

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN
AMBIENTAL DEL GRADO 5° B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL
RUIZ ALVAREZ DE LA CIUDAD DE MONTERIA-CÓRDOBA**

CINDY PAOLA RUIZ OSPINO

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL
MONTERÍA – CÓRDOBA
2017**

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION
AMBIENTAL DEL GRADO 5° B DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL
RUIZ ALVAREZ DE LA CIUDAD DE MONTERIA-CÓRDOBA**

CINDY PAOLA RUIZ OSPINO

**Trabajo de investigación, para optar el título de Licenciada en Ciencias Naturales y
Educación Ambiental**

DIRECTORA: Mg. MARY LUZ DORIA ROJAS

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL
MONTERÍA – CÓRDOBA
2017**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Montería, Junio del 2017

DEDICATORIA

A Jehová y a su hijo Jesucristo

Por haberme dado la vida y

Las oportunidades de realizarme como profesional.

A mis padres

Diana Ospino y Evangelista Ruiz, por ser mi motor

Y ayudarme en todas mis etapas de la vida.

A mis hermanos

Rafael, Karen y Xilena

Por su infinito amor y comprensión.

Mi gran sobrina Emily Ruiz

Por llegar en el momento de mi formación.

A mi Directora de tesis

Mary Luz Doria Por ser una gran mujer y darme una voz de aliento en el momento que decaía y confiar en mí.

Mis grandes compañeras

Lina lozano y Leidy Ceballo

Por su acompañamiento y su gran amistad en el transcurso de la investigación.

ACRADECIMIENTOS

Jehová

Por permitir llegar adonde estoy.

Mis padres

Por ser mí fuerza y ayudarme en mis momentos más difíciles.

Mis hermanos y sobrina

Por qué me brindaron todo su amor, comprensión

A mi tío

Emilio José Jiménez

Por ayúdame grandemente cunado más lo necesitaba.

A mi directora

Mary Luz Doria Rojas

Por ser una persona muy especial con mí persona y ayudarme en mi proceso de formación.

A mis amigas

Lina Lozano, Leidy Ceballo, Andreina Guzmán, Inés Vega y María Hernández

Por su gran amistad y colaboración.

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN.....	13
2	OBJETIVOS.....	18
2.1	Objetivo general.....	18
2.2	Objetivos específicos.....	18
3	MARCO REFERENCIAL.....	19
3.1	Antecedentes.....	19
4	MARCO TEÓRICO.....	25
4.1	Teoría del aprendizaje.....	25
4.2	El funcionamiento de la inteligencia:.....	25
4.2.1	Asimilación y acomodación.....	25
4.3	Estrategias didácticas.....	33
4.4	El juego.....	34
5	MARCO CONCEPTUAL.....	36
6	METODOLOGÍA.....	37
6.1	Tipo de investigación.....	37
6.2	Diseño de investigación.....	38
6.3	Diseño metodológico.....	39
6.3.1	<i>Fase I</i>	39
6.3.2	<i>Fase II</i>	39
6.3.3	<i>Fase III</i>	41
6.3.4	<i>Fase IV</i>	43
7	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	45
7.1.1	Población.....	45

7.1.2 Muestra.....	45
8 ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	46
8.1 Encuesta aplicada a estudiantes.....	47
8.2 RÚBRICA.....	53
Evaluación de Atrévete y aporta.....	56
8.3 Diario de campo.....	61
8.4 ENTREVISTA.....	63
9 RECOMENDACIONES.....	66
10 CONCLUSIONES.....	67
11 BIBLIOGRAFIA.....	69
12 ANEXOS.....	75

TABLAS

	PAG
<i>Tabla 1. Etapas del desarrollo.....</i>	<i>28</i>
<i>Tabla 2 : Muestra y Población.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 3: El docente utiliza el juego como estrategia didácticas en el desarrollo de las clases.....</i>	<i>47</i>
<i>Tabla 4: Comprende lo explicado por el docente.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 5. Te gustaría que las clases fueran divertidas.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabla 6. En que otro espacio de la escuela te gustaría que se realice la clase.</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 7. Para ti que es el juego.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 8. Evaluación la célula humana</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 9: Noticiero informante</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 10: atrévete y aporta.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 11. Diviértete y aprende.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 12. Tingo tango</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 13. Dramag.....</i>	<i>59</i>

GRÁFICOS

	PAG
<i>gráfico 1. Fases del diseño metodológico. Elaborada por Ruiz, C. (2017).</i>	44
<i>gráfico 2. El docente utiliza el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases.</i>	48
<i>gráfico 3: Comprende lo explicado por el docente.</i>	49
<i>gráfico 4. ¿Te gustaría que las clases fueran divertidas?.</i>	50
<i>gráfico 5: ¿En qué otro espacio te gustaría que se realice la clase?.</i>	52
<i>gráfico 6. Para ti que es el juego</i>	53
<i>gráfico 7. Calificación de la Célula humana</i>	54
<i>gráfico 8. Calificaciones sobre el noticiero informante</i>	55
<i>gráfico 9. Atrévete y aporta</i>	57
<i>gráfico 10. Diviértete y aporta</i>	58
<i>gráfico 11. Juego divertido tingo tango</i>	59
<i>gráfico 12. dramag</i>	60
<i>gráfico 13. Red semántica de la entrevista</i>	64

ANEXOS

Anexos 1. Encuestas a estudiantes y Entrevista a docente	75
Anexos 2 Talleres implementados parar la construcción del juego	78
Anexos 3: RÚBIRCAS, Categorías para calificar	83
Anexos 4: Entrevistas a Estudiantes	91
Anexos 5: Fotograficos.....	92

RESUMEN

La presente investigación se planteó con el fin de implementar los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de la Ciudad de Montería-Córdoba. Atendiendo a los requerimientos educativos del entorno, a la falta de motivación por el aprendizaje de los niños y poco uso de estrategias de enseñanza por parte del docente, en el cual se implementaron los juegos como estrategia didáctica, con un enfoque metodológico de investigación acción participación realizado en cuatro fases que involucraron la identificación, caracterización, desarrollo y evaluación de ésta. Los resultados reflejaron que los estudiantes aprendieron a través de la diversión, la colaboración entre sí, se les hizo más fácil comprender los temas. En Conclusión, se pudo observar que los alumnos durante los talleres dieron rienda suelta a la imaginación y la creatividad que potenciaron su desarrollo integral, además su rendimiento académico aumentó. Por último se logró un fortalecimiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental en la intervención realizada.

PALABRAS CLAVE: juegos, Juegos Didácticos, Estrategias de aprendizaje.

RESUSMEN

This research was presented in order to implement didactic games as a teaching and learning strategy in the area of Natural Sciences and Environmental Education of grade 5 ° B of the Educational Institution Manuel Ruiz Álvarez of the City of Montería-Córdoba. Taking into account the educational requirements of the environment, the lack of motivation for the children's learning and little use of teaching strategies by the teacher, in which the games were implemented as a didactic strategy, with a methodological approach to research action participation Carried out in four phases that involved the identification, characterization, development and evaluation of the latter. The results reflected that the students learned through the fun, the collaboration with each other, they became easier to understand the topics. In Conclusion, it was observed that students during the workshops gave free rein to the imagination and creativity that enhanced their integral development, in addition their academic performance increased. Finally, a strengthening was achieved in the teaching and learning processes in the area of Natural Sciences and Environmental Education in the intervention.

KEY WORDS: Games, Didactic Games, Learning Strategies.

1 INTRODUCCIÓN

El juego permite a los niños expresarse de forma autónoma, mostrando alegría, lo que se va a evidenciar de forma satisfactoria en el desempeño de los niños. García, K. (2011), en este sentido se deben realizar profundas reflexiones desde la escuela, la cual le hace falta despertar mayor interés en los niños y deseos de aprender, lo que cada vez es más escaso.

Al respecto, Cecilia, (2010), En su blog, Quintiliano "La Pedagogía", expresa que éste “creía que el incorporar más materias a la enseñanza de la gramática permitiría que los chicos adquirieran nuevas experiencias y ampliaran sus conocimientos, y por otro lado, ese cambio tan necesario para huir del aburrimiento y la monotonía de estar haciendo lo mismo día tras día”, ante lo cual aconseja, el empleo del juego en la Escuela así como tiempo para la expansión pero en su correcta medida de modo que no se produzcan aborrecimiento de los estudios, si se les niega, o se les acostumbre a la holgazanería si se les da en demasía. En este sentido, el juego como estrategia didáctica permite generar un ambiente de motivación e interés en el aprendizaje de las ciencias naturales.

La falta de interés por parte de los estudiantes en un momento de abundante información y entretenimiento desde la tecnología, ha ido creando en ellos falta de concentración al interactuar con diferentes conocimientos llevados al aula, es para el maestro un reto captar la atención e interés de los estudiantes en el aula. Lo anterior refuerza lo expuesto por Quintiliano hace ya cerca de dos mil años (citado en, UNESCO, 1980), quien formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”.

Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden

servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada”. (p.19)

La problemática observada en los estudiantes del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de Montería, se vio reflejada en la falta de interés por el estudio de los niños, dado a la carencia de estrategias y espacios didácticos por parte del docente que no le permiten al estudiante la reconstrucción de un conocimiento significativo, en consecuencia, el bajo rendimiento académico en las clases del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Hace falta en los docentes la implementación de estrategias innovadoras para motivar a los estudiantes, se basa más en la enseñanza tradicional, dando así una clase monótona, limitándose solo a copias, transcripción algunas imágenes, dejando de lado la importancia del aprendizaje significativo, el cual Ausubel (1976) lo define como un proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidos o ideas de anclaje que es de mucho valor a los nuevos conocimientos, donde todo esto conlleva a la indisciplina y desmotivación del aprendizaje por parte de algunos estudiantes que no sostienen la concentración por más de cierto tiempo.

Otro factor importante que influye hoy día en los estudiantes que no les permite una concentración ideal en el aula y tener un buen rendimiento académico, como afirma Cury (2005), es la ejercida por los medios de comunicación, entre ellos la televisión, redes sociales, celular que a gran velocidad envían a los niños y jóvenes diferentes mensajes, destruyendo los valores dados por la familia. Por lo cual, se necesita que los maestros generen espacios de enseñanza y aprendizaje más dinámicos y atractivos para los estudiantes, teniendo en cuenta que la falta de ello, ha ocasionado que un maestro que no genere alternativas diferentes para llevar el conocimiento al aula, no podrá generar cambios en sus estudiantes e influenciar en ellos la necesidad de educarse para convertirse en un ser humano que individual y socialmente sea capaz de aportar a la solución de problemas de su

contexto social y comunitario. Ante lo expuesto, se planteó el siguiente interrogante: ¿De qué manera la implementación de juegos didácticos como estrategia fortalecen los procesos de enseñanza y Aprendizaje en Ciencias Naturales y Educación Ambiental en el grado 5 °B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de Montería-Córdoba?

Cabe resaltar, que para Chacón, P. (2010), el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del proceso educativo, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos, fomentando el desarrollo de la creatividad y aprendizaje. El uso de esta estrategia persigue gran cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. (p.1)

Según Froebel, F., Montessori, M., Agazzi, R., Agazzi, C. (citados en Sarlé, P., Rodríguez, I., Rodríguez E. 2010) todos los que solemos llamar “precursores” de la educación inicial, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza-aprendizaje para niños menores de 6 años. Lo que no deja por fuera a los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Ruíz Álvarez, los cuales tienen características similares en cuanto a su desarrollo biológico y mental. Estos planteamientos reafirmaron la importancia de la implementación de la investigación como estrategia didáctica y fomentando el interés por los estudiantes hacia el aprendizaje.

Otro aporte importante que justifica la realización de la investigación es dado por Pascal, N. (2012). Quien expresa que:

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje individuales y grupales. Desde la enseñanza se

combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Además, se deben implementar estrategias innovadoras que permitan reconocer al estudiante como un ser participativo y sociable, fomentando en ellos el juego, como principio que hace parte de su desarrollo total, facilitando el desarrollo de su capacidad para discriminar y elegir y en lo que él realmente está interesado como es realizar actividades que le produzcan placer y goce. (s.p)

Respecto a lo anterior, se puede inferir que la implementación de estrategias didácticas como los juegos, en procesos de enseñanza y aprendizaje representa un medio de apoyo y refuerzo a los conocimientos de los estudiantes de manera continua. A través del juego se pueden desarrollar las capacidades intelectuales y morales de los niños y niñas de educación básica en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, así como también mediante estos, se crean hábitos de solidaridad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza.

Otro aporte importante, es el de Lozano, Castillo, Quiroga, D. (2010), los cuales expresaran que:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además constituye al logro de la motivación por parte las de la asignación, o sea, constituye una forma de trabajo al docente que brinde una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El aporte que hace este autor fue de gran ayuda a la investigación, pues dio a conocer la gran importancia de las estrategias didácticas y principalmente del juego, donde da a conocer el proceso de enseñanza y aprendizaje individual o grupal, asimismo se interesa por el desarrollo del juego y la motivación que trae consigo el placer y la satisfacción de poder reconstruir el conocimiento de manera conjunta entre docentes y estudiantes.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y se alimenta de la didáctica, pues éste nos da la más clara manifestación del mundo interior de los niños y niñas por lo que nos muestra la integridad de su ser, Pascal, N. (2012).

Para Ortega, Hartley, Isenberg, Castañeda, Jiménez, Winnicott, Wallon, Zapata y Vygotsky (citados en García, C. (2007), resaltan que:

La idea de que el juego, además de ser un excelente medio de distensión, que propicia goce, placer, estimula la creatividad, la imaginación, los valores, fortalece los mecanismos de socialización, la motricidad, incentiva la capacidad de dominar las emociones, entre otros aspectos; es una estrategia que potencia al máximo el aprendizaje en el niño, si se ha de considerar como un agente motivador, que genera efectos positivos en el niño y en su capacidad cognitiva. (p. 19)

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Implementar juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de la Ciudad de Montería – Córdoba.

2.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias didácticas que usa el profesor para la enseñanza y aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental en el aula de clase del grado 5° B.
- Caracterizar los juegos que se puedan usar como estrategia didáctica por parte del docente y los estudiantes del curso 5° B para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental.
- Desarrollar los Juegos Didácticos en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y fomentar la motivación en los estudiantes.
- Evaluar los resultados a partir de la implementación de los Juegos Didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental en los estudiantes del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez.

3 MARCO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

La presente investigación requirió, la búsqueda de estudios y autores como referentes para la validación de dicho trabajo, en el cual siguiendo el contexto internacional, nacional y local hubiese implementado el uso de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área Ciencias Naturales y Educación Ambiental, a continuación se presentan.

- El trabajo titulado “El Juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” por Campos, M.; Chacc, I.; Gálvez, P. (2006), en Santiago de Chile. Propone elementos del juego como estrategia didáctica, “desde el enfoque internacional de la comunicación, que implementó la estrategia realizada con niños y niñas de 7 y 8 años en la Escuela Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago” (2006 p. 4), en la cual destacó que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, puesto que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. A través de la experiencia del juego es posible dar respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva del educando, sobre todo en los primeros grados de escolarización.

Lo anterior apporto de manera significativa al desarrollo de la investigación, en tanto a que se fortalecieron los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental, al tiempo que se evidenció en el aula los resultados, aspectos como la motivación, a partir del estímulo a través de imaginación y la creatividad desarrolladas durante la implementación de los talleres de los juegos didácticos a los

estudiantes y que potenciaran su desarrollo integral; del mismo modo se logró la comunicación y el aprendizaje colaborativo entre los alumnos del grado 5° B de la I.E. Manuel Ruiz Álvarez, teniendo en cuenta la interacción de dichos juegos que fueron significativo a la hora de su implementación.

- Otro aporte importante fue el de Torres, C. (2002), en el trabajo titulado “El Juego: Una Estrategia Importante”, de la Universidad de los Andes, Venezuela. En el cual el juego es considerado una de las actividades “más agradables conocidas hasta el momento”, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes, se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante. Lo anterior aportó al estudio en la medida en que se sugirió un conjunto de actividades para cambiar la rutina del proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que se les ayudó de manera significativa, lo cual implicó estimular la creatividad de la docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje que influyó en la motivación del estudiante para la contribución a la formación y construcción de nuevos conocimientos por medio de actividades desarrolladas en los talleres.

- Por tanto para Delgado, M (2004). En su investigación maestría señala que para el Filósofo y Psicólogo Groos, K. (1902), el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel de éste como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. El referente ha sido de gran importancia a la investigación porque dio a conocer el papel del juego y la valoración de los proceso de desarrollo del pensamiento de los niños, que a partir de la implementación de ellos se observaron habilidades disciplinarias a la hora de seguir

procesos de organización, secuenciación de las temáticas abordados a partir del desarrollo de esto.

- Velazco, M y Mosquera, F. (2010), plantean en su investigación de opción de grado “el concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje”, que para el caso de la presente investigación involucra la necesidad de aplicar diferentes estrategias que posibiliten a los estudiantes apropiarse de los conocimientos de manera creativa, planeada y divertida.

El aporte a la investigación presenté es valioso en la medida que la planeación de los talleres permitió generar en los niños procesos de enseñanza y aprendizaje de forma agradable, planeada, lo que contribuyó para que se sintieran cómodos a la hora de las clases, implicando en ello gran motivación y ganas de aprender significativamente.

- Por su parte García, K. (2011), en su investigación de Maestría “La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del distrito de Santa María”, Huacho-Perú, expresan que el juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en nuestra escuela. Los niños al jugar aprenden; cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás.

El aporte de la investigación relacionada reafirma como el juego influyó en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez. A través de las actividades planteadas, que se realizaron en el transcurso de las clases, se observó el desarrollado de sus motivaciones hacia el nuevo conocimiento, explorando sus habilidades cognitivas, lo cual se reflejó durante la realización de las actividades planeadas en los juegos.

- Un hallazgo importante fue el realizado por Suárez, F. (2014), en su investigación de opción de grado titulada “Desarrollo del proceso del juego libre en los sectores en las

aulas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 Virgen María en Trujillo-Perú”. Por lo que mostraban como el juego didáctico brinda la oportunidad a los niños y niñas para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que les sirva lo largo de su vida. El aporte del antecedente de la investigación se relaciona con la estimulación del desarrollo de pensamiento científico para ayudar a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes al tiempo que la implementación de los juegos planeados con las temáticas de los diferentes temas planteados de forma cotidiana permitieron fortalecer el procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, generando motivación y la creatividad del docente hacia el estudiante.

- Para Mosquera, L., Perea, Y., Mosquera, E. (2010), en su investigación de trabajo de grado en la Universidad de la Amazona, Florencia-Caquetá. “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las Instituciones Educativas la Ceiba, gallinazo y diamante del municipio de Puerto Guzmán-Putumayo “expresa que una estrategia fundamental de la pedagogía activa es el juego como motor del proceso de desarrollo de los niños y de las niñas 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 y niñas, de participar en la vida de los adultos.

La investigación se hizo relevante en la medida que permitió que se implementarán actividades grupales ya que se pudo ver la integración y socialización de los niños en el aula de clases durante las actividades académicas planeadas desde la estrategia didáctica de los juegos. Además, que se enseñe a través del placer, el goce para ayudar y motivar de forma divertida a los estudiantes de dicho grado.

- Para Amaya, G. (2009), “El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y

autodeterminación”. De tal forma que este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento del aprendizaje llegando a ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y con propósitos de aprendizaje, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen aspectos del desarrollo meta cognitivo y de motivación así como también se desarrollan habilidades y competencias del siglo XXI, tales como el trabajo en equipo, las competencias comunicativas y el pensamiento crítico-reflexivo de los niños y niñas.

Se resaltan los aportes que favorecieron a los estudiantes como fueron el aprender a aprender, el aprender hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Donde se evidencio en el desarrollo de las sesiones de los talleres que involucraban a los alumnos a querer explorara sus conocimientos e imaginación a través de la realización los juegos didácticos.

- Ortiz, J. (2002), en su trabajo titulado “El deporte como juego: un análisis cultural”, Universidad de Alicante-España. Donde da a conocer, la importancia del juego dando así sus grandes ventajas. El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales, morales. Esto también puede seguir vivo en el estado adulto, como la otra cara del trabajo. El juego nace espontáneo y crece junto al niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar como él y con él al estado adulto y a la vejez, superando con él las edades biológicas aunque con distinto contenido y cumpliendo distintos objetivos en la vida.

A pesar que no es un trabajo propiamente sobre juegos didácticos corrobora aún más la importancia del juego en los seres humanos, lo cual se pudo comprobar al observar en los niños el entusiasmo y ganas de trabajar durante el desarrollo de las diferentes sesiones de trabajo.

- El trabajo grado de Garzón, L. (2011), en su investigación de Maestría titulado, “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, Universidad Javeriana, Bogotá. Se consideró de suma importancia en esta investigación pues el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentan y

desarrollan en los niños y las niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Ahora bien, se espera que considerando esta estrategias didácticas, donde el juego hizo parte de esta investigación, se comprendió que el niño ya no solo es un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas de expresión (entre ellas el juego) pudo participar en la construcción de su propio conocimiento, que se observó a través de clases desarrolladas en lo cual fue significativo para los estudiantes del grado 5°B.

- Torres, C. y Torres, M. (2007), en su trabajo de maestría, “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” de la Universidad de los Andes, Colombia, donde concluyeron que el juego representa una estrategia de aprendizaje en el aula que permite a los docentes la búsqueda de actividades de apoyo para mejorar las clases, saliéndose de lo rutinario, para dar paso a clases divertidas con un trasfondo pedagógico y didáctico aplicable a cualquier etapa del diseño curricular, generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y niñas. El antecedente aquí planteado mostró como desde la planeación y el diseño curricular, a través del desarrollo de los juegos didácticos se puede generar en los estudiante motivación e interés en el desarrollo de las clases, dejando en ellos una visión distinta de aprender de forma que el conocer no se le convierta en una tortura sino más bien en un reto para seguir aprendiendo.

4 MARCO TEÓRICO

Para la realización de la investigación fue necesario apoyarse en referentes de teóricos que dieran una solidez a la investigación a partir de sus disertaciones en cuanto al uso de estrategias didácticas como el juego, el aprendizaje, entre otros aspectos.

4.1 Teoría del aprendizaje

Las ideas más importantes sobre las que se sustenta la teoría de Piaget sobre el aprendizaje y que son importante referente para la investigación se relacionan a continuación:

4.2 El funcionamiento de la inteligencia:

4.2.1 Asimilación y acomodación

En el modelo piagetiano, una de las ideas nucleares es el concepto de inteligencia como proceso de naturaleza biológica. Para él, el ser humano es un organismo vivo que llega al mundo con una herencia biológica, que afecta a la inteligencia. Por una parte, las estructuras biológicas limitan aquello que podemos percibir, y por otra, hacen posible el progreso intelectual.

Con influencia darwinista, Piaget elabora un modelo que constituye a su vez una de las partes más conocidas y controvertidas de su teoría. Piaget cree que los organismos humanos comparten dos "funciones invariantes": organización y adaptación. La mente humana, de acuerdo con Piaget, también opera en términos de estas dos funciones no cambiantes. Sus procesos psicológicos están muy organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno. La función de adaptación en los sistemas psicológicos y fisiológicos opera a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación.

La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual, mientras que la acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Mediante la asimilación y la acomodación vamos reestructurando cognitivamente nuestro aprendizaje a lo largo del desarrollo (reestructuración cognitiva).

De acuerdo con lo dicho por estos dos grandes personajes darwinista, Piaget como influye la asimilación a la investigación del juego en el cual le aportó el conocimiento para el desarrollo cognitivo de los estudiantes a través que se enfrentó al contexto de diversión y motivación siendo participe de dicha información, por parte de la acomodación ellos modificaron su desarrollo monótono que llevaban para tomar una enseñanza que le permita habilidades para su aprendizaje.

4.2.1.1 Proceso de equilibración.

Aunque asimilación y acomodación son funciones invariantes en el sentido de estar presentes a lo largo de todo el proceso evolutivo, la relación entre ellas es cambiante de modo que la evolución intelectual es la evolución de esta relación asimilación/acomodación.

Para Piaget (1996) el proceso de equilibración entre asimilación y acomodación se establece en tres niveles sucesivamente más complejos:

1. El equilibrio se establece entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos.
2. El equilibrio se establece entre los propios esquemas del sujeto.

3. El equilibrio se traduce en una integración jerárquica de esquemas diferenciados.

Pero en el proceso de equilibración hay un nuevo concepto de suma importancia: ¿qué ocurre cuando el equilibrio establecido en cualquiera de esos tres niveles se rompe? Es decir, cuando entran en contradicción bien sean esquemas externos o esquemas entre sí. Se produciría un conflicto cognitivo que es cuando se rompe el equilibrio cognitivo. El organismo, en cuanto busca permanentemente el equilibrio busca respuestas, se plantea interrogantes, investiga, descubre y hace procesos de indagación hasta llegar al conocimiento que le hace volver de nuevo al equilibrio cognitivo.

4.2.1.2 Las etapas del desarrollo cognitivo.

En la teoría de Piaget (1996), el desarrollo Intelectual está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas que se diferencia entre sí por la construcción de esquemas cualitativamente diferentes.

Además, descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

4.2.1.3 ETAPAS DEL DESARROLLO

TABLA 1.

ETAPAS DEL DESARROLLO.

Período	Edad
Etapa sensorio motora	0-2 años
a) Estadio de los mecanismos reflejos congénitos	0-1 mes
b) Estadio de la reacciones circulares primarias	1-4 meses
c) Estadio de las reacciones circulares secundarias	4-8 meses
d) Estadio de la <u>coordinación</u> de los esquemas de <u>conducta</u> previos	8-12 meses
e) Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación	12-18 meses
f) Estadio de las nuevas representaciones mentales	12-24 meses
Etapa pre operacional	2-7 años
a) Estadio pre conceptual	2-4 años
b) Estadio intuitivo	4-7 años
Etapa de la operaciones concretas	7-11 años
Etapa de las operaciones formales	11 años adelante

Fuente: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

4.2.1.4 Implicaciones educativas de la teoría de Piaget

Piaget parte de que la enseñanza se produce "de dentro hacia afuera". Para él la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, pero teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de unos procesos evolutivos naturales. La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezcan los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento.

Las actividades de descubrimiento deben ser por tanto, prioritarias. Esto no implica que el niño tenga que aprender en solitario. Bien al contrario, una de las características básicas del modelo pedagógico piagetiano es, justamente, el modo en que resaltan las interacciones sociales horizontales.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del aprendizaje. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

1. Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.
2. Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
3. El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
4. El aprendizaje es un proceso constructivo interno.
5. El aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto.
6. El aprendizaje es un proceso de reorganización cognitiva.
7. En el desarrollo del aprendizaje son importantes los conflictos cognitivos o contradicciones cognitivas.
8. La interacción social favorece el aprendizaje.
9. La experiencia física supone una toma de conciencia de la realidad que facilita la solución de problemas e impulsa el aprendizaje.

10. Las experiencias de aprendizaje deben estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta del conocimiento (aprendizaje interactivo).

Los aportes dados por Piaget en el desarrollo biológico, mental y social de los niños y jóvenes es muy importante, pues permitió que durante la preparación de los materiales para la intervención del aula, se tuvieran en cuenta estos aportes para un mejor conocimiento de la forma como asimilan los niños y jóvenes dependiendo del grado de escolaridad y la planeación de los juegos y recursos para su desarrollo a aprensión del conocimiento.

A continuación se presentan importantes aportes realizados en la conferencia de la XVII Reunión de Enseñanza de la Física (2011), Córdoba, Argentina, en la cual se plantearon aspectos relacionados con el Aprendizaje Significativo, como una de las visiones del trabajo de investigación realizado ellos son:

Siempre se debe considerar el conocimiento previo. Es la variable aislada que más influye en el aprendizaje de nuevos conocimientos, funcionando como anclaje cognitivo que ayuda a dar significado a esos conocimientos, en un proceso interactivo, o como obstáculo epistemológico que dificulta la atribución de significados. No tiene sentido enseñar sin tener en cuenta el conocimiento previo de los estudiantes en alguna medida.

Los rasgos más importantes, más inclusivos, más generales de un cuerpo de conocimientos se deben presentar al principio de la enseñanza y se deben diferenciar progresivamente en términos de detalles, especificidades, formalismos. Es más fácil para el que aprende captar partes de un todo si ya tiene idea de ese todo (Ausubel).

El aporte que hace Ausubel este digno representante de la pedagogía a la investigación reafirma la gran importancia puesto que corrobora que el juego didáctico favoreciendo el aprendizaje significativo con los estudiantes de grado 5°

B como estrategia pedagógica fortalecieron el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, de forma que adquirieron conocimientos previos, dando así que cuando se enseña de una forma agradable y compacta entre docente y alumnos se generará nuevos saberes en donde se evidenció con los niños de dicho grado.

La enseñanza debe ser organizada de modo a facilitar el aprendizaje significativo y Propiciar experiencias afectivas positivas (Novak). Pensamientos sentimientos y acciones están integrados en el alumno. El aprendizaje mecánico tiende a generar una reacción negativa hacia la materia de enseñanza, particularmente en ciencias y matemáticas.

Con relación a este aporte que hace Novak a la investigación, la enseñanza debe ir acorde a lo que se quiere recibir del estudiante para obtener un aprendizaje significativo. Por medio del juego se alcanzó interactuar con los estudiantes de dicho grado en la que se generó en ellos motivación, el placer a la hora de desarrollar las clases donde se partieron a nuevas vivencias educativas, aportándole al alumno la comodidad a la hora de expresar sus ideas durante las actividades realizadas en al aula de clase,

El aporte anterior permitió reafirmar desde la investigación realizada que el docente no siempre tiene la razón, el alumno debe tener el 50 por ciento de participación en el aula con el docente y que exista motivación hacia el estudiante, darle valor a sus opiniones y expectativas, a explorar el conocimiento, proponer nuevas ideas, creando espacios para ellos de interacción como es el caso de este estudio en los estudiantes del grado 5° B a través del juego como estrategia didáctica.

4.2.1.5 Importancia de los juegos didácticos

Para Garzón, L. (2011), “los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante orientando sus intereses hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica”. Es importante resaltar que al introducir

estos se propicia la construcción del conocimiento y de hecho, el aprendizaje adquirido así es más significativo. En este sentido, se pudo constatar que a partir de la implementación de la investigación, los estudiantes objeto de estudio dejaron ver su comprensión de las temáticas, interacción ente ellos y su participación en clases.

4.2.1.6 El juego y la educación

Para Álvarez, E. (2010). La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. Reafirmado lo que expresa el autor referente a los estudiantes, éstos mostraron un gran interés al desarrollar los juegos didácticos propuestos para abordar los conocimientos, comprendiendo de forma divertida los temas desarrollados al ser observados y aplicarles la entrevista, donde dejaron ver el aporte que les dejó la implementación de la estrategia en su proceso de aprendizaje.

El juego se ha convertido en un elemento importante en la medida en que permite a los estudiantes la generación de creaciones, desarrollar la imaginación, crear, explorar, al igual que buscar soluciones a situaciones presentadas Álvarez, E. (2010). Estos aspectos se pudieron constatar durante el desarrollo de los talleres cuando ellos eran protagonistas de conceptos guiados por la docente investigadora en la apropiación del conocimiento. (Ver anexo 2).

4.2.1.7 La importancia del juego en el proceso educativo

Según lo expuesto por Chapouille, M. (2007).

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento

lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

Genera placer.

Moviliza al sujeto.

Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.

Activa el pensamiento divergente.

Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.

Facilita la convivencia, etc. (pág., 64)

De esta forma, se tiene que la clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente, protagonizando un verdadero papel activo en ella, una vía para lograrlo es la utilización de estrategias que propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

4.3 Estrategias didácticas

Para Feo (2010) las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente del aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. Teniendo en cuenta el aporte de este autor, se reafirma la importancia de la planeación del trabajo a desarrollar con los estudiantes, teniendo en cuenta que cuando se realizaron los talleres, se vio el mejoramiento, interés y aprendizaje de los estudiantes en las sesiones trabajadas.

Se puede construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente (ibíd., 2009):

(a) Estrategias de enseñanza; (b) estrategias instruccional; (c) estrategias de aprendizaje; y (d) estrategias de evaluación. Estrategias de enseñanza, donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial entre docente y estudiante, estableciéndose un diálogo didáctico real pertinente a las necesidades de los estudiantes. Estrategias instrucciones, donde la interrelación presencial entre el docente y estudiante no es indispensable para que el estudiante tome conciencia de los procedimientos escolares para aprender, este tipo de estrategia se basa en materiales impresos donde se establece un diálogo didáctico simulado, estos procedimientos de forma general van acompañados con asesorías no obligatorias entre el docente y el estudiante, además, se apoyan de manera auxiliar en un recurso instruccional tecnológico. Estrategia de aprendizaje, se puede definir como todos aquellos procedimientos que realiza el estudiante de manera consciente y deliberada para aprender, es decir, emplea técnicas de estudios y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar, dichos procedimientos son exclusivos y únicos del estudiante ya que cada persona posee una experiencia distinta ante la vida. Estrategias de evaluación, son todos los procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de la metas de aprendizaje y enseñanza. (p, 222).

En efecto, los juegos como estrategia didacta permitieron realizar actividades como atrévete y aporta, diviértete y aprende, lluvias de ideas, dramatizados entre otros, juegos que se ejecutaron durante los talleres, involucrando la participación del alumno, en donde desarrollaron habilidades cognitivas para su aprendizajes, logrando por medio de esta estrategia los objetivos planteados desde la responsabilidad del niño por el hacer y ser capaz de hacerlo bien en la apropiación de su propio conocimiento.

4.4 El juego

Según Sequera, I. (2012). El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de estructuras de comportamiento social.

Para Huizinga (1987), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Lo anterior, se evidenció durante el desarrollo de las sesiones en la aplicación de los juegos didácticos, en la que se apreciaba el entusiasmo de los niños por el aprendizaje.

Según González, G (s.f.): “El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas” Los juegos le permitieron al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y favorecer el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en forma colaborativa.

5 MARCO CONCEPTUAL

El juego para Saquera, (2012) es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, que para el interés de la investigación, facilitó la enseñanza y aprendizaje de los alumno del grado 5°B donde satisfacía las necesidades del estudiante en el cual se divertía y al mismo tiempo desarrollaba sus habilidades y destrezas, conocimientos, experiencias que les ayuda a desplegar la curiosidad y la confianza en sí mismos, adicionalmente mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, trabajo en equipo y actividades planteadas. En él se logró alcanzar la alegría, el pacer y la comodidad de la comprensión en las temáticas vistas.

De acuerdo a los Juegos didácticos se confirma lo expuesto por Garzón, L. (2011), lo cual este se considera como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje. En donde el juego didáctico influyó en la conexión del desarrollo de habilidades cognitivas, crea y fomenta normas sociales que se adaptan reglas y valores, es agente de transmisión de ideas. En donde se reflejado en la experiencia y resultado del grado 5°B de dicha institución.

Del mismo modo los juegos como estrategias de aprendizaje, la define el señor Feo (2010) como los procedimientos que utiliza el docente para transmitir el aprendizaje (métodos, técnicas, actividades), donde se planteó un método para llevar el mensaje al alumno, el donde la técnica fue como utilizar este para el desarrollo de habilidades y adquirir un aprendizaje significativo en los niño de dicho grado, conllevando así unas serie de actividades construida para la reconstrucción de los saberes del estudiante.

6 METODOLOGÍA

La investigación, según Ander-Egg (1992), es un proceso que requiere de la reflexión, sistematización, además de ser un controlador crítico, que permite transformar la realidad a través de la búsqueda e implementación de estrategias que le permiten la solución de las diferentes situaciones que se presentan en el contexto. Teniendo una estrecha relación con el paradigma socio crítico, donde según Alvarado, L., y García M. (2008), “tiene un potencial transformador de la realidad” por parte de los participantes y contribuye a la participación de la población objeto de estudio, es fundamental para la reconstrucción del conocimiento enfocado con el fin de dar respuesta a una problemática específica, todo esto con el objetivo de transformar el contexto.

6.1 Tipo de investigación.

La investigación está orientada desde un tipo de investigación cualitativa, Blasco y Pérez (2007:25), plantean que este tipo de investigación estudia cada uno de los procesos que ocurren en el contexto natural, donde se analiza el comportamiento de las personas implicadas, para ello se utilizan diferentes instrumentos para recolectar información. Para el caso de la presente investigación se usaron técnicas e instrumentos como: encuesta, diario de campo, registro fotográfico y rúbricas de los talleres implementados, los cuales permitieron contar las situaciones que se presentaron en cuanto al interés de los niños por la implementación de los juegos didácticos para favorecer su proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental.

Según Sandoval (2002, p.121), “las investigaciones de tipo cualitativo buscan que los medios de generación y recolección de información, respondan a un encuentro particular derivado de las características de cada situación, circunstancial, personal o grupal”. Así como, también, a los procesos obtenidos en la comprensión de las respectivas realidades por parte del investigador, lo que conlleva a proponer diversas estrategia para cada etapa.

De acuerdo al planteamiento anterior, se puede afirmar que la investigación cualitativa tiene métodos, técnicas y enfoques diferentes para la recolección de datos, los cuales responden a numerosas características en situaciones y/o circunstancias diferentes a la que conlleva a la comprensión de realidades por parte del investigador.

6.2 Diseño de investigación

La investigación responde a un Diseño de Investigación-Acción-Participativa (IAP), como lo expresa Pring (como se citó en Colmenares E. 2012) (citado por Antonio Latorre, 2007, p. 28), son cuatro las características que presenta esta metodología, a saber: cíclica, recursiva, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; participativa, ya que los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas; cualitativa, porque trata más con el lenguaje que con los números, y reflexiva, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo.

En este sentido, Stringer (1999), citado en Salgado, A. (2007), quien plantea:

Que las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción participativa son: observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de una manera cíclica, una y otra vez, hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente .

Con relación a este aporte se ve que en las fases es de observar el problema, contribuir o pensar en dicha solución, reconstruyendo así informaciones respecto a este, de este modo se actuó para implementar dicha propuesta para darle solución al problema.

6.3 Diseño metodológico.

El diseño metodológico se desarrolló en cuatro fases así:

6.3.1 Fase I

Se aplicó una entrevista a la docente del grado 5°B, en el cual se pudo observar que ella usa la enseñanza tradicional en donde se limita a trabajar con copias, algunas imágenes, y transcripción del tablero hacia el cuaderno, en el que deja de lado la socialización del estudiante y la motivación a un nuevo conocimiento por tanto la maestra no usa una estrategia innovadora para la adquisición del aprendizaje del alumno.

Con relación a este objetivo planteado se les aplicó una encuesta a los estudiantes para saber si les gustaría que se les implementara una estrategia didáctica a través del juego para la adquisición de su aprendizaje. Por tal razón la estrategia del juego, buscó estimular y fortalecer el desarrollo de habilidades y competencias con base a la asignatura que desarrollaban los estudiantes como era la del área de ciencias naturales y educación ambiental, en la idea de promover en los alumnos un aprendizaje significativo, en el cual se intentó alcanzar una interacción docente-alumno, gracias al uso exclusivo de juegos grupales y colaborativo que se realizó en las socializaciones de las clases. Con base al primer objetivo en esta fase buscó identificar el uso de estrategia didáctica por parte del docente del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental al momento de desarrollar las clases.

6.3.2 Fase II

De acuerdo al segundo objetivo se hizo una búsqueda en base de datos, la web biblioteca, lo cual permitió encontrar y caracterizar los juegos que se podían usar como estrategia didáctica por parte del docente y los estudiantes del curso 5° B para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Los juegos como estrategia didáctica fortalecieron el proceso de enseñanza y

aprendizaje, siendo una metodología viable que permitió a los estudiantes la reconstrucción de un aprendizaje significativo generando que estén motivados el interés por el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental.

Con base al juego llamado: la célula humana, se recurrió por motivos estratégicos para que permitiera comprender el tema la célula y sus partes ya que éste es extenso lo cual se acudió a la búsqueda de la reconstrucción de este juego para que el niño fuera capaz de desarrollar sus habilidades de construcción de conocimiento, mediante la simulación de formar ellos mismo la célula dándole así un cargo de responsabilidad a cada uno, donde ellos a la vez se divertían y aprendían. Lo cual se tuvo en cuenta lo expuesto por Piaget que va desde 8 a 12 años, se desarrolla el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas, en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, etc.; ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales con determinados hechos u objetos

En cuanto al juego titulado el noticiero informante: este se diseñó con el fin de aportar conocimiento al estudiante, desarrollar sus habilidades y sus competencias a la hora de recopilar información y dar respuesta a interrogantes que se plantearon a través de un cuestionario, donde el alumno mediante este fue capaz de enfrentarse y responder lo requerido por parte del docente, lo cual también generó motivación y diversión.

El tercer juego titulado atreverte y aporta: se planteó con el objetivo que le permitiera al estudiante desarrollar sus habilidades cognitivas, que le permitiera a los estudiantes una adquisición de un pensamiento crítico y activo que le permita expresar sus opiniones sin ningún temor al estar equivocado, esto se logró dado que los alumnos se atrevieron a aportar sus ideas sobre el tema los tejidos humanos logrando que construyeran sus propios conceptos sobre esta temática, esto se pudo realizar a partir de guías de estudios facilitadas a los estudiantes.

El cuarto juego titulado diviértete y aprende: se construyó con el propósito de contribuir en el desarrollo del aprendizaje mediante rompecabezas que impulsó la destreza del estudiante para adquirir un conocimiento y divertirse, generando un aprendizaje duradero.

El quinto juego titulado tingo tango: Se planteó porque algunos de los estudiantes lo sugirieron, el cual permitió la formulación de preguntas y respuestas al azar, de acuerdo a esto se formularon preguntas ocultas donde a través del goce y el placer respondían dichas preguntas de temas ya vistos, visualizando así los conocimientos asimilados.

Por último, el juego titulado Dramag: esté se construyó acorde al tema ya que era el sistema digestivo, lo cual se dramatizó con el fin de ampliar el conocimiento de los estudiantes, en donde este juego fue significativo para el alumno porque se les hizo fácil comprender de forma más clara el tema, en el cual se les mostro y evidencio el proceso del transporte de alimentó mediante una secuencia que ellos fueron los protagonista de dicha clase. Cabe resaltar que los juegos se deben construir con base al tema, con un propósito educativo y formativo para la adquisición de su aprendizaje.

6.3.3 Fase III

De acuerdo al objetivo dos de la investigación, en esta fase se realizó la planeación y desarrollo de los juegos didácticos para favorecer la enseñanza y aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental de manera estratégica, buscando que el estudiante de dicha institución fuera capaz de aprender mediante el vínculo del gozo, el placer y la diversión que proporciona el jugar. Por eso se implementaron estos juegos por que se caracterizaron de forma que le ayudara en la reconstrucción del conocimiento a los estudiantes de forma divertida y motivadora, por consiguiente encontramos el juego llamado : *la célula humana*, que buscó que los niños y niñas aprendieran de forma divertida el tema tratado, en donde ellos simulaba ser la célula humana, hicieron un circulo que formara la membrana, luego el resto formaron sus partes y se ubicaba en el lugar que les correspondía, explicando sus funciones y su característica.

Siguiendo con el *noticiero informante*, este fue realizado con el propósito de motivar y aprender a través del aporte de los alumnos, que por medio de un noticiero expusieron las partes de la célula animal y vegetal, dando así un programa que llego a todos de forma explícita para darle solución a un cuestionario que los asistente tenían sobre esta

temática, lo que implicaba estar atentos al noticiero para que les informará las respuesta, muy divertido y emotivo la experiencia, ayudando a la concentración y asimilación de los conocimientos.

Otro fue *atrévete y aporta*, en el cual se examinó que tanto el estudiante es capaz de aportar ideas coherentes de temas ya realizados, en el cual ellos después de leer la guía de estudio, tenían que plantear una idea sobre los tejidos para forma un concepto luego exponerlo a los demás, atreviéndose a aportar su conocimiento.

Continuando con *diviértete y aprende*, en el cual buscó de forma divertida desarrollar las habilidades cognitivas de dichos estudiante a través de rompecabezas que ellos armaban en el menor tiempo posible, el cual ganaba una buena nota, llevándolos a construir los conceptos y explicar la temática sobre los tejidos y sus funciones.

Seguido con *tingo tango*, buscaba saber que tanto retuvieron los niños los temas vistos, formulándole preguntas ocultas que al azar se escogía a través de una pequeña bolita donde se empezaba con tingo y terminaba con tango donde llegaba este se le formulaba la pregunta al estudiante lo cual era muy divertido y permitió la comprobación del aprendizaje obtenido.

Por último un *dramag* que con tribuyó a los alumnos en el aprendizaje sobre el tema el sistema digestivo donde ellos simularon todo el proceso del transporte de alimento, dándoles conocimiento y una experiencia única, pues fueron protagonista de esa enseñanza transmitida por ellos mismo para su adquisición de aprendizaje.

Cabe resaltar un importante aporte que hace Lozano, L., Castillo, Quiroga, D. (2010), “la mayoría de los juegos son lúdicos”, en este sentido, la presente investigación incorpora en su intervención diferentes tipos de juegos como son, dramatizaciones, juegos de conocimiento, juegos de habilidades mentales que favorecieran el aprendizaje y motivación del alumno.

6.3.4 Fase IV

En esta fase, correspondiente al último objetivo de evaluar los resultados a partir de implementación de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales y Educación Ambiental en estudiantes del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez. Teniendo en cuenta el aprendizaje, conocimiento y motivación como aspecto central en el estudio, por ello, se procedió a observar e intervenir en las clases desarrollando las estrategias de los juegos didácticos y se evaluaron los resultados adquiridos apoyados en las rúbricas, observaciones, encuesta, toma de datos desde el diario de campo, para recoger los datos suministrados por parte del docente y estudiantes.

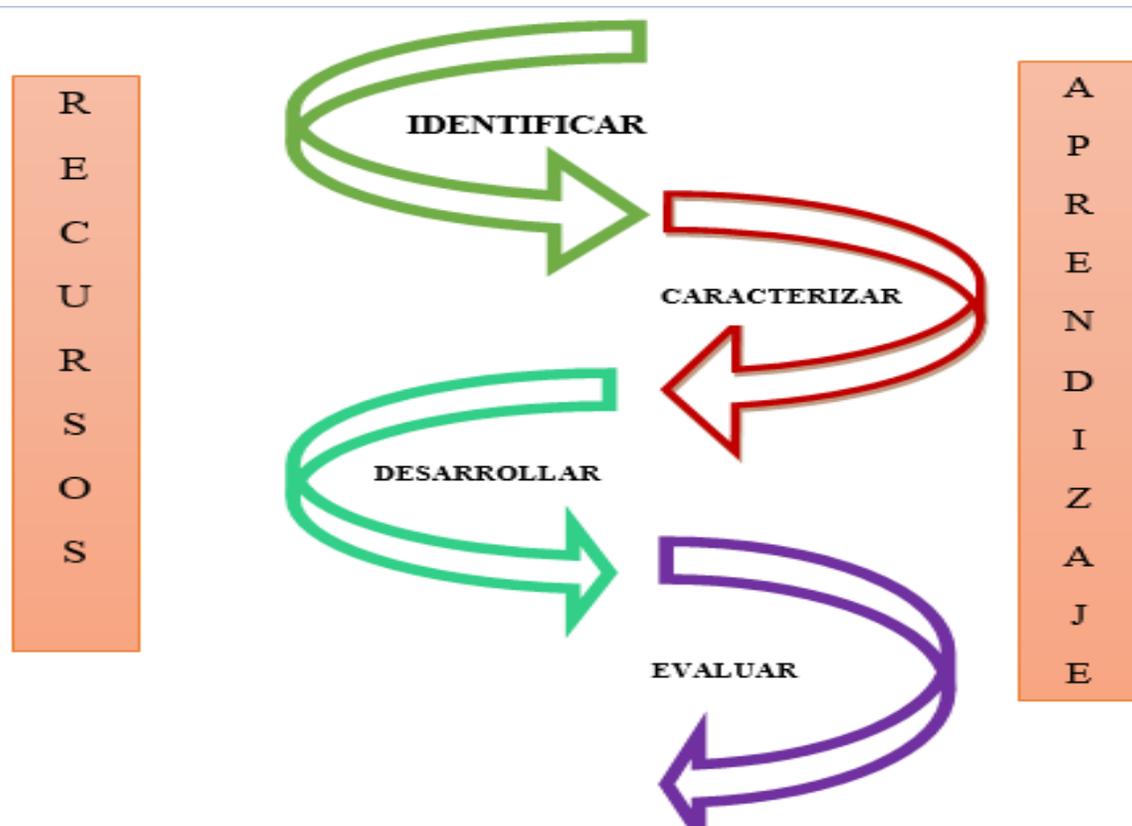


GRÁFICO 1. FASES DEL DISEÑO METODOLÓGICO. Elaboración propia.

7 POBLACIÓN Y MUESTRA.

7.1.1 Población

La población la constituyeron los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Ruíz Álvarez del grado 5°, grupos A, B, C y D, con un total de estudiantes de 178 niños distribuidos en las dos jornadas.

7.1.2 Muestra

El tipo de muestra utilizada es de muestreo no probabilístico de tipo intencional, seleccionando un número total de 40 estudiantes del grado 5°, los cuales se encuentran en el grupo 5° B de la jornada de la tarde. En lo que respecta al docente, se selecciona el de Ciencias Naturales y Educación Ambiental del grupo en mención, el cual cumple la función de asesor y compañero.

TABLA 2 : MUESTRA Y POBLACIÓN

Población de estudiantes	Muestra	Docente
178 estudiantes	40 estudiantes	1

8 ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

De acuerdo al análisis de los instrumentos aplicados en la investigación, a partir de los objetivos y diseño metodológico, se presentan los resultados obtenidos. Teniendo en cuenta los objetivos específicos planteados desde las fases establecidas en la metodología, y el alcance general de la investigación.

En primer lugar presenta el análisis de la entrevista aplicada a la docente, donde se evidencio el primer objetivo que fue Identificar las estrategias didácticas que usa el profesor para la enseñanza y aprendizaje del área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Se dió con el fin de conocer las estrategias didácticas que utilizaba ésta en clases; lo cual se aplicó una entrevista a la docente del grado 5°B, en el cual se pudo observar que ella usa la enseñanza tradicional en donde se limita en copias, algunas imágenes, y transcripción del tablero hacia el cuaderno, en el que deja de lado la socialización del estudiante y la motivación a un nuevo conocimiento por tanto la maestra no usa una estrategia innovadora para la adquisición del aprendiza del alumno. Asimismo, se le aplicó una encuesta a los estudiantes para conocer las opiniones respecto al juego y si les gustaría que se les implementara esta estrategia didáctica para ayuda de su aprendizaje y motivación. Encontrándose que ellos propusieron algunos de los juegos implementados.

En cuanto al segundo objetivo, se realizó la búsqueda y caracterización de los objetivo más apropiados para implementar, sin embargo se tuvieron en cuenta algunos propuestos por ellos expresados en la entrevista.

De acuerdo al tercer objetivo, en el cual se implementó la estrategia didáctica a partir de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes, lo cuales fueron: la célula human, noticiero los informante, atrévete y aporta, diviértete y

aprende, tingo tango y por último el dramag y el haberlos caracterizado para determinar su viabilidad, se procedió a la planeación de los talleres y su aplicación. En este sentido, el desarrollo de cada uno de estos juegos permitió que tanto la invitadora quien hacia el papel de docente pudo concluir que el desarrollo de los juegos como estrategia didáctica contribuyen en la motivación, interés en el aprendizaje de los conocimientos de las ciencias naturales y educación ambiental. Lo anterior se pudo comprobar con la implementación de las rubricas aplicadas a los diferentes talleres como puede observarse en el anexo. (ver anexo 11).

El cuarto y último objetivo consistió en evaluar el resultado que género en los estudiantes la implementación de los juegos como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje, por medio de una entrevista que se realizó a la docente y cada uno de los alumnos para saber qué tan significativo fue la aplicación de la estrategia en su proceso de aprendizaje. Cabe resaltar que la entrevista se evaluó a través de un programa Atlas ti resultados reflejados en las redes semánticas que se presentan más adelante.

8.1 Encuesta aplicada a estudiantes

Pregunta 1:

TABLA 3.

EL DOCENTE UTILIZA EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICAS EN EL DESARROLLO DE LAS CLASES.

PREGUNTA 1				
¿El docente utiliza el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	8	20%	20%	20%

Válidos	No	32	80%	80%	80%
	Total	40	100%	100%	100%

¿El docente utiliza el juego como estrategia didácticas en el desarrollo de las clases?

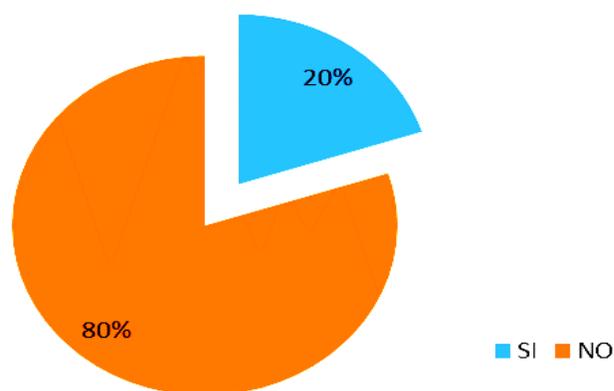


GRÁFICO 2. El docente utiliza el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las clases.

De acuerdo con lo anterior se pudo apreciar que de los 40 participantes 32 dice No, lo que equivale al 80% de los estudiantes que consideran que el docente en el desarrollo de las clases no utiliza el juego como una estrategia didáctica que fomente en los alumnos la reconstrucción de un conocimiento significativo, por tanto, para Velazco, M y Mosquera, F. (2010), plantean “el concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje con respecto al 20% restante, afirmaron que si los utilizaba, pero sin dar argumento alguno.

Pregunta 2:

TABLA 4.

COMPRENDE LO EXPLICADO POR EL DOCENTE

PREGUNTA 2					
¿Comprende lo explicado por el docente sobre los temas trabajados en Ciencias Naturales?					
		Frecuencia	Porcentaje	válido	Acumulado
Válidos	Si	14	35%	35%	35%
	No	26	65%	65%	20%
	Total	40	100%	100%	100%

¿Comprende lo explicado por el docente sobre los temas trabajados en Ciencias Naturales?

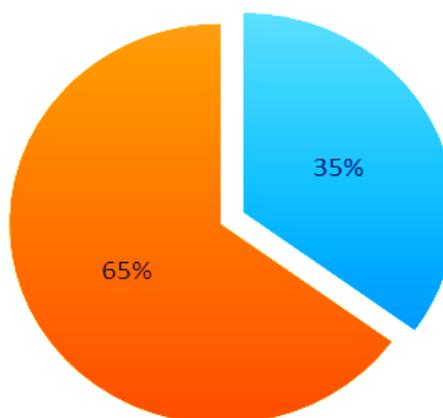


GRÁFICO 3: *Comprende lo explicado por el docente.*

Con relación a la gráfica se observa que el 65% de los estudiantes no entienden lo explicado por el docente encargado ya sea porque explicaba muy rápido o muy bajo y no les repetía en muchas ocasiones. El 35% de la población dijo que si comprendía lo explicado, son especialmente estudiantes que son los más aplicados y compartían más tiempo con la docente encargada en el cual se refleja mediante esta gráfica la gran diferencia que existe en los porcentajes de dichas respuesta por los estudiantes del grado 5°B, donde ellos fueron libres de responder de acuerdo a su criterio

Pregunta 3:

PREGUNTA 3					
¿Te gustaría que las clases fueran divertidas?					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
	Si	34	85%	85%	85%
Válidos	No	6	15%	15%	15%
	Total	40	100%	100%	100%

TABLA 5. TE GUSTARÍA QUE LAS CLASES FUERAN DIVERTIDAS.



GRÁFICO 4. ¿TE GUSTARÍA QUE LAS CLASES FUERAN DIVERTIDAS?.

En la gráfica se refleja que un 85 % de los estudiantes si quieren que las clases sean divertidas, lo cual va en concordancia con el expuesto por Beltrán, I; quintana, D; Ricaurte, D. En el (2010) donde afirman que “el juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo exterior y por el valor de quienes juegan”. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. El desarrollo emocional es de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano; correspondientes al 15% que dijeron que no les gustarían las clases divertidas, pues ya que para ellos diversión es sinónimo de desorden y no se realizan las clases.

Pregunta 4:

TABLA 6. EN QUE OTRO ESPACIO DE LA ESCUELA TE GUSTARÍA QUE SE REALICE LA CLASE.

PREGUNTA 4					
¿En qué otro espacio de la escuela te gustaría que se realice la clase?					
		Frecuencia	Porcentaje	Válido	Acumulado
Válidos	Sala Digital	12	30%	30%	30%
	Biblioteca	13	32%	32%	32%
	Patio Salón	15	38%	38%	38%
	Total	40	100%	100%	100%

¿En que otro espacio de la escuela te gustaría que se realizará la clase?

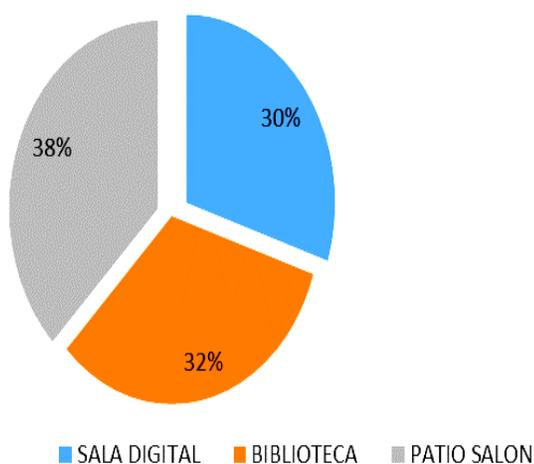


GRÁFICO 5: ¿EN QUÉ OTRO ESPACIO TE GUSTARÍA QUE SE REALICE LA CLASE?

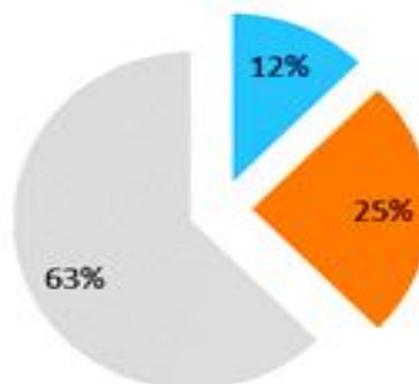
Mediante el análisis de la pregunta, el 38% dijeron que les gustaría que se realizará la clase en el patio salón por la amplitud de este y porque se recrean más, el 32% tomaron como opción para dar la clase en la biblioteca por motivos que se sienten muy cómodos y hay encuentras muchos libros y esto les llama la atención. El 30% prefirieron la sala digital por lo cual se sienten bien y están rodeados por tecnología, sin embargo fue el lugar de menos preferencia lo cual llama la atención a dicho resultado.

Pregunta 5:

TABLA 7. PARA TI QUE ES EL JUEGO.

PREGUNTA 5					
¿PARA TI QUE ES EL JUEGO?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	Diversión	10	25%	25%	25%
	Distracción	5	12%	12%	12%
	Motivación Para Aprender	25	63%	63%	63%
	Total	4			

¿Para ti que es el juego ?



■ DISTRACCIÓN ■ DIVERSIÓN ■ MOTIVACIÓN PARA APRENDEF

GRÁFICO 6. PARA TI QUE ES EL JUEGO

El 63% de los estudiantes dice que el juego es una motivación para aprender, pues a través de él se aprende más, lo cual se corresponde con lo planteado por Montessori, M. (2012), quien expresa que “*Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones*”. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo, en donde sirve para practicar las destrezas aprendidas. El 25% dicen que todo juego es el goce y el placer por sentirse bien ya sea en clase o no. El 12% manifiesta que se presentaría desorden.

8.2 RÚBRICA

De acuerdo al tercer objetivo específico planteado, se complementa con el análisis de los talleres de los juegos didácticos a partir de rúbricas, se puede observar que a través de ésta se evaluaron las actividades realizadas, las cuales arrojaron los siguientes resultados.

Evaluación del cuestionario la célula humana.

A continuación se ven los resultados finales de la rúbrica mostrando los porcentajes y cantidades de las calificaciones que obtuvieron cada estudiante mediante cuestionarios de desarrollo después del juego.

TABLA 8. EVALUACIÓN LA CÉLULA HUMANA

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RUBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO	LA CELULA HUMANA		
CALIFICACION	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
N° DE ESTUDIANTES	6	20	14

RUBRICA JUEGO LA CELULA HUMANA

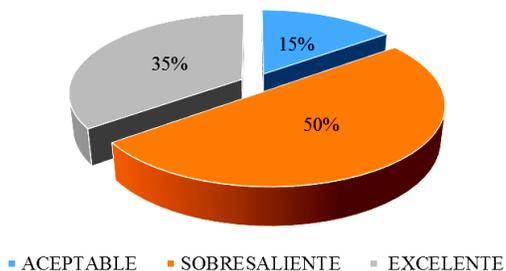


GRÁFICO 7. CALIFICACIÓN DE LA CÉLULA HUMANA

De acuerdo a lo anterior se puede observar que el 50 % de los estudiantes trabajaron organizadamente respondiendo puntos importantes pero les faltó resolver algunas preguntas del cuestionario. El 35 % trabajaron organizadamente y se esforzaron para responder con coherencia todas las preguntas que se les había asignado, donde el restante no pudo alcanzar una buena calificación. El 15 % trabajaron poco a la hora de desarrollar las preguntas de dicho cuestionario, se puede concluir que la estrategia dió buenos resultados teniendo en cuenta más del 50% de los estudiantes se apropió del conocimiento desarrollado.

A continuación se observa la tabulación de dichas calificaciones que obtuvieron los alumnos del gado 5°B en el transcurso de sus clases a partir de la implementación del juego como estrategias didáctica.

Calificación del Noticiero informante.

TABLA 9: NOTICIERO INFORMANTE

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RUBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO	NOTICIERO LOS INFORMANTES		
CALIFICACION	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
Nº DE ESTUDIANTES	7	25	8

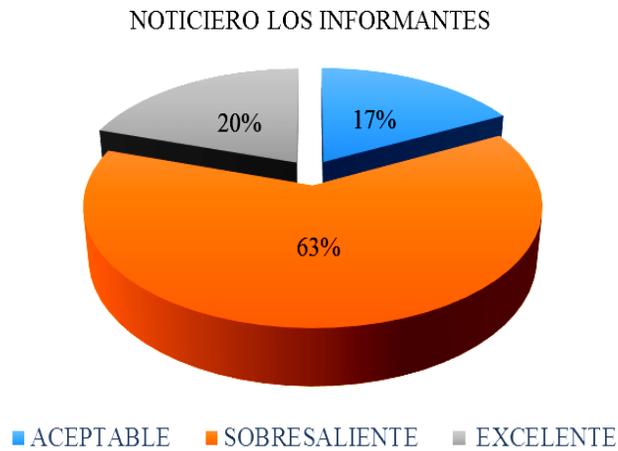


GRÁFICO 8. CALIFICACIONES SOBRE EL NOTICIERO INFORMANTE

De acuerdo con los resultados arrojados por el análisis, el 63% de los estudiantes trabajaron de forma organizada respondiendo puntos importantes de la temática trabajada, obteniendo una calificación sobresaliente. El 20% de los alumnos lograron una buena calificación donde estuvieron atentos, participativos, aportaron información añadiendo datos importantes, obteniendo una calificación excelente; el 17 % no lograron alcanzar una buena calificación por que no hicieron una explicación coherente con base a la metodología estudiada, por lo cual su nota fue de aceptable.

De acuerdo a lo anterior se evidencia que un 80% de los estudiantes si obtuvieron un aporte significativo en cuanto a la implementación de dicho juego, en el cual se ve reflejado a través de sus calificaciones.

En la siguiente tabla se aprecia la calificación obtenida en el taller realizado.

Evaluación de Atrévete y aporta

TABLA 10: ATRÉVETE Y APORTA

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RUBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO	ATREVETE Y APORTA		
CALIFICACION	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
Nº DE ESTUDIANTES	10	18	12

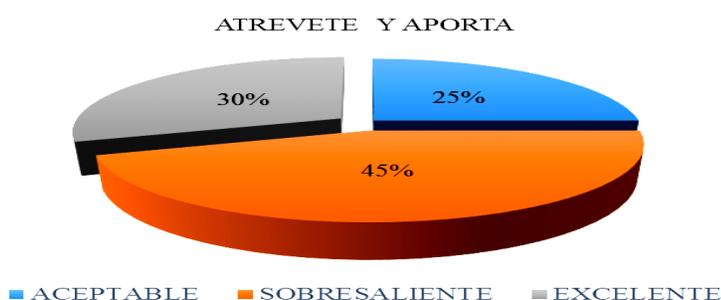


GRÁFICO 9. ATRÉVETE Y APORTA

Con relación a esta gráfica se observa que el 45% de los jóvenes obtuvieron como calificación sobresaliente, por qué les faltó exteriorizar algunas preguntas con respecto al tema de interés, el 30% de los estudiantes les fue muy bien ya que la explicación fue muy completa y el uso de la metodología fue el más apropiado a la hora de exponer su respuesta cumplieron todos los puntos importante del taller por lo cual lograron obtener como máxima nota un excelente. El 25% restante presentaron un menor rendimiento, pues no alcanza los indicadores por eso su participación fue regular, se les dificultó aclarar sus ideas sobre el tema, obteniendo una nota de aceptable.

Al respecto de este juego fue de gran ayuda para los estudiantes porque les enseñó de manera espontánea atreverse a aportar ideas, explorando nuevos conocimientos y saberes.

El juego como diversión y aprendizaje

TABLA 11. DIVIÉRTETE Y APRENDE

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RUBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO	DIVIÉRTETE Y APRENDE		
CALIFICACION	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
N° DE ESTUDIANTES	8	17	15

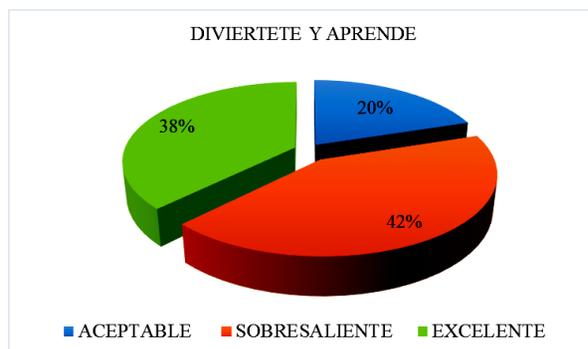


GRÁFICO 10. *DIVIÉRTETE Y APORTA*

Con base a la siguiente gráfica se observa que 42 % de los alumnos obtuvieron un sobresaliente, en el cual resolvieron de forma organizada preguntas importantes, pero les faltó desarrollar algunos puntos del taller, el 38% de los niños lograron la máxima nota de excelente, trabajaron de forma organizada y grupal colaborándose mutuamente para resolver todo el taller. Sólo un 20% no logro una calificación significativa y su nota fue de aceptable, puesto que trabajaron poco y su comportamiento no fue él adecuado a la hora del juego.

Este juego les aportó un aprendizaje significativo a los estudiantes, el cual los motivó a aprender y a divertirse a la vez, del mismo modo, los alumnos se sintieron cómodos a la hora del desarrollo de las clases en la cual tenían la disposición del querer participar y aprender.

Habilidades motivadoras Tingo tango

TABLA 12. TINGO TANGO

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RÚBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO	TINGO TANGO		
CALIFICACIÓN	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
N° DE ESTUDIANTES	10	17	13

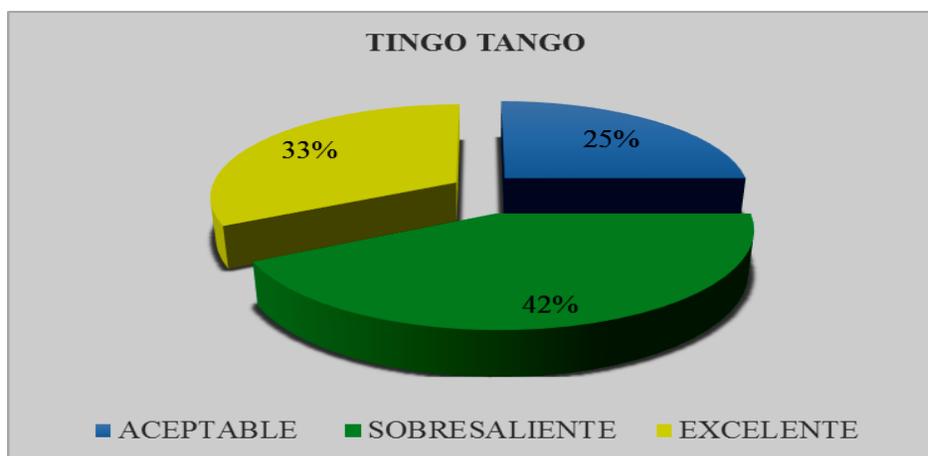


GRÁFICO 11. *JUEGO DIVERTIDO TINGO TANGO*

De acuerdo a la gráfica, el 42% de los niños obtuvieron sobresaliente ya que trabajaron de forma organizada y colaborativa respondiendo preguntas importantes, pero les faltó desarrollar algunos interrogantes sobre el taller, el 33% de los estudiantes presentó una explicación muy completa haciendo un buen uso de la metodología y el más apropiado, resolviendo con mucha fluidez dichas preguntas obteniendo una calificación de excelente. Con respecto al restante 25% de los alumnos no hubo participación ni buena explicación respecto a las preguntas, no fueron claros ni tuvieron conexión con sus ideas, obteniendo una calificación de aceptable.

Con referencia a este juego, influyó de forma positiva, en algunos estudiantes ya que iban mal, este consiguió mejorar su calificación y motivación a hacerlo bien durante la clase a través del taller, su comportamiento hacia los demás compañeros cambio, hubo colaboración mutua y a la vez compañerismo.

Aprendizaje a través de dramatizados

TABLA 13. DRAMAG

EVALUACIÓN DE TALLERES MEDIANTE LA RUBRICAS			
NOMBRE DEL JUEGO		DRAMAG	
CALIFICACION	ACEPTABLE	SOBRESALIENTE	EXCELENTE
Nº DE ESTUDIANTES	8	20	12

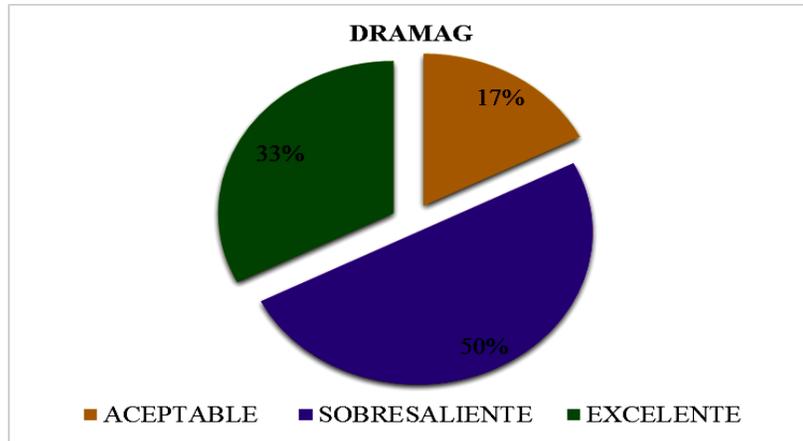


GRÁFICO 12. DRAMAG

En el Dramag se observa que el 50 % de los estudiantes obtuvieron una calificación de sobresaliente donde la información aportada fue completa con alguna imprecisión respecto a las preguntas de interés, de tal forma supieron manejar una buena conducta al momento de desarrollar dichos interrogantes. Por el contrario el 33% solucionaron correctamente, con claridad y coherencia las preguntas expuestas el taller de clase, donde su calificación fue de excelente. De acuerdo al 17% de los chicos no fueron tan precisos en resolver las preguntas de forma coherente y su participación no les ayudó ya que fomentaban desorden a la hora del juego por tal razón su calificación fue de aceptable.

Por último, lo que respecta al juego fue significativo ya que les ayudó en la motivación del estudiante a través del dramatizado lograron comprender más fácil la temática, a desarrollar sus habilidades cognitivas y científicas. Donde se gozaron la clase, ya que ellos simulaban ser el transporte de alimento que forma el sistema digestivo.

8.3 Diario de campo

El diario de campo fue utilizado para complementar el objetivo número dos, el cual trabajo sobre el desarrollo de los juegos didácticos, en este se recogieron diferentes momentos que se presentaron desde el inicio y finalización de la implementación de la investigación.

La sistematización del diario de campo permitió ver el progreso de la investigación en cada una de las sesiones (clases), capturando los momentos más importantes en que los niños mostraban en cada encuentro.

Este seguimiento se llevó a cabo satisfactoriamente a través de apuntes, fotos, haciendo unas recopilaciones de lo más importante mostrado a través del diario de campo.

A continuación se presentan los episodios más sobresalientes que se presentaron:

Como juego inicial, se realizó día 16 de marzo del 2017, en el cual se trabajó el juego llamado la “Célula humana”.

El presente juego se llevó a cabo teniendo en cuenta que ellos simulaban que eran la célula y sus partes de forma divertida, esto se hizo con el objetivo de captar la atención de los estudiantes y poder desarrollar dicho tema. Este juego fue muy significativo para los alumnos ya que esto mostraron gran interés y aceptación frente a la temática, siendo parte del proceso de enseñanza y aprendizaje como se evidenció en algunas imágenes. Ver (anexos fotos).

El día 24 de marzo del 2017 se realizó el juego que se llamó “El noticiero los informantes”.

En este se pudo observar la motivación de los estudiantes al ser protagonista de un noticiero en el cual cada uno tubo a su cargo representar la funciones de las

células animal y vegetal, por consiguiente ellos se prepararon, colaboraron unos con otros, en donde se evidenció el compañerismo de los estudiantes, el interés por salir bien; les gustó, les pareció divertido porque con valor se enfrentaron algunos alumnos a la timidez dándole rienda suelta a sus emociones.

Por otra parte el taller realizado el día 27 de marzo del 2017 donde se pudo ver a través del juego “Atrévete y aporta”.

El interés de algunos estudiantes a atreverse aportar sus ideas del tema tratado, de igual manera los alumnos se sintieron comprometidos de esforzarse a generar nuevas ideas y aportar a sus compañeros sus conocimientos aprendidos por medio de información entregada por la docente investigadora, se evidencia en las imágenes (anexo 5).

Por consiguiente el taller desarrollado el día 30 de marzo del 2017 donde se vio a través del juego “diviértete y aprende”.

Se observó el entusiasmo y competencia de los alumnos por terminar los rompecabezas, que fue el juego escogido para la sesión de trabajo. Este, les ayudó con sus habilidades y destrezas y a la reconstrucción de dicho juego. En relación con sus comentarios dijeron que fue significativo ya que pudieron identificar los diferentes tejidos y sus funciones correspondientes.

A través del taller expuesto el día 3 de abril del 2017 titulado el juego Dramag.

Este juego se llevó a cabo mediante una dramatización que hicieron los estudiantes simulando el transporte de alimento; en donde el objetivo era aprender el funcionamiento del aparato digestivo. Mediante este se evidenció ese gran talento que tienen los estudiantes al aprender significativamente, se gozaron la clase,

comprendieron, la experiencia de saber por dónde pasan los alimentos y cuál es su fin.

Por último, el juego planteado fue el día 6 de abril del 2017 titulado “Tingo tango”.

Donde se pudo observar la astucia de los alumnos por descubrir lo escondido y saber que contenían las tarjetas ocultas, esto consistió en un recordar mediante preguntas invisibles sobre los temas ya tratados.

Todos estos logros obtenidos y dificultades, fueron de gran significado para los estudiantes en el cual desarrollaron sus habilidades y aprender a través del juego; con relación a su rendimiento académico y su motivación, fueron evidente en cada una de las sesiones desarrolladas.

8.4 ENTREVISTA

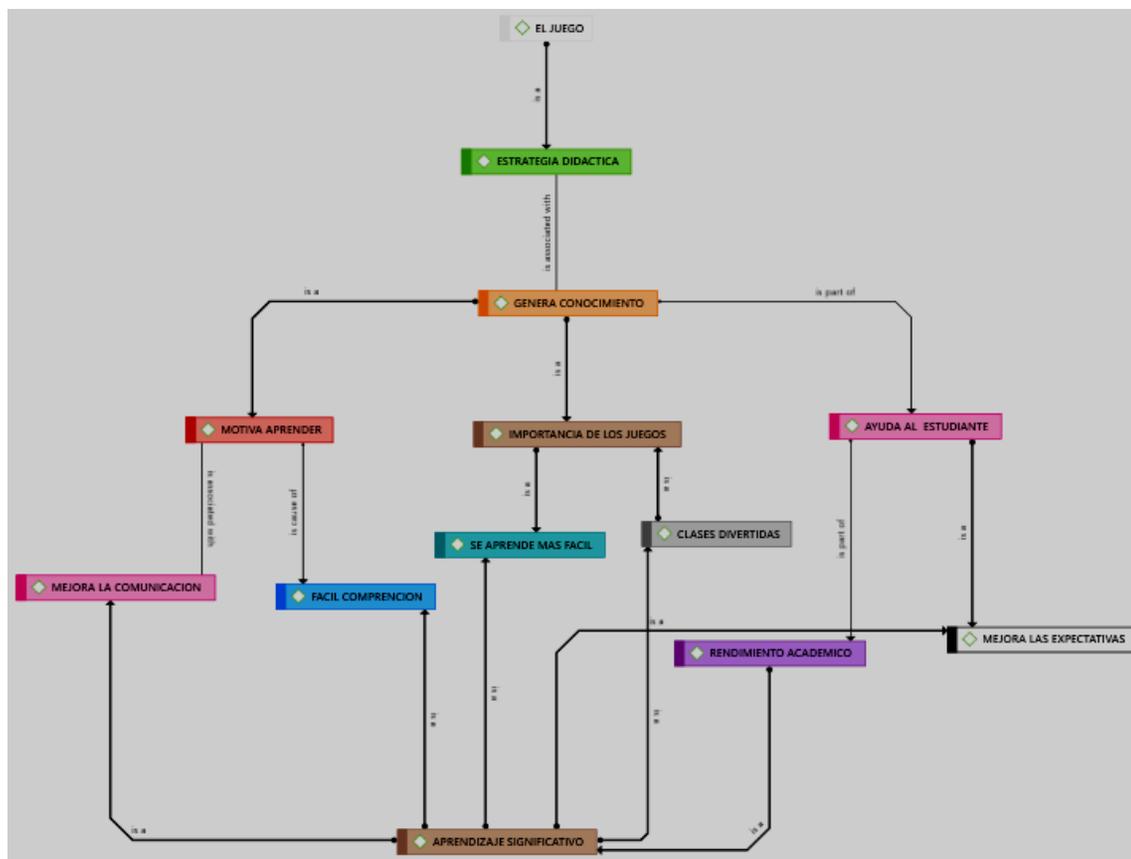
La entrevista buscó saber el impacto que género la implantación del juego en los estudiantes del grado 5°B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez, la cual indagó sobre el saber, el grado de motivación e interés por el aprendizaje generado por la aplicación de dicha estrategia para fortalecer la Enseñanza y Aprendizaje en el Área de ciencias naturales y educación ambiental.

La entrevista constó de 7 preguntas de tipo abierta y cerradas con única respuesta (si o no) respectivamente, en la cual se les preguntó sobre su perspectiva hacia el conocimiento de la implementación del juego, de acuerdo a su experiencia en el transcurso de las clases.

Análisis de entrevista

De acuerdo el análisis realizado a través del programa Atlas Ti, pertinente a la metodología de tipo cualitativo, se muestra que los estudiantes a través del juego si adquirieron conocimiento ya que fue significativo su aprendizaje.

GRÁFICO 13. RED SEMÁNTICA DE LA ENTREVISTA



A partir de los resultados obtenidos con la entrevista y que se consolidan en la imagen anterior, se concluye que toda la información suministrada por los estudiantes a partir de la entrevista, muestran una conexión de los datos más relevantes, en el que se visualiza el juego como una estrategia didáctica que genera conocimiento, motivador del aprendizaje, mejora la comunicación y facilita la comprensión de los temas, donde ellos le dan una gran importancia al juego ya que los ayudó en su rendimiento académico,

mejorando sus expectativas hacia un conocimiento nuevo por medio de clases divertidas, conllevando a un aprendizaje duradero.

Teniendo en cuenta la implementación de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el Área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, permitieron potencializar el aprendizaje, mejorando la motivación de los estudiantes en las clases, donde se observó el interés por el querer aprender la motivación, el goce cuando se desarrollaban los juegos, como se expresaban, la colaboración y la ayuda mutua por parte de los alumnos, de igual manera, se plantearon actividades que fomentarán además el aprendizaje colaborativo de la población objeto de estudio, como valor agregado de la investigación. donde se dejó ver esa gran diferencia a la hora de implementar esta estrategia les ayudo a la contribución de los estudiantes del grado 5ºb

9 RECOMENDACIONES

- Es necesario que los docentes de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez conozcan el carácter y ventaja pedagógica del juego como herramienta útil que contribuye en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Continuar implementando el juego como estrategia didáctica, no solo en las ciencias naturales, si no en las diferentes asignaturas.
- Involucrar a la comunidad educativa (padres de familias) en los procesos de enseñanzas para hacer del juego un elemento enriquecedor en los ambientes de aprendizajes.
- Para un mejor proceso de formación es necesario que las instituciones educativas brinden un ambiente, adecuado y propicio para que los niños se sientan cómodos.
- En consecuencia que la universidad de córdoba siga brindando la oportunidad de capacitarnos a la investigación ya que esta es una experiencia significativa al aporte de la contribución formativa del ser investigador.

En conclusión el juego como una estrategia didáctica, genera conocimiento, motivador del aprendizaje, mejorara la comunicación y facilita la comprensión de los temas, donde ellos le dan una gran importancia al juego ya que los ayudó en su rendimiento académico, mejorando sus expectativas hacia un conocimiento nuevo por medio de clases divertidas, conllevando a un aprendizaje duradero.

10 CONCLUSIONES

Después de llevar a cabo esta investigación se puede concluir de manera significativa, que los objetivos que se plantearon han sido alcanzados. Se logró determinar las acciones pertinentes para la implementación del juego como estrategia didáctica en las ciencias naturales, las cuales se reflejan a continuación:

Se fortalecieron los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental, al tiempo que se evidencio en el aula, la motivación, a partir del estímulo durante los talleres, donde dieron libertad a la imaginación y la creatividad, los cuales potenciaron su desarrollo integral.

Se logró la comunicación y el aprendizaje colaborativo entre los alumnos del grado 5° B de la I.E. Manuel Ruiz Álvarez, teniendo en cuenta la interacción de dichos juegos que fueron significativo a la hora de su implementación.

El juego permite facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes, puesto que la sensibilidad, la creatividad, el conocimiento y los valores son ejes importantes en el desarrollo integral.

En las prácticas educativas cotidianas, aplicar el juego en las áreas interdisciplinarias, se haría compromiso con la sensibilidad, la creatividad, la autonomía, y el aprendizaje.

El proceso de incluir el juego como estrategia didáctica es positivo para el desarrollo del niño, ya que alcanza su desarrollo integral.

Los juegos didácticos permitieron la estimulación del desarrollo de pensamiento científico para ayudar a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes al tiempo que la implementación de los juegos planeados con las temáticas de los diferentes contenidos planteados de forma cotidiana permitieron fortalecer el procesos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, generando motivación y la creatividad del docente hacia el estudiante.

El desarrollo de los juegos didácticos favoreció en los estudiantes el aprender a aprender, el aprender hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

La planeación y desarrollo de los juegos didácticos puede generar en los estudiante motivación e interés en el desarrollo de las clases, dejando en ellos una visión distinta de aprender de forma que el conocer no se le convierta en una tortura sino más bien en un reto para seguir aprendiendo de forma autónoma.

Los juegos como estrategia didacta permitieron realizar actividades como atrévete y aporta, diviértete y aprende, lluvias de ideas, dramatizados entre otros, juegos que se ejecutaron durante los talleres, involucrando la participación del alumno, en donde desarrollaron habilidades cognitivas para su aprendizajes, logrando por medio de esta estrategia los objetivos planteado desde la responsabilidad del niño por el hacer y ser capaz de hacerlo bien en la apropiación de su propio conocimiento.

11 BIBLIOGRAFIA

Ander-Egg (1992). El Concepto De Investigación. Extraído el 3 de febrero del 2017
<http://www.tgrajales.net/invesdefin.pdf>

Amaya, G (2009). Aprendamos por medio del juego [Mensaje en un blog], recuperado el 10 de febrero disponible en la web
<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com.co/p/juegos-didacticos.html>

Álvarez, E. (2010). EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. Gibralfaro estudios pedológico recuperado el 9 de febrero 2017 de
http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Alvarado, L. J., y García M. (2008) Características más relevantes del paradigma sociocritico, su aplicación en investigación. Revista Universitaria de Investigación Sapiens. Año 9. N° 2. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3070760.pdf>

Aprendizaje Significativo, Campos Conceptuales y Pedagogía de la Autonomía: Implicaciones para la Enseñanza (2011). Texto completo de Conferencia Plenaria presentada en la XVII Reunión de Enseñanza de la Física, Córdoba, Argentina, 19 al 22 de septiembre de 2011, en el II Simposio de Enseñanza de la Física y de la Matemática, (Meaningful Liaoning, conceptual fields and pedagogy of autonomy: implications for teaching). Extraído el 9 de febrero de 2017 de:
file:///C:/Users/User/Downloads/Conferencia_articulo_moreira.pdf

Ausubel. D., Novak., D., y Hanesian., Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas

Blasco y Pérez (2007:25) metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes extraído el 8 de febrero <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>

Campos, M; Chacc, I Y Espinoza y Gálvez, P. (2006). Juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. En Santiago, Chile. Extraído el 3 de febrero del 2017 http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/html/index-frames.html

Cecilia, (2010), En su blog, Quintiliano "La Pedagogía", extraído 3 de febrero del 2017 http://quintilianolapedagogia.blogspot.com.co/2010_05_01_archive.html

Chacón, P. (2010) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial. Extraído el 9 de febrero de 2017 de: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chapouille, M. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo fue publicada de la página 64 a página65 en Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VIII http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388

Cury A. (2005). Padres brillantes profesores fascinantes. Recuperado el 22 de marzo de 2017 de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/padres_brillantes_maestros_fascinantes.pdf

Delgado, M. G. (2004). La bondad del juego, pero... *EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, (7), 153-182. Extraído el 4 de febrero 2017 <file:///D:/Downloads/Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf>

Feo, R. (2009) Orientaciones Básicas Para El Diseño De Estrategias Didácticas. Extraído el 30 de enero del 2017 https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5273/33795_2010_16_13.pdf

García, K. (2011). En su investigación, “*la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa gotitas de solidaridad del distrito de santa maría*”, huacho-Perú extraído el 4 de febrero del 2017 <https://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-9215965>

García, C. (2007). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera En los niños de quinto grado, curso “b”, Del Cedit Jaime Pardo Leal. (tesis de pregrado). Universidad de la Salle. Bogota, D.C. extraído el 8 de marzo de 2017 de : <file:///C:/Users/User/Downloads/T26.07%20G165j.pdf>

Garzón, L. (2011), El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” Universidad Javeriana Bogotá Estriado el 3 de febrero del 2017 <https://repository.javeriana.edu.co:8443/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

González, G (S.F). Los juegos: Métodos creativos de enseñanza fue publicado de la página 115 a página118 en *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* N° VII extraído el 4 de febrero 2017 http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=871&id_libro=122

Huizinga (1987).Iniciación A Los Deportes Colectivos. El JUEGO Y EL NIÑO. Extraído el 4 de febrero 2017 http://www.deposoft.com.ar/repo/escolar/1.juego_nino.pdf

Lozano, L, Castillo, Quiroga, D. (2010) Sistema Nacional De Bibliotecas Rafael García Herreros. El Juego Como Estrategia Pedagógica En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje En El Área De Lengua Castellana Extraído El 26 De Febrero Del 2017: <http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/handle/10656/701>

Mosquera, L., Perea, Y., Mosquera, E. (2010). “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativa la ceiba, gallinazo y diamante del municipio de puerto guzmán-putumayo “ Universidad de la Amazona ,Florencia –Caqueta , extraido el 5 de febrero [https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/6.+el+juego+como+estrategia+didactica+para+la+ense% c3% 91anza+y+aprendizaje+de+la+adicion+y+la+sustraccio n+en+el+grado+primero+de+las+instituciones+educativas+la+.pdf](https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/6.+el+juego+como+estrategia+didactica+para+la+ense%c3%91anza+y+aprendizaje+de+la+adicion+y+la+sustraccio+n+en+el+grado+primero+de+las+instituciones+educativas+la+.pdf)

Ortiz, J. (2002). En su trabajo titulado “*El deporte como juego: un análisis cultural*” extraído el 5 de febrero del 2017 <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes%20Ortiz,%20Jes%C3%BAs.pdf>

Pascal, N. (2012). Juegos Educativos para Niños. [Mensaje de un blog]. Extraído el 9 febrero de 2017 de: <http://pascalnaybejuegoseducativos.blogspot.com.co/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-08:00&max-results=7>

Piaget, Vygotsky, Groos (1996). Teorías de los Juegos: Extraído el 10 de febrero del 2017 <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanco14/>

Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Extraído el 10 de febrero de 2017 de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v13n13/a09v13n13.pdf>

Sandoval (2002, p.121), investigación cualitativa extraído del 28 de enero del 2017 <http://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/manual%20colombia%20cualitativo.pdf>

Sarlé, P., Rodríguez, I., Rodríguez E. (2010). Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. - 1a ed. - Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Extraído el 10 de febrero de 2017 de: http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf

Saquera, I (2012) autores que definen el juego (Blog el juego en la educación infantil) extraído el 26 de febrero del 2017 <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Suarez, F. (2014) Desarrollo del proceso del juego libre en los sectores en las aulas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 virgen maría en Trujillo –Perú (tesis de pregrado) extraído el 4 de febrero del 2017 <file:///C:/Users/PC-99/Downloads/TESIS%20-JUEGO.html>

Teorías de los Juegos: Piaget (2014), Vygotsky, Groos. Venerandablanco14, november 12, 2012, leave a comment Extraído el 10de febrero de 2017: de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Torres, C. & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Trabajo de grado. Venezuela: Universidad de los Andes: Extraído el 10 de febrero de 2017: de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Torres, C. (2002) “El juego: Una estrategia importante”. Universidad de los Andes-Núcleo Rafael Rangel. Trujillo. Artículo publicado en EDUCERE. Año 6 N°19. Extraído el 3 de febrero del 2017 <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

UNESCO (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. ISBN 92-3-301658. Extraído el 9 de febrero de 2017 de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Universidad de Malagana Enfoque cualitativo critico Extraído el 14 de febrero del 2017 de: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html.

Velazco, M y Mosquera, F (2010). Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. Extraído el 14 de febrero del 2017 de: http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

Colmenares E. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, 102-115. Recuperado el 9 de mayo de 2017 de: <http://vys.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/viewFile/115/31>

LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS (2010). RED. Revista de Docencia Universitaria. Vol.8 (n.1) Recuperado el 9 de mayo de 2017 de: http://red-u.net/redu/documentos/vol8_n1_completo.pdf

12 ANEXOS

ANEXOS 1. ENCUESTAS Y ENTREVISTAS

ENTREVISTA AL DOCENTE

1. ¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental?
Materiales como, dibujos, copias, talleres,
2. ¿Consideras importante la aplicación de juegos en la enseñanza de Ciencias Naturales y Educación Ambiental?
3. ¿Emplea el juego como estrategia didáctica en la enseñanza y el aprendizaje de Ciencias Naturales y Educación ambiental?
4. ¿Cree usted que al implementar el juego le ayudará al estudiante del grado quinto en su aprendizaje significativo?

DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre _____

Ubicación: Urbana__ (Norte__ Centro __Sur__) Rural____

Jornada: Mañana____ Tarde ____

Modalidad: _____publica/privada_____

Población que atiende: masculina__ femenina__ mixta__

Municipio y departamento: _____

INFORMACIÓN DEL DOCENTE

NOMBRE _____

Nivel de formación: Bachiller _____ Normalista____ Licenciado____

Años de experiencia _____

Objetivo: identificar la concepción del docente con respecto a las estrategias didáctica de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las Ciencias Naturales y Educación Ambiental en el grado quinto.

1. ¿Qué estrategias didácticas utiliza usted para la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental?

2. ¿Considera importante la aplicación de juegos en la enseñanza de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental?
 3. ¿Emplea el juego como estrategia didáctica en la enseñanza y el aprendizaje de Ciencias Naturales y Educación Ambiental?
 4. ¿Cree usted que al implementar el juego le ayudará al estudiante del grado quinto en su aprendizaje significativo?
-

ANEXOS 2 TALLERES IMPLEMENTADOS PARAR LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

FICHA TALLERES					
FECHA		TALLER N°	1	ACTIVIDAD	Descubre lo importante que soy. (juego de roles)
INSTITUCIÓN	I.E Manual Ruiz Álvarez	GRADO	5°	DURACIÓN	2 horas
TEMÁTICA	La Célula				
OBJETIVO	Identificar la importancia y la estructura de la célula en los seres vivo mediante un rol de aprendizaje de la motivación hacia el estudiante.				

MATERIALES E INSTRUMENTOS

Cartulina
Plastilina
Colores,
Marcadores
Lápiz
Colbón
Tijeras
Guía de estudio

DESARROLLO Y OPERACIONALIZACIÓN DEL TALLER

Presentación ante estudiantes de grado 5° B I.E Manuel Ruiz Álvarez.

Plantear la temática y socializar la dinámica de la actividad a realizar (Juego sobre la célula)

Organizar a los estudiantes en 2 grupos; un grupo denominado A y otro grupo B.

El grupo A formara un círculo, simulando la membrana celular, mientras el grupo B tomara posiciones dentro del círculo simulando las partes de la célula, asignadas por el docente a cargo de la actividad.

Se les dará a los niños del grupo B un tiempo para que se preparen de acuerdo al rol asignado.

Luego se procederá a que los niños presenten el organero representado y su función.

El grupo A redactará un escrito sobre la importancia de la temática.

Los docentes evaluarán la atención de los estudiantes durante la realización de la actividad.

Por último los estudiantes de ambos grupos evaluarán los contenidos desarrollados a través del juego (Rúbrica)

OBSERVACIONES

FIRMA DOCENTE	

FICHA TALLERES					
FECHA		TALLER N°	2	ACTIVIDAD	Programa de televisión
INSTITUCIÓN	I.E Manual Ruiz Álvarez	GRADO	5°	DURACIÓN	3 horas
TEMÁTICA	Clasificación de la célula vegetal y animal				
OBJETIVO					

Desarrollar el conocimiento cognitivo y significativo del estúdiate mediante la motivación de enseñanza mediante el juego.

MATERIALES E INSTRUMENTOS

Cartulina

Colores,

Marcadores

Lápiz

Colbón

Tijeras

Cámara

Micrófono

Libreto de guía

DESARROLLO Y OPERACIONALIZACION DEL TALLER

La clase se inició con una reflexión

Se explica dicha temática “que es la clasificación de las células animal y vegetal”, por medio de un programa de televisión. Esto se dividirá en 3 etapas:

1. El asesor y mi persona dividiremos el grupo en 3 partes iguales: A, B, C y se les asignara a cada grupo un cargo.

Empezando con el grupo A, se les asignara de ser asistente y estarán atento a los grupos B y C.

Seguidamente el grupo B se le asignara el tema la célula vegetal este grupo de subdividirá para darle lugar a las partes de la célula vegetal sin ante designar un líder que los representé, ya que el representante del grupo dará secuencia a la forma de salida de cada participante y les expondrá de forma creativa a los asistentes el tema asignado.

Siguiendo el grupo C se le asignara el tema la célula animal este también se subdividirá para dar lugar a sus partes, se cogerá un líder para que los represente y de secuencia a la presentación de cada uno de sus integrantes y del tema asignado.

2. Teniendo conformados los cargos de cada grupo, se preparará con el respectivo tema que le tocó, mediante libretos que serán elaborados por el docente asesor y el practicante.

3. Se evaluará de modo resumen por parte del grupo A ya qué son los asistentes.

Por último, se hará un cuestionario de 9 preguntas. Y la última pregunta será ¿cómo les pareció el juego?

OBSERVACIONES

FIRMA DOCENTE	

ANEXOS 3: RÚBIRCAS, CATEGORIAS PARA CALIFICAR

EXPLICACIÓN	Reconocen puntos importantes sobre los temas.	Explican gran parte, pero les hace falta más información.	La participación fue regular se les dificulta a la hora de expresarse.
CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO	Trabajaron mucho con muy buena organización en la temática presentada.	Trabajaron de forma organizada respondiendo puntos importantes, pero les faltó desarrollar algunas preguntas del taller.	Trabajan poco no son organizado, y se distraen con facilidad.
ESTRATEGIA	Estuvieron atentos, participativos, aportaron información añadiendo datos importantes.	Información completa con alguna imprecisión y respecto al tema de interés lo manejaron de forma activa.	No establecen la relación de la importancia del tema.
METODOLOGÍA	La explicación fue muy completa y el uso de la metodología fue el más apropiado a la hora de exponer su respuesta.	Reconocen las diferentes funciones de algunos componentes de los temas.	Hicieron explicaciones no coherentes con base a la metodología estudiada.

TALLER #1

Descubre lo importante que soy (Juego de roles).

Rúbrica para evaluar el trabajo en grupo:

Nombre del alumno o alumnos: Sharon Núñez y Shirlis Vásquez

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO		Trabajaron de forma organizada respondiendo puntos importantes, pero les faltó desarrollar algunas preguntas del taller.	
ESTRATEGIA	Estuvieron atentos, participativos, aportaron información añadiendo datos importantes.		
METODOLOGÍA		Reconocen las diferentes funciones de algunos	

		componentes de las células.	
EXPLICACIÓN		Explican gran parte, sin hacerles falta información.	

TALLER #2

Noticiero los informantes

Rúbrica para evaluar el trabajo en grupo:

Nombre del alumno o alumnos: Ana Gutiérrez y Arnaldo Villalobos

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO			Trabajan poco no son organizado, se distraen fácil mente.
ESTRATEGIA			La participación fue regular se les dificulta a la hora de expresarse.
METODOLOGÍA			Hicieron explicaciones no coherentes con base a la metodología estudiada.

EXPLICACIÓN			No establecen la relación de la importancia del tema.
-------------	--	--	---

TALLER #3

Atrévete y aporta

Rúbrica para evaluar el trabajo individual

Nombre del alumno o alumnos: Jefferson Vergara

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO		Trabajaron de forma organizada respondiendo puntos importantes, pero les faltó desarrollar algunas preguntas del taller.	
ESTRATEGIA		Información completa con alguna imprecisión y respecto al tema de interés lo manejaron de forma activa.	
METODOLOGÍA		Reconocen las diferentes funciones de algunos componentes de los temas.	
EXPLICACIÓN		Explican gran parte, pero les hace falta más	

		información.	
--	--	--------------	--

TALLER # 4

Diviértete y aprende

Rúbrica para evaluar el trabajo en grupo:

Nombre del alumno o alumnos: María Luna y Mario Pérez

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO	Trabajaron mucho con muy buena organización en la temática presentada.		
ESTRATEGIA	Estuvieron atentos, participativos, aportaron información añadiendo datos importantes.		
METODOLOGÍA	La explicación fue muy completa y el uso de la metodología fue el más apropiado a la hora de		

	exponer su respuesta.		
EXPLICACIÓN	Reconocen puntos importantes sobre los temas.		

TALLER #5

Tingo tango

Rúbrica para evaluar el trabajo individual:

Nombre del alumno o alumnos: María Santiago Simanca

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO	Trabajaron mucho con muy buena organización en la temática presentada.		
ESTRATEGIA	Estuvieron atentos, participativos, aportaron información añadiendo datos importantes.		

METODOLOGÍA	La explicación fue muy completa y el uso de la metodología fue el más apropiado a la hora de exponer su respuesta.		.
EXPLICACIÓN	Reconocen puntos importantes sobre los temas.		

TALLER # 6

Dramag

Rúbrica para evaluar el trabajo en grupo:

Nombre del alumno o alumnos: María Pinto y Maicol Villareal

CATEGORÍA	EXCELENTE	SOBRESALIENTE	ACEPTABLE
TRABAJO			Trabajan poco no son organizado, se distraen Fácilmente.
ESTRATEGIA			No establecen la relación de la importancia del

			tema tratado.
METODOLOGÍA			Hicieron explicaciones no coherentes con base a la metodología estudiada.
EXPLICACIÓN			La participación fue regular se les dificulta a la hora de expresarse.

ANEXOS 4: Entrevistas a Estudiantes

La presente entrevista se aplica a los estudiantes del grado 5° B de la Institución Educativa Manuel Ruiz Álvarez de la ciudad de Montería- Córdoba. La cual busca conocer el grado de motivación e interés por el aprendizaje generado por la aplicación de los Juegos Didácticos como estrategia de Enseñanza y Aprendizaje en el Área de Ciencia naturales y educación Ambiental.

Nombre del estudiante:

Edad:

1 ¿Crees que aprendiste mediante el juego como estrategia didáctica?, Porqué:

2 ¿Aprendiste mediante el juego de la célula humana?

3 ¿Te gustaría que el docente siguiera implementando el juego para desarrollar los temas?

Si: ____ No: ____ Porqué:

4 ¿Te parecieron divertidas las clases? Si: ____ No: ____ Porqué

5 ¿Fue de fácil comprensión las temáticas desarrolladas mediante los juegos?

6 ¿Qué juego recuerdas y por qué?

7 ¿Para ti fue significativo que se implementara esta estrategia para la adquisición de tu conocimiento? Si: ____ No: ____ Por qué

ANEXOS 5: FOTOGRAFICOS



Fotografía 1. Implementación de la encuesta a los estudiantes y la entrevista a la docente



Fotografía 2. Resolviendo la encuesta

EL JUEGO LA CELULA HUMANA



Fotografía 3. El juego la célula humana



Fotografía 4. *La célula humana*



Fotografía 5. *Conformación de la célula y sus partes*

EL JUEGO EL NOTICIERO LOS INFORMANTES



Fotografía 6. *Presentación de noticiero*

Fotografía 7. *Entrevistando una parte de la célula*



Fotografía 8. Entrevista a la célula animal

EL JUEGO ATREVETE Y APORTA



Fotografía 9. *Expresaron sus ideas sobre el tema tejidos*

Fotografía 10. *Ideas sobre el tema tejidos*



Fotografía 11. *Divirtiéndose a través de sus brillantes ideas*

DIVIERTETE Y ARENDE





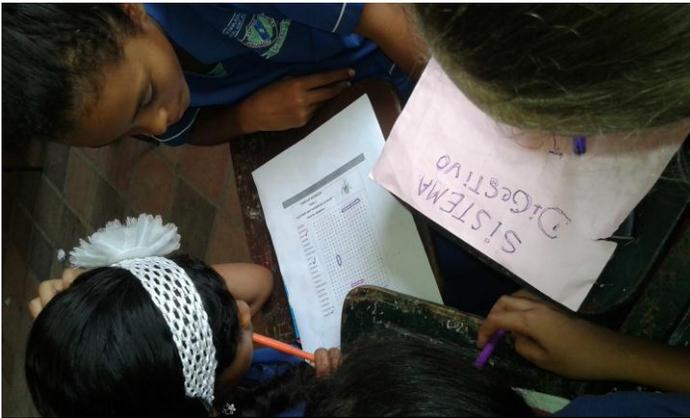
Fotografía 12. Divirtiéndose a través del desarrollo de sus habilidades .

Fotografía 13. Grupo de trabajos experiencia significativa.



Divirtiéndose a través de sus brillantes ideas

TINGO TANGO



Fotografía 15. Conociendo el sistema digestivo



Fotografía 16. Conociendo el sistema digestivo



Fotografía 17. Preguntas ocultas



Fotografía 18. Preguntas ocultas

JUEGO DRAG



Fotografía 20. Transporte de alimento



Fotografía 21. Transporte de alimento



Fotografía 22. Transporte de alimento



Fotografía 23. Transporte de alimento

