo humano, el sistema solar, las plantas etc. La clase de Ciencias naturales es muy importante porque también encontramos cosas muy increíbles en el libro y en la sala de sistemas, por eso la clase de ciencias es importante.

**Debilidades:** Me gustan la mayoría de cosas pero a veces nos hablan o vemos videos de desastres naturales vemos por el computador a Sandy le dicen así a los desastres naturales, tampoco me gusta cuando hablamos de los organos femeninos y masculinos.

EVIDENCIAS DE TRABAJOS DE CIENCIAS NATURALES ELABORADOS POR  
LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO.

20 de octubre 3/2012

base: Ciencias Naturales

EMA: Movimiento - La Fuerza y sus efectos.  
Trabajo en parejas

Nombres: Emanuel Cano Usma  
Juan Fernando

Actividad

- Realiza el resumen de la pag 66.

- Escribo 10 preguntas de la pag 67.

*¡felicitaciones!*

5

PROPAGACION DE LA LUZ

