



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA” EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA” PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Básica Mención Ciencias Naturales

AUTORAS:

JIMÉNEZ GUAÑA RITA MARGARITA
RUIZ GUAÑA CRISTINA ESMERALDA

DIRECTOR:

DR. FRANK GUERRA

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del Trabajo de Grado titulado **“INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA” EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA”**. De autoría de las señoras Cristina Esmeralda Ruiz Guaña – Rita Margarita Jiménez Guaña, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación mención Ciencias Naturales. A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Dr. Frank Guerra
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto y toda nuestra carrera a Aquel por quien nos movemos, vivimos y existimos, por ser quien ha estado a nuestro lado en todo momento, dándonos las fuerzas necesarias para continuar luchando día a día y seguir adelante, rompiendo todas las barreras que se nos han presentado.

Agradecemos a nuestras madres Rosario y Esmeralda Guaña Méndez; gracias a ellas, somos quienes somos hoy en día. Son las que nos dan ese cariño y calor humano necesarios; las que han velado por nuestra salud, nuestros sueños, nuestra educación, alimentación entre otros. Estamos muy seguras que las horas de consejos, regaños, reprimendas, tristeza y alegrías las hicieron y las hacen con todo el amor del mundo, para formarnos como seres integrales y de las cuales nos sentimos extremadamente orgullosas. Son a ellas, a las que debemos todo,

Además; a mis hijas, Cinthya, Paulette y Doménica, mis princesitas, que cada día con su sonrisa me recuerdan que debo seguir adelante, sacrificándome por su bienestar. Ellas han sido mi fortaleza para culminar este trabajo.

A nuestros hermanos Israel, Alexandra y Santiago, les agradecemos. Ustedes han estado a nuestro lado compartiendo todos esos secretos y aventuras que sólo se puede vivir entre hermanos.

AGRADECIMIENTO

A Aquel por quien todo existe, por habernos dado el don de vida.

A nuestros maestros, que han generado luz en nuestro espíritu y semillas que germinaron positivamente en nuestras vidas.

A la Universidad Técnica del Norte, a las dignas autoridades, a los docentes por habernos brindado su apoyo y abrirnos sus puertas para alcanzar nuestra anhelada meta de superación.

Gracias al Dr. Frank Guerra, Director de ésta investigación; quien, con sus sabios conocimientos, supo guiarnos y orientarnos por el camino del saber. Nos apoyó en la ejecución exitosa y culminación de la investigación. Gentilmente manifestamos, que a más de ser un tutor, es un amigo y un valioso ser humano.

Jiménez Guaña Rita Margarita

Ruíz Guaña Cristina Esmeralda

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	II
DEDICATORIA	III
ÍNDICE.....	V
RESUMEN.....	IX
SUMMARY.....	X
INTRODUCCION.....	XI
CAPÍTULO I.....	1
1. El problema de investigación.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema.....	8
1.4. Delimitación temporo espacial.	8
1.4.1. Unidades de observación.....	8
1.4.2. Delimitación espacial	8
1.4.3. Delimitación temporal.....	8
1.5. Objetivos	9
1.5.1. Objetivo general	9
1.5.2. Objetivos específicos	9
1.6 Justificación de la investigación	9
CAPÍTULO II.....	12
2. MARCO TEÓRICO.....	12
2.1 Fundamentaciones.....	12
2.1.1 Fundamentación psicológica.....	12
2.1.2 Fundamentación sociológica.....	13
2.1.3. Fundamentación pedagógica.....	15
2.1.4. Fundamentación legal.....	22
2.1.5. Fundamentación teórica.....	24
2.1.5.1 Espacio	24
2.1.5.1.1 Espacios educativos o escolares	25
2.1.5.1.2 Espacios educativos significativos	26

2.1.5.1.3	Clasificación de diferentes espacios dentro de la escuela.	28
2.1.5.1.4	Tipos de espacios	29
2.1.5.1.4.1	Espacios exteriores:.....	29
2.1.5.1.4.2	Espacios interiores comunes	30
2.1.5.2	Teorías de lúdico.....	33
2.1.5.2.1	Pedagogía lúdica	34
2.1.5.2.2	Metodología lúdica.....	35
2.1.5.2.3	La lúdica en la transformación de proyectos sociales.	35
2.1.5.2.4	La lúdica como actitud docente.....	36
2.1.5.3	Espacio lúdico.....	37
2.1.5.3.1	Ludotecas escolares	38
2.1.5.3.2	Filmoteca	39
2.1.5.3.3	Pinacoteca	40
2.1.5.3.4	Hemeroteca	42
2.1.5.3.5	Fonoteca	43
2.1.5.3.6	Videoteca	44
2.1.5.3.7	Museoteca	45
2.1.5.3.8	Cosoteca.....	47
2.1.5.4	Juego	49
2.1.5.4.1	Función del juego en la infancia.....	50
2.1.5.5	Juego y lúdica	51
2.1.5.7	Destrezas específicas para el área de las Ciencias Naturales	55
2.2	Posicionamiento teórico personal	58
2.3	Glosario de términos.....	60
2.4	Interrogantes de investigación	65
2.5	MATRIZ CATEGORIAL.....	66
3.	CAPÍTULO III	68
3.	Metodología de la investigación	68
3.1.	Tipo de investigación	68
3.1.1	Investigación Documental.....	68
3.1.2	Investigación de campo.	69
3.2.	Métodos	69

3.2.2.	Método Sintético	70
3.2.3	Método Inductivo Deductivo	70
3.2.4.	Método Matemático	71
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	71
3.3.1.	Técnica	71
3.3.1.1.	Encuesta	71
3.3.2.	Instrumento	71
3.3.2.1.	Cuestionario	71
3.4.	POBLACIÓN	72
3.5.	MUESTRA	72
CAPÍTULO IV.....		73
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	73
4.1.	Procesos	73
	Encuesta a profesores	74
	Encuesta a estudiantes.....	84
CAPÍTULO V.....		94
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	94
5.1.	Conclusiones	94
5.2.	Recomendaciones	97
CAPÍTULO VI.....		98
6.	Propuesta alternativa	98
6.1.	Introducción	98
6.2.	Fundamentaciones	99
6.2.1.	Pedagógica	99
6.2.2.	Psicológica.....	107
6.3.	Objetivo general.....	108
6.4.	Objetivos específicos	108
6.5.	Justificación	108
6.6.	Desarrollo de la propuesta	110

7. Bibliografía	154
Lincografía	155
Anexos.....	156
Anexo 1 Árbol de problemas.....	157
Anexo 2 Matriz de coherencia.....	158
Anexo 3 Encuesta dirigida a los estudiantes	159
Anexo 4 Encuesta dirigida a los docentes.	162
Anexo 5 Fotografías.....	165

RESUMEN

El informe final del trabajo de investigación sobre el tema “INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA” EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA” PROPUESTA ALTERNATIVA, que pretende aplicar los espacios lúdicos, como un recurso, al cual el maestro puede recurrir para optimizar en los niños el empleo de su cuerpo y captar su atención canalizando toda su energía. Para alcanzar dicha propuesta, se plantean 10 talleres enfocados en el área de ciencias naturales, en un ambiente motivador, que proporcione al niño un mundo lleno de emociones, que a través de la liberación de las endorfinas, que no son sólo impulsos, se logra también que el niño interiorice el aprendizaje. Este proceso, tiene una estrecha relación con el mundo de la lúdica, pues, a través de muchas actividades como la escritura, el arte, el origami, el descanso, la estética, el baile, el juego, la narración de historias, entre otras, procuran no solo trabajar el área académica sino generar distensión, interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad. De esta manera, los niños con mayor gusto en el área de ciencias naturales disfrutaban más de las actividades académicas en la escuela.

SUMMARY

This paper is the bottom line of an extensive research named **“APPLYING INFLUENCE IN PLAYFUL PLACES TO TEACHING NATURAL SCIENCE IN BOYS AND GIRLS OF FOURTH, FIFTH, SIXTH, AND SEVENTH YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL OF THE “AIDA LEÓN RODRIGUEZ LARA” SCHOOL IN THE SCHOOL YEAR 2014-2015 IN IBARRA”** it is an alternative proposal. This research tries to apply the playful strategy as an instrument in which the teacher can use to optimize in school kids the correct use of their body and catch their attention focusing all their energy. Consequently, offers nine workshops focused in the Natural Science field which pretends to create a foster environment to give kids an emotion world. In addition, these are not just a stimulus, they are activities in which kids leave endorphins attaining that kids get their knowledge indeed with the assistance of playful places. Activities for instance: writing, art, origami, resting, esthetic, dancing, games, storytelling, etc. Also, these activities try to work in academic fields, similarly generate distinction, interaction, entertainment, joyful, bliss, and happiness. In this way, school children enjoy studying the Natural Science inside schools

INTRODUCCION

En la actualidad, se ha vislumbrado una problemática en la población infantil escolar. El déficit de atención ha sido la inquietud más habitual que se presenta en las aulas regulares. Es importante mencionar, que los problemas de aprendizaje en el salón de clases son más frecuentes de lo que comúnmente se reporta y, que los desórdenes de conducta, a menudo se sobreponen con algunos indicadores de bajo rendimiento académico durante la infancia. Dichos Desordenes tienen relación con los trastornos neurobiológicos que generan las múltiples alteraciones en el comportamiento, que va en contraposición del desenvolvimiento normal del niño en los diferentes ámbitos.

A raíz de estas controversias y tras los estudios cada vez más numerosos que indican la necesidad de ampliar y flexibilizar su comprensión desde una visión más integral, que tenga en cuenta, tanto los aspectos cognitivos, afectivos y sociales; nace en nosotras, la inquietud de crear un recurso. Este recurso, está pensado, por una parte, en el maestro que al utilizarlo, le permita un mayor desenvolvimiento al dar su clase. Por otra parte, este recurso didáctico basada en los espacios lúdicos, que involucran el cuerpo, la mente y el espíritu; que dan participación activa a todo el espectro emocional humano; que vinculan el ritmo, el balance, el equilibrio y el lugar para desarrollar la integralidad humana, buscando un mejoramiento en la calidad de vida del niño y por ende en el desarrollo óptimo de este.

La idea es integrar a los niños al aula regular, creando un ambiente acogedor; para asumir sus limitaciones y estimular actividades, haciendo énfasis en el empleo de su cuerpo, favoreciendo la mejor atención y captación, canalizando toda su energía. Las ciencias naturales, área académica a la que represento, puede entrar de manera favorable en la concreción de esta propuesta, ya que todos los

alumnos, pueden entrar en contacto utilizando todos los sentidos; además, podemos realizar recorridos de observación en áreas específicas, o a su vez, crear imaginarios naturales dentro de la misma aula o laboratorios.

Finalmente, se incluye la propuesta de crear los recursos didácticos basados en espacios lúdicos para todas las áreas, pero aplicada de una manera especial en el área de ciencias naturales para los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” de la ciudad de Ibarra. Dichos recursos dejamos a disposición de los maestros, como una valiosa herramienta que les facilitará el trabajo con los niños y niñas.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La Escuela “Aída León de Rodríguez Lara” es una institución que goza de buena ubicación geográfica, ya que se encuentra en plena ciudad de Ibarra, y como toda institución de educación básica tiene como objetivo principal cultivar la sensibilidad humana utilizando el conocimiento de las cuatro disciplinas de educación básica como materia prima. Mas éste cometido, se ve disminuido, por factores pedagógicos ambiguos, por la limitada utilización de recursos didácticos, pero sobre todo, por el desconocimiento de lo que son los espacios lúdicos, herramienta muy útil en el aprendizaje de los conocimientos

Ignorar los espacios lúdicos es privarse de un buen recurso didáctico dentro de la enseñanza y, por tanto, de una buena posibilidad para presentar clases motivadoras que ayude a los niños en el aprendizaje e impulse su autoestima. Consideramos que los estudiantes de los grados 4to, 5to, 6to y 7mo de educación Básica cuentan con pocos recursos didácticos para el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Es probable, que la desmotivación o timidez que encontramos en los alumnos de dicha institución, dependan de las metodologías tradicionales que utilizan ciertos docentes en el aula de clases. A veces podemos limitarnos a desarrollar ejercicios de transmisión bastantes largos que no generan espacios para una enseñanza-aprendizaje plena. Además, se dan casos de profesores que realizan experimentos de aprendizaje con

los alumnos y sus padres; envían a los hogares a desarrollar actividades de temas que no se los trató en clase; se les obliga a asumir a los padres de familia tareas de educación, justificando que a ellos les faltó el tiempo. Podría darse también casos de simple comodidad o llenar el pensum académico establecido.

A veces, los docentes se limitan a cumplir lo planificado según el programa inicial del año escolar, sus temas y duración de los mismos; dan poca importancia a los recursos pedagógicos que podían emplear para hacer más dinámica la clase. Esto no ha permitido profundizar, ni dinamizar el estudio de ciertos temas de gran importancia, aislando la relación del entorno natural con el ser humano, interrelación importante para la supervivencia de los seres vivos.

Finalmente, las múltiples ocupaciones de los padres de familia, la poca disponibilidad del tiempo, las difíciles situaciones internas de varias familias y la poca importancia que se le da a una verdadera educación, hace que el niño sea un pasivo receptor. En muchos casos, los niños se ven obligados a cumplir ciertas tareas; o a su vez, son los papas quienes las realizan a fin de no quedar mal ante el profesor o de que tengan puntajes altos. Tal realidad se evidencia cuando en las evaluaciones el puntaje es bajo, mientras que en los deberes adquieren mayor puntaje. Tal proceder resulta inadmisibles porque con estas actitudes no hay un sincero deseo de que el niño aprenda y verdaderamente el explore y descubra.

Nuestra provincia no está desvinculada de esta realidad. Es innegable que en muchas de las aulas predomina un modelo de enseñanza por transmisión – recepción donde el estudiante es un mero receptor de un aprendizaje mecánico, en el que el alumno repite lo que hace el profesor, porque así lo aprendió de él, sin posibilidad de reflexionar y relacionarlo con la realidad cotidiana. De esta forma se perjudica el desarrollo

cognitivo del niño porque no se le da las suficientes herramientas para desplegar su pensamiento crítico.

En algunos centros educativos no saben aprovechar el área libre para la creación de espacios lúdicos. Pues no se mira con buenos ojos el reestructurar los espacios dedicados al simple juego para luego convertirlos en espacios de aprendizaje, y si lo hacen, es con miras a la creación de nuevos bloques de aulas, reduciendo el área en donde se podría adecuar un espacio lúdico.

En la ciudad de Ibarra, muchas de las Instituciones educativas tienen excesivo número de estudiantes, lo que genera dificultades tanto para los docentes como para el alumnado; además, el reducido espacio libre existente, es tomado para construir más aulas. Es necesario se fije en la creación de espacios lúdicos, asumiendo la lúdica como recurso pedagógico.

Por otra parte, existen instituciones de educación básica que cuentan con grandes espacios para el simple juego, pero no siempre son aprovechados como recursos pedagógicos que ayuden en el aprendizaje del niño, de una manera creativa y reflexiva, en las ramas fundamentales del saber.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Educación en el Ecuador arrastra grandes falencias, esto lo demuestran los resultados obtenidos en las pruebas SER ECUADOR y APRENDO que el Ministerio de Educación aplicó a los estudiantes de algunas instituciones educativas del país. Según el informe técnico de: APRENDO 2007, LOGROS ACADÉMICOS Y FACTORES ASOCIADOS, de las pruebas que se aplicaron a nivel nacional durante cuatro ocasiones a los estudiantes de los terceros, séptimos y décimos años de Educación

Básica del sistema escolar fiscal, fisco-misional, municipal y particular en las áreas de matemáticas, y de lengua y comunicación, desde el año 1996 hasta el año 2007 los resultados obtenidos para conocer el estado de habilidades y destrezas desarrollados en los alumnos fueron: en matemáticas el 50% de respuestas se contestaron correctamente, mientras que en lengua y comunicación sólo el 40%.

En el año 2008 el Gobierno Nacional implemento las pruebas SER ECUADOR, una nueva evaluación que se aplicó a los estudiantes de los cuartos, séptimos y décimos años de educación básica, y terceros de bachillerato, en las áreas de matemáticas, lengua y comunicación, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. En esta oportunidad también se evidenció resultados desalentadores, ya que al igual que en las pruebas anteriores los grupos evaluados presentan bajos porcentajes a la hora de contestar las preguntas correctamente. En Ciencias Naturales se muestra que en los séptimos años de básica el 2,10% de los estudiantes evaluados presentan notas excelentes mientras que los décimos años apenas el 0,02%. Los resultados entre regulares e insuficientes son mayores, el 49,58% lo obtienen los séptimos años y el 82,98% los décimos años de educación de básica.

En la actualidad se observa un considerable avance en la educación, ya que el gobierno ha mejorado la infraestructura de las Instituciones Educativas, está capacitando a los docentes, se ha modificado la malla curricular entre otras; sin embargo, todavía falta incrementar en el Plan Educativo Nacional espacios de tipo lúdico, los mismos que son un recurso didáctico muy útil para la enseñanza-aprendizaje de las distintas áreas de Educación Básica, entre la cuales se encuentra las Ciencias Naturales.

Si bien, en el régimen del gobierno actual se ha implementado la reforma curricular, podemos decir que aún sigue siendo limitada la importancia que se da a los espacios lúdicos como instrumentos de

aprendizaje. El Ministerio de Educación en las páginas del Sí Profe no oferta en ninguno de sus cursos la preparación de docentes en la elaboración de recursos didácticos que ayuden a implementar o crear espacios lúdicos dentro y fuera del aula de clase y su aplicación en la enseñanza en general.

Las estrategias de mejora de educación en nuestro país, debe tomar en cuenta la aplicación de los espacios lúdicos como recursos didácticos dinámicos. Son de gran utilidad, para que los niños capten de mejor manera sus aprendizajes; además, por este medio, los alumnos se convierten en actores de sus propios conocimientos. De esta manera se evitaría que ellos se reduzcan a recibir una información abstracta y pasiva, y por el contrario, con la acción y guía del docente, podrían elaborar sus conocimientos y desarrollar el sentido reflexivo, crítico y lógico. El juego es una buena estimulación que favorece el desarrollo de la personalidad del estudiante.

Las planificaciones de las nuevas infraestructuras de las Instituciones Educativas del Milenio presentan escasos espacios lúdicos, como la biblioteca, la videoteca, entre otros y los espacios de juego que se construyen se los hace sólo con un objetivo de recreación más no con un objetivo educativo. Esto nos hace pensar el poco interés de las autoridades por los espacios lúdicos como recurso didáctico de aprendizaje.

Nuestra provincia de Imbabura no está fuera de esta realidad nacional. Los Directores Distritales y circuitales, se interesan en esta última temporada en que los maestros cumplan con un cronograma de trabajo con sus estudiantes, que de lo verdaderamente importante que es: el cómo el alumno aprende o cómo el profesor enseña. Recordemos que según algunos especialistas, los conocimientos mejor aprendidos y que no se olvidan son aquellos que no solo se los obtiene de oídas o mirando, sino, aquellos que se obtienen en contacto directo con la realidad y son

descubiertos por la propia actividad del estudiante, y mejor aún, si lo hace de forma divertida como puede ser mediante un juego.

Además cabe anotar, que algunos docentes de la Disciplina de las Ciencias Naturales ignoran qué tipos de espacios lúdicos existen, que recursos didácticos pueden utilizar para adecuar estos espacios, o en su defecto, no saben en qué temas pueden utilizar ciertos juegos que tienen en sus instituciones y que podrían ayudar para el aprendizaje de dicha materia, dejando de lado las estrategias meta cognitivas. Esto deja como consecuencia que los espacios con que cuentan las instituciones no sean aprovechados con un objetivo lúdico y sigan utilizando un anticuado recurso didáctico.

También es necesario resaltar que algunos docentes de la escuela “Aida León de Rodríguez Lara” de la ciudad de Ibarra miran los juegos simplemente como pasatiempos, concepción equívoca que les ha llevado a despreocuparse por aprender temas lúdicos. Esta despreocupación ha conducido a los maestros a utilizar reducidas técnicas de enseñanza-aprendizaje. El hecho de que ellos vean el juego como mero ocio o simple pérdida de tiempo, es porque lo miran desde un punto de vista superficial, sin estructura, sentido y contenido; pues, el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los juegos de azar, etc. Los espacios lúdicos pueden ser muy constructivos si se aplica bajo la metodología del aprendizaje. El valor educativo del juego se puede apreciar en las etapas pre-escolares y escolares, aunque muchos han tardado en reconocerlo al mismo como detonador de aprendizaje. Por eso es importante que los docentes concienticen a los estudiantes que los espacios de juego no son sólo para la diversión y el ocio, sino, también para aprender y conocer mientras desarrollan destrezas. Esto ayudará que cuando algún profesor quiera aplicar un espacio lúdico a la enseñanza no tenga dificultades a la hora de aplicarlo.

Las docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” al no conocer propuestas alternativas para la enseñanza de las Ciencias Naturales, se han basado en las metodologías tradicionales y se han limitado a utilizar solamente como recurso didáctico la tiza líquida, la pizarra, uno que otro cartel con imágenes que llaman al niño a la simple imaginación de lo que puede ser la realidad de su entorno natural. Esto ha llevado a que los niños de los grados los 4to, 5to ,6to y 7mo, de dicha Institución muestren un comportamiento retraído y desmotivado, desalentador entre si y en los procesos de aprendizaje de las Ciencias Naturales, y no se sientan motivados por los nuevos conocimientos de la materia, debido a que se limitan a la mera observación indirecta. Pero el poco interés de los niños por adquirir nuevos conocimientos cambiaría en deseos fervientes de aprender si ellos pudieran acceder a una observación directa del entorno natural, y, si pudieran manipular materiales que mientras van jugando van aprendiendo.

También se presenta como problema el egoísmo de ciertos compañeros maestros de esta Institución.

Éstos al no querer dejar a disposición de los niños los materiales y recursos didácticos dentro de sus aulas o en la bodega de la Institución para que los alumnos puedan manipular libremente y se creen nuevas expectativas de aprendizaje, debido a que puedan ser dañados o destruidos, los guardan como tesoros sin percatarse que esos recursos podrían servir para adecuar espacios lúdicos dentro del mismo salón de clases. Además de esto las maestras de ésta escuela utilizan sin fines de enseñanza aprendizaje los pocos espacios lúdicos existentes en el establecimiento, pues desconocen cómo utilizar estos espacios no conocen estrategias, métodos, elaboración de recursos didácticos lúdicos, entre otras, pues estos recursos son utilizados para rellenar espacios de tiempo libre o como simple entretenimiento con los estudiantes. En el presente año se ha tratado de incrementar la lúdica como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la mayoría de instituciones del país; sin

embargo, todavía falta mucho por aprender sobre esta nueva e innovadora forma de enseñanza.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo contribuir a mejorar el uso de espacios lúdicos, como recurso didáctico para los docentes, en el desarrollo de la enseñanza de las Ciencias Naturales? ¿Qué impacto suscitaría en el aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Aída León de Rodríguez Lara”?

1.4. DELIMITACIÓN TEMPORO ESPACIAL.

1.4.1. Unidades de Observación

Este trabajo de investigación se aplicará a los niños y niñas de 4to, 5to, 6to, 7mo, y Docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” ubicada en la parroquia San Francisco, cantón Ibarra, Provincia de Imbabura.

1.4.2. Delimitación Espacial

Se aplicará en los grados de 4to, 5to, 6to, 7mo, de la Escuela Fiscal Mixta “Aída León de Rodríguez Lara”, ubicada en la parroquia San Francisco, cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.3. Delimitación Temporal

Este proyecto se realizará en los dos semestres del 2014.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Potenciar en los docentes, el uso de espacios lúdicos, como recurso didáctico de positiva influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los niños y niñas de 4to, 5to ,6to y 7mo grados, de la escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez”

1.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar las razones del limitado uso de los espacios lúdicos como recurso didáctico por parte de los docentes para enseñar Ciencias Naturales.
- Fundamentar teóricamente los conocimientos sobre los tipos de espacios lúdicos como un recurso didáctico para la enseñanza de las Ciencias Naturales.
- Diseñar una alternativa didáctica para la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje.
- Socializar la alternativa didáctica para conseguir un aprendizaje dinámico, atractivo, significativo, y creativo en los niños y niñas de la Institución.

1.6 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACION

De lo descrito en el planteamiento del problema, esto es: la limitada preocupación de las autoridades por incrementar espacios lúdicos en las instituciones educativas; el poco conocimiento por parte de los maestros

de estos espacios como nuevas propuestas alternativas que existen para la enseñanza; las limitadas técnicas de enseñanza –aprendizaje que ellos utilizan; la simple utilización de algunos recursos pedagógicos tradicionales, que se expresan en clases monótonas y aburridas para el alumno, la desmotivación de los alumnos por adquirir nuevos conocimientos.

Se ve necesario incorporar en la enseñanza-aprendizaje de los maestros y niños de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” una alternativa didáctica para mejorar la calidad de aprendizaje, la misma que asumimos inicialmente en el área de ciencias naturales. Con ella buscamos se imparta una enseñanza-aprendizaje significativa, dinámica, atractiva, reflexiva y creativa; de forma que, se despierte en los niños el interés y el deseo ardiente por aprender la mencionada asignatura.

Además, el espacio lúdico, y en sí misma la lúdica como herramienta educativa, ayuda al niño o la niña mediante una gama variada de actividades en donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad, a fomentar el desarrollo de su dimensión psico-social, a formar su personalidad, a evidenciar valores, y a la adquisición de saberes.

Con este trabajo investigativo, la lúdica como herramienta educativa, se pretende contribuir a la institución indicada, con un recurso didáctico muy útil, para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los maestros y alumnos, logrando una formación integral de los niños y niñas. Familiarizarse progresivamente con este medio de aprendizaje estimulante, ayudará adquirir habilidades que le faciliten un exitoso desempeño escolar y que posibiliten potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida.

Los espacios lúdicos facilitan las relaciones interpersonales entre compañeros estudiantes, y entre el profesor y el alumno, crean un

ambiente de confianza. La adecuada utilización de los espacios lúdicos, favorece al desaparecimiento progresivo de la ansiedad, la timidez; permiten al estudiante confiar más en sí mismo y lograr concentrar su atención en el nuevo aprendizaje. Activa la creatividad, y fortalecer el interés por aprender y por lo aprendido. Además, logran que el educando piense más, cree el nuevo conocimiento y resuelva problemas. Con esto se le prepara para la vida. También, estos espacios sirven a los docentes de las ciencias naturales como un nuevo recurso didáctico para facilitar la enseñanza de cualquier contenido de manera dinámica, creativa, participativa, reflexiva e innovadora logrando que los estudiantes utilicen también sus potencialidades, campo de experiencia, permitiéndoles obtener un aprendizaje significativo y ayudan a que logren desarrollar destrezas.

Este trabajo, también puede servir como una propuesta referencial para otras Instituciones que sufren el mismo problema de la enseñanza tradicional, ya que en él se propone aplicar recursos innovadores, permitiendo al estudiante satisfacer su banco de expectativas, tomando a los espacios lúdicos como un recurso didáctico muy útil que debe estar presente en todo momento de enseñanza aprendizaje.

Por las razones antes expuestas, este proyecto resulta de gran importancia para la institución y; además, nos invita los docentes a reflexionar que debemos capacitarnos constantemente en nuestra profesión, ya que el mundo cambia y en ese cambio surgen nuevos retos y desafíos para la educación de los niños y niñas que debemos afrontar.

Por eso debemos buscar nuevas técnicas de enseñanza – aprendizaje con recursos didácticos novedosos, dinámicos, que permitan satisfacer las expectativas educacionales, aparcando las estrategias metodológicas tradicionales en las que se emplean recursos didácticos con pocos resultados y que hacen del niño un ser pasivo más que activo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIONES

2.1.1 Fundamentación Psicológica.

Según palabras del mismo Lev Vigostky (1896 – 1934) dice:

"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad".

La teoría de Vigotsky es de gran ayuda para entender la psicología de la lúdica, nos permite observar con claridad el crecimiento del niño en relación a sus capacidades para construir sus propios conocimientos, basados en la capacidad de resolver problemas, es así que es necesario recordar que el bebé utiliza todo tipo de objetos para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves de contacto de unidad entre madre-bebé. El juego del niño con objetos para suplir las demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que la lúdica actúa como mediador del proceso psíquico o interioridad, y del proceso de socialización externa o demandas institucionales, instintivas y culturales. El niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias, producto de su dependencia, encuentra en la imaginación lo que en la vida real no puede alcanzar. Esta teoría nos ayudará a potencializar el desarrollo del niño llegando a comprender los procesos de maduración para lograr la obtención de conocimientos; a la vez, nos

ayudan, según los niveles de desarrollo de los niños, a escoger los tipos de espacios lúdicos ya que estos van aprendiendo y asimilando aprendizajes complejos según la etapa de maduración psicológica. Según la psicología de Jean Piaget, a través del juego buscamos que el niño asimile la nueva información; pero ello, sólo será posible según las condiciones favorables del niño, dependiendo de los saberes previos con los nuevos saberes. De ahí el interés por seguir descubriendo la nueva información, tomando en cuenta la importancia que tiene el docente guía de esta información, de su preparación y la adecuada utilización de los instrumentos y recursos didácticos. El conocimiento de los recursos lúdicos, la adecuada preparación y utilización, permitirá que los aprendizajes sean significativos y generen interés para seguir descubriendo, según los procesos cognitivos, y deben ir más allá siempre que vayan encaminados al constructivismo.

Un profesor constructivista utiliza palabras cognitivas tales como: deduce, clasifica, analiza, predice, estima, elabora, etc. Es así que los maestros debemos estar orientados en nuestros fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano.

2.1.2 Fundamentación Sociológica

La lúdica como parte fundamental de los aprendizajes, es considerado como elemento básico y necesario para la evolución y desarrollo del niño. Ayudan en funciones importantes como: recordar, memorizar, observar, agudizar los sentidos, considerando como una actividad fundamental en su desarrollo mental y sobre todo social.

La teoría del Constructivismo Social de Vigotsky considera que, el hombre es un ser social por naturaleza, que aprende por influencia del medio y de las personas que lo rodean; por lo tanto, el conocimiento mismo es un producto social. En esta teoría, Vigotsky explica el 'Origen

social de la mente', y afirma que el desarrollo humano (ya sea del antropoide al ser humano o el paso del niño a hombre) no es consecuencia solo de la herencia genética, sino que se produce gracias a la actividad social y cultural; así, lo que asimila el individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasa en la interacción social, en una sociedad determinada y una época histórica. Por otro lado, para Vigotsky la educación no se reduce a la adquisición de informaciones, sino que constituye una fuente del desarrollo del individuo, siempre y cuando se le proporcione instrumentos, técnicas interiores y operaciones intelectuales.

Esta teoría, ayuda a entender al niño como un ser social, que desarrolla los procesos de enseñanza aprendizaje no solo a partir de sus esquemas genéticos heredados, sino en dinámica de inter aprendizaje, producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

César Coll, con respecto a esto afirmará que, los aprendizajes la persona los adquiere cuando ésta interactúa entre la información que ya tenía sobre el objeto de estudio y la nueva información que de ella obtiene fruto de su propio esfuerzo, apropiándose progresivamente así del objeto (fase de asimilación).

El primer conocimiento la persona lo adquiere por su interacción con el entorno, y el segundo conocimiento lo construye el estudiante a partir de la propia experiencia y la información que percibe, ensamblando, extendiendo, restaurando e interpretando.

A las estructuras de este segundo conocimiento Coll denomina acomodación. Cuando las dos informaciones se juntan se da un proceso de "equilibración" de lo anterior con lo nuevo dándose como resultado la construcción del conocimiento, en donde el estudiante podrá comprender, recordar y sintetizar.

2.1.3. Fundamentación Pedagógica

La teoría de la pedagogía socio crítica basada en experiencias y reflexiones busca transformar los aprendizajes de los estudiantes, generando en ellos una postura razonable y justificada sobre ciertos contenidos de la enseñanza aprendizaje, para que puedan manejar así su propio criterio, convirtiéndolos en el constructores de su conocimiento, mediante la creatividad, la motivación por el descubrimiento de la ciencia, en el que su pensamiento crítico se desarrolla para emitir juicios argumentativos y éticos.

Esta pedagogía nos ayudará en el desarrollo de nuestro trabajo ya que sin duda su propósito es la formación libre y autónoma del hombre, mediante el trabajo en conjunto, llevando a construir el contenido desde la problemática cotidiana, los valores sociales, las posiciones políticas y el desarrollo del individuo en la sociedad.

A ese respecto autores como Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner y Rogers nos dan las pautas de esta teoría pedagógica.

Los aportes de Jean Piaget están asociados al aspecto social de la educación, él reconoce la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia. Estos aspectos van de la mano con el aprendizaje e influyen en la adquisición de nuevos conocimientos.

Piaget, mostró también cómo el niño es constructor de su propio conocimiento. Esto implicaba en primer lugar: que en la construcción del mismo es activo ya que no se limita a recibir información del exterior sino que desde el punto donde esté ubicado, tiene un conocimiento previo sobre ese y muchos temas más. Además en su desarrollo psicológico se enfrenta a los objetos de la cultura y la naturaleza, recuperándolos, recogiendo de ellos lo que sus esquemas le permiten (asimilación). Ese entrar en relación con los objetos implica para el niño un proceso de ir

paulatinamente acercándose más a las propiedades de ellos mediante la modificación de los esquemas de su pensamiento (acomodación). Y en segundo lugar, implicaba que el aprendizaje es un proceso en el que progresiva y paulatinamente va aumentando la comprensión sobre los objetos y sus relaciones. Mediante este proceso de conocimiento el niño debe construir ayudado por sus padres y maestros, los conocimientos, valores y saberes que le permitan incorporarse a la cultura. Así, el conocimiento es un proceso permanente de “equilibración”, durante el cual el sujeto asimila a sus estructuras conceptuales el objeto, pero a su vez estas resultan transformadas para “acomodarse”, a los elementos del objeto que no le corresponden. De esta forma el sujeto construye su conocimiento a medida que interactúa con la realidad. De ahí que “Lo propio de la inteligencia no es contemplar, sino transformar y su mecanismo es esencialmente operatorio”. (Piaget 1979).

Así los conceptos de asimilación, acomodación, equilibramiento y esquemas de pensamiento, hacen aportes al modelo pedagógico socio crítico, debido a que este proceso cognoscitivo, puede dar respuesta a lo que ocurre en el estudiante cuando es sometido a la construcción de su conocimiento y a la postura crítica que debe asumir en escenarios de su cotidianidad; es decir, que en el modelo pedagógico socio crítico la información se recibe, selecciona (asimila), transforma (acomoda) y organiza (equilibrio). Hallándose una relación innegable entre Piaget y el modelo pedagógico socio crítico, en cuanto a la relación profesor estudiante.

Aunque Piaget reconoce la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, no profundizó acerca de este factor; campo en el cual Vygotsky hizo importantes aportes que permitieron a la psicología valiosos hallazgos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos. Su aporte lo hace a través de la teoría del desarrollo social, en la que plantea que el proceso de aprendizaje es producto de los procesos cognoscitivos y es mediado por la interacción

social; en donde las actividades colectivas permiten interiorizar el pensamiento y comportamiento de la sociedad para convertirlas en propias; es decir, que las funciones psicológicas superiores son en primer lugar internas para luego constituirse en externas. Así lo expresa Vygotsky “Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a escala social y más tarde, a escala individual; primero, entre personas (interpsicológica) y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos.

Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos” (Vygotsky.1978.págs.92-94 de la traducción castellana, citado por Carretero en Constructivismo y educación. Pág 24).

Ahora bien, para que este proceso de aprendizaje sea posible el individuo necesita herramientas e instrumentos que permiten el desarrollo social. El lenguaje (verbal o no verbal) es el instrumento más importante, ya que para él, “la vida del hombre no sería posible si este hubiera de valerse solo del cerebro y las manos,... sin los instrumentos que son un producto social. La vida material del hombre está “mediatizada” por los instrumentos y de la misma manera, también su actividad psicológica está mediatizada por los eslabones producto de la vida social, de los cuales el más importante es el lenguaje. Para dicho autor, la existencia de esta mediatización crea un abismo entre el desarrollo de la actividad psicológica de los animales superiores, puramente biológico y el del ser humano, en el cual las leyes de la evolución biológica ceden lugar a las leyes de la evolución histórico-social.” (José Itzigsohn; prólogo del libro Pensamiento y lenguaje de Vygotsky). Además del lenguaje, son instrumentos y herramientas para el desarrollo social los signos y los símbolos. También este autor propone que el desarrollo técnico, polifacético y multifacético va unido al contexto social. En el modelo pedagógico socio crítico encontramos que

las cogniciones se complementan con el aspecto socio-cultural, este último es inherente al proceso de aprendizaje, y donde el desarrollo máximo de las capacidades e intereses de los estudiantes está mediado por la sociedad; es decir, no es posible concebir la educación separada de la cultura y sin el compromiso social que tiene el educando con la comunidad de la que hace parte.

Estos aportes presentan la importancia de la interacción social del niño y su relación con la cultura y constituye un complemento al trabajo de Piaget ya que muestran como el conocimiento y el desarrollo cognitivo del niño se construyen también desde lo colectivo. Es importante aquí tener presente “la zona de desarrollo próximo” planteada por Vygotsky que la desarrollaremos más adelante en este mismo apartado.

Otro aporte a la pedagogía socio crítica la tenemos en David Ausubel, quien afirma que “el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno”. Esto nos lleva a tener en cuenta en el proceso enseñanza-aprendizaje lo que el estudiante ya sabe, y lo que se va a enseñarle, así la nueva información se conectará con un concepto preexistente relevante en la estructura cognitiva del alumno, haciendo que esas nuevas ideas, conceptos o proposiciones pueden ser aprendidos significativamente.

El alumno puede acceder de una manera más eficaz al aprendizaje, en base al marco referencial que ya posee. Y para conseguir dicho aprendizaje significativo se le propondrá actividades, a través de las cuales recibe la información nueva, que él la relacionará con la que ya tiene, la clasificará, organizará, analizará, evaluará. Todo esto hará que el alumno no aprenda de modo mecánico, o reciba pasivamente el conocimiento de los docentes, sino que contrariamente él genere su

propio conocimiento y pueda integrarlo a su estructura cognoscitiva, alcanzando un pensamiento crítico, reflexivo y creativo.

Por eso el profesor ayudará a que el alumno tome conciencia de sus propias opiniones, para confrontarlas con los datos emergentes de la experiencia, para ayudarlo a desestructurar el conocimiento previo y conducirlo a la posterior reestructuración del mismo, incluyendo los conocimientos adquiridos.

Ausubel promueve la retroalimentación de la información aprendida para afianzar el aprendizaje; sin embargo, la motivación es la dimensión más relacionada con la pedagogía socio crítica. El aprendizaje significativo es eficaz cuando existe en el alumno mayor motivación intrínseca que extrínseca. A este respecto, Jerome Bruner dice, que la motivación es un aspecto importante para la enseñanza-aprendizaje, ella es el motor que va a direccionar el deseo de querer aprender. Y la motivación intrínseca es más relevante en este proceso, porque si la motivación proviene de su interior dará las energías para la acción y serán más duraderas, mientras que si la motivación es sólo extrínseca podría llegar a desaparecer con relativa facilidad, lo cual haría perder el interés del estudiante por aprender.

Además este autor asevera que la sociedad es un ente formador de individuos, de ahí que el aspecto social no pueda considerarse de manera aislada a la enseñanza; a su vez, éste autor dice, que el aprendizaje es el producto de la construcción activa de conocimientos, que son mediados por las ideas previas almacenadas en las estructuras mentales.

Carl Rogers ha analizado el concepto de aprendizaje y dice que éste se desarrolla cuando el alumno logra hacerlo significativo, lo cual sucede si contempla a la persona en su totalidad, incluyendo sus procesos afectivos, cognitivos, y experienciales. Por eso, es

necesario que se promueva el aprendizaje de forma participativa, donde el alumno decida, movilice sus recursos y tenga una actitud dinámica, responsable, autónoma y participativa; que promueve el autoaprendizaje, donde es el estudiante quien decide qué y hasta donde quiere aprender.

La pedagogía lúdica también genera un enorme aporte a este trabajo investigativo señalando al juego como recurso pedagógico, fortalece las dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral y afectivo, ya que se le considera como un componente básico accionador de todo aprendizaje, permitiendo la construcción de conocimientos; ya que con esta nueva pedagogía los aprendizajes van desde lo ejecutado a lo reflexionado. Cuando un niño arma un rompecabezas, sus ojos reflejan curiosidad y a la vez satisfacción de lo realizado, los problemas los va resolviendo con alegría y entusiasmo mientras explora, compara, construye su aprendizaje y potencializa sus talentos. La pedagogía lúdica trata de hacer mucho más fácil la enseñanza aprendizaje de los niños utilizando para ello los talentos que estos tienen.

Vigotsky, afirmaba que el aprendizaje humano se produce a partir de construcciones previas que se tiene sobre un tema y posteriormente se logra modificar su estructura y conocimientos, con la finalidad de alcanzar conocimientos de mayor nivel y complejidad de diversidad e integración al mundo. Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto.

El espacio lúdico como recurso de aprendizaje tiene un gran valor pedagógico, ya que favorece a los educandos desarrollar hábitos y actitudes, estimulen la imaginación, desarrollen el espíritu crítico, la creatividad, ejerciten el pensamiento y el razonamiento lógico; les permite comprender los contenidos o conceptos que se les transmite, de una

manera fácil. Es necesario, este recurso especialmente cuando se abordan los contenidos abstractos que son más difíciles de captar con la sola explicación de palabras. De ahí que los docentes deben ofrecer la oportunidad a los alumnos para que realicen lo que sean capaces de realizar para favorecer el aprender haciendo.

Según afirma la teoría del constructivismo de Vigotsky, la actividad lúdica ayuda a explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales, en donde el niño interactúa para el logro de los aprendizajes. Por eso, en la educación escolar, el espacio lúdico es parte importante para lograr aprendizajes significativos, pues ayuda a la comprensión, desarrolla la convivencia, la experiencia, la investigación y el placer de descubrir.

El constructivismo de Vigotsky es el camino en el que debería estar basada la educación básica, ya que su enfoque tiene que ver con la construcción de aprendizajes de manera activa. El niño jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que él llama “zona de desarrollo próximo”.

“La zona de desarrollo próximo”. Con esta noción Vigotsky quiere mostrar las relaciones que existen entre el funcionamiento interpsicológico –con los demás- y funcionamiento interpsicológico- la persona consigo misma. Con ello distingue entre el nivel evolutivo real- aquello que se puede hacer una persona de manera independiente- y el nivel evolutivo potencial -aquello que puede hacer una persona con la ayuda de otra más capaz – induce la zona de desarrollo próximo”. (Lev Vigostky 1979, p. 133)

Según Vigostky la “zona de desarrollo próximo”, no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, determinado por la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver independientemente un problema sin ayuda de otros, y el “nivel de

desarrollo potencial”, que consiste en la capacidad de resolver problemas con la ayuda de otro, sea este un estudiante más capaz o un adulto, llegando al desarrollo sociocultural.

2.1.4. Fundamentación Legal.

El juego es un derecho que todos los niños y niñas tienen al igual que el derecho a una alimentación, salud, vestido, etc. El derecho al juego está reconocido en el séptimo principio de la declaración de los derechos del niño adoptados por la asamblea general de la ONU en 30 de Noviembre de 1955.

Por su parte la Asociación Internacional por el Derecho del niño a jugar (IPA) también realiza su declaración en la que establece que el niño tiene derecho al tiempo libre, al juego y a participar en actividades sociales y artísticas. Y propone las siguientes acciones:

- Promover oportunidades para la iniciativa, la interacción, la creatividad y la socialización a través del juego en la educación Formal.
- Incluir estudios sobre la importancia del juego así como recursos lúdicos en el entretenimiento de todos los profesionales y voluntarios que trabajan con y para los niños.
- Reforzar la implementación del juego en escuelas primarias para acrecentar el aprendizaje y mantener la asistencia a clase y la motivación.
- Reducir la incompatibilidad entre la vida diaria, el trabajo y la educación a través de la inclusión de las escuelas y el uso de los edificios públicos para programas de juego comunitario.
- Asegurar que los niños que trabajan tengan acceso al juego y al aprendizaje fuera del sistema de educación formal.

El código de la Niñez y Adolescencia en el título III: “Derechos, garantías y deberes”; en el Capítulo II; Art. 26 que trata del “derecho a la vida digna”, expone que este derecho incluye “aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y **juego**, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad,...”.

Además, dicho código, en el mismo Título III; Capítulo III: que contiene los “derechos relacionados con el desarrollo” en el Art. 38 que habla de los “objetivos de los programas de educación”, afirma que “la educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un **entorno lúdico** y afectivo”.

Como podemos notar el Código toma al juego como parte fundamental del derecho a vida digna y del desarrollo físico, emocional, intelectual y de las aptitudes del niño, niña o adolescente. Y tal es su importancia en el desarrollo de la persona que además de proporcionar diversión, placer, estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer.

Por eso, si tales son las ventajas de juego, resulta muy conveniente aplicarlo cotidianamente en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, según lo pide el mismo código, con el objetivo de procurar un desarrollo integral de ellos y ellas. Este objetivo consta como ley en la Constitución de la República del Ecuador en su Título II, Capítulo III, Sección quinta, Art. 44: “Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades,

potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad”.

2.1.5.- Fundamentación Teórica

2.1.5.1 Espacio

Según ALVAREZ (2002), espacio es un término complejo, ambiguo y metafórico pero a la vez también es uno de los pilares en los que se sustentan las personas para organizar el mundo conceptualmente.

“Tomar posesión del espacio circundante es el primer gesto de las cosas vivas, del hombre y de los animales, de las plantas y aún de las nubes del cielo, una manifestación fundamental del equilibrio y de la duración de las cosas. La ocupación del espacio es la primera prueba de una existencia” (VILLANUEVA, 1976).

Desde el punto de vista etimológico el concepto espacio procede del latín *spatium* y significa un intervalo cronológico o topográfico separado por dos puntos de referencia. El espacio también tiene relación o se identifica con un lugar en una dimensión del espacio como *lucus*, aunque el término espacio es abstracto que el de lugar.

Para Kant, el espacio es, como el tiempo, una forma *a priori* de la sensibilidad gracias a la cual es posible la intuición externa. El espacio no es una prioridad de las cosas en sí, sino una condición subjetiva de la sensibilidad para hacer posible la percepción externa de los fenómenos de la realidad. En el espacio se pueden distinguir dos planos igualmente importantes: uno referencial y otro simbólico. La función referencial toma el espacio como lugar concreto y perceptible, mientras que la función simbólica lo asocia al poder y al estatus de quien lo ocupa. El espacio es también un elemento en cierto modo metafórico que se asocia al símbolo

para determinar los rasgos y la conducta de quien lo ocupa. Se atribuye a Churchill la frase: si habitamos en un palacio nos comportamos como príncipes; si habitamos en una choza nos comportamos como mendigos. El espacio determina también algunos rasgos psicológicos y comportamientos de quienes lo habitan. En su magnífico trabajo, Matoré (1976) concibe el espacio humano como *campo sensorial*; las sensaciones trazan las líneas caracterizadoras del espacio, sobre todo la mirada que capta y localiza la realidad.

Teniendo en cuenta estos conceptos de espacio nos referiremos a espacio escolar como lugar real donde se desarrollan los procesos sistemáticos y formales de enseñanza-aprendizaje que tienen incidencia en las personas y en las acciones que se desarrollan en ella.

2.1.5.1.1 Espacios Educativos o Escolares

Se puede definir a los espacios escolares como estructuras que forman parte del espacio escolar y que facilitan el desarrollo armónico de las actividades escolares. A groso modo se puede pensar que unos de los aspectos que facilitan el flujo de conocimientos al cerebro son las condiciones ambientales en la cual se desarrolla una clase.

Actualmente, por espacio educativo o entorno escolar, como indistintamente se lo ha llamado, no sólo se considera al medio físico o material sino también a las *interacciones* que se producen en dicho medio. Del espacio forman parte, entonces, la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura—como son las dimensiones y proporciones, la forma, ubicación, calidad de los materiales, etc., pero también las pautas de conducta que en él se desarrollan—, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, las normas que regulan la vida escolar, los criterios

que prevalecen y las actividades que se realizan o se proponen, la composición de los distintos grupos que conforman la trama institucional, así como las ritualizaciones y sucesos creativos de la misma, entre muchos otros aspectos.

2.1.5.1.2 Espacios Educativos Significativos

Los espacios educativos significativos son ambientes de aprendizaje que favorecen la adquisición de múltiples saberes y fortalecen las competencias necesarias para enfrentar las demandas crecientes del entorno.

Se utiliza para describir la variedad de situaciones enriquecidas que los adultos pueden utilizar y aprovechar en la cotidianidad con los estudiantes, para que tengan experiencias novedosas y desafiantes. Por tanto, un espacio educativo es significativo si se trata de cualquier situación, actividad, tarea, problema o práctica cultural que les brinda la oportunidad de aprender, movilizar sus competencias y que realmente les exija “pensar”. Para que un espacio educativo sea significativo debe observar al mismo tiempo:

a) **Una situación estructurada**, que es una situación que tiene un propósito de aprendizaje. Para saber si una situación es estructurada, debe dar respuesta a los interrogantes: ¿Cuáles son los propósitos de aprendizaje de la situación?, ¿Cuáles son las modalidades de participación y de intervención del maestro o maestra para lograr los propósitos de aprendizaje?, ¿Cuáles son las herramientas de apoyo y el material de trabajo que se utilizan en la situación?

b) **Un contexto de Interacción**, que son los espacios educativos que cuentan con un conjunto de elementos que favorecen la comunicación o la relación activa de los estudiantes y las estudiantes consigo mismos,

con los demás y con el medio que los rodea. Este es rico cuando permite un mayor número de posibilidades de interactuar con el mundo cultural y social que lo rodea. Para saber si la situación es un contexto de interacción, se debe preguntar: ¿la situación permite la interacción de los estudiantes y las estudiantes consigo mismo?, ¿la situación permite la interacción de los estudiantes y las estudiantes con los maestros y maestras?, ¿la situación permite la interacción de los estudiantes y las estudiantes con los objetos del entorno?, ¿la situación permite la interacción de los estudiantes y las estudiantes con los eventos cotidianos y novedosos?

d) **Una situación de resolución de problemas**, que es un escenario específico y privilegiado donde se desenvuelven las actividades en el plano de las acciones; estas se plantean en términos de metas que los estudiantes y las estudiantes deban realizar para alcanzar la meta propuesta. Las metas que la situación propone, exigen organizar estrategias para alcanzarlas. Para saber si la situación es de resolución de problemas, debe preguntarse: ¿Cuál es la meta que los estudiantes y las estudiantes deben alcanzar?, ¿Cuál es el punto de partida?, ¿Cuáles son los obstáculos que tienen para alcanzar la meta?, ¿Cuáles son las alternativas posibles que tiene para alcanzarla?

e) **Una situación que exija el uso de competencias variadas**, es decir, que plantee una temática central amplia y compleja que posibilite la comprensión de los estudiantes y las estudiantes, la generación de una vasta red de relaciones conceptuales y la construcción o el descubrimiento de nuevas herramientas del pensamiento. Para saber si la situación exige múltiples competencias, debe preguntarse: ¿Cuáles son las competencias que la situación exige en los estudiantes y las estudiantes?, ¿Cuál es la temática central de la situación?, ¿Cuál es el espacio educativo significativo o los contextos significativos que se pueden diseñar o aprovechar alrededor de la temática central?, ¿de qué otra manera se puede enriquecer esta actividad?

Es importante señalar que las cuatro características pueden y deben estar presentes en una misma situación de manera articulada.

2.1.5.1.3 Clasificación de diferentes espacios dentro de la escuela.

- Los espacios de la autoridad: son aquellos lugares donde se ve claramente quien posee la autoridad, el poder, en cualquier centro.
- Los espacios de género: son aquellos lugares que hay en los centros escolares que marcan una clara distinción entre mujeres y hombres, haciendo referencia a la decoración de dichos espacios.
- Los espacios del ocio: son los patios, las zonas de recreo, ludotecas, salas de juegos, gimnasios y tienen una extensión, una distribución de zonas y una utilización peculiar en cada centro.
- Los espacios de encuentro: son aquellos lugares en donde se desarrollan las entrevistas, reuniones, claustros, secretarías, etc., de la vida en el centro.
- Los espacios de la movilidad: son aquellos espacios donde se puede o no desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje, pero solo el movimiento que realizan las personas que forman ese espacio educativo puede abrir o cerrar fronteras para que se establezca dicho proceso.
- Los espacios de la diversidad: son aquellos espacios que no tienen en cuenta que somos diferentes y que nadie es perfecto, y que asemejan los espacios a la generalidad, olvidando aspectos como la inclinación de lateralidad que de algunas personas cambia (zurdos).

2.1.5.1.4 Tipos de Espacios

2.1.5.1.4.1 Espacios Exteriores:

Son espacios de aprendizaje natural para los niños/as con múltiples posibilidades. Es un medio para que tengan lugar diferentes tipos de experiencias:

- a. **Actividad motriz.**- El espacio exterior ofrece la posibilidad de correr, trepar, rodar, arrastrar,... etc. Conviene que el suelo tenga zonas blandas (arena) que permitan caídas, y zona pavimentada para poder hacer rodar objetos, botar,...
- b. **Juegos simbólicos.**- Se pueden favorecer estos juegos con la construcción de pequeñas estructuras, tubos, ruedas,... Mención aparte merecen los areneros y los juegos de agua, de enorme trascendencia en las actividades con materiales que realizan los niños/as de esta etapa.
- c. **Experiencias con la naturaleza.**- Los niños/as tienen la posibilidad de observar fenómenos naturales relacionados con los cambios climáticos y estacionales y con el crecimiento de los seres vivos. Para ello debe existir un medio natural o creado artificialmente que ofrezca estas posibilidades.

Puede haber una zona de tierra cultivable, que haga posible la creación de un huerto o zona de flores. En cualquier caso, la actitud observadora y receptiva del educador hará posible este encuentro con la naturaleza a través de las plantas disponibles, los insectos que aparecen en primavera. etc.

De forma general, el espacio exterior debe conformarse atendiendo a los siguientes criterios:

- Amplio y con fácil acceso desde las aulas.
- Suelo variado: arena, pavimento, suelo cultivable.
- Espacios cubiertos para épocas de lluvia.
- Drenaje para evitar el encharcamiento.
- Lugar para almacenar objetos de exterior.
- Arena natural: árboles, arbustos, flores, plantas.
- Mobiliario exterior adecuado: aparatos de movimiento, lugares de juego simbólico,...

2.1.5.1.4.2 Espacios Interiores Comunes

Los espacios comunes son los que son utilizados por toda la escuela y no están sujetos a la utilización por un grupo concreto de niños/as o por el educador. Nos referimos al corredor, la entrada a la escuela, galerías, pasillos, despachos, salas auxiliares, biblioteca, gimnasio,...

En la escuela infantil es preciso salir del concepto “espacio-clase” para pasar al de “espacio-escuela” y sacar el máximo provecho de la totalidad de los espacios, transformándolos en espacios educativos.

- Entrada.-** Es el espacio más idóneo para facilitar la comunicación con las familias, se debe poner en corcho, una pared, un mural donde se localice la información. También nos interesa resaltar que la entrada es lo primero que ve el niño/a, y el mensaje que le sugiere este espacio contribuye a la creación de una actitud positiva del niño/a hacia la escuela. Cuidaremos especialmente este espacio durante el período de adaptación. Debe ser alegre, acogedor, cómodo, que invite a entrar. Fotos de los niños/as, trabajos realizados, objetos familiares, irán creando un ambiente agradable.
- Galerías y pasillos.-** Son también lugares apropiados para la comunicación de información. En las paredes cercanas a las aulas se

expondrán las actividades realizadas por los niños/as. Dependiendo de su amplitud, pueden ser lugares apropiados para el movimiento.

- c. **Servicios.-** Es necesario resaltar la importancia que tienen estas instalaciones en la escuela infantil. Los aparatos deben tener la ubicación y tamaño adecuado, para favorecer la autonomía de estos niños/as. Los grifos deben favorecer su uso.
- d. **El aula.-** Las actividades educativas en la Educación pueden organizarse a través de diversas experiencias. El maestro ha de distribuir las actividades a lo largo de la jornada escolar basándose prioritariamente en las necesidades del niño/a y en sus capacidades e intereses. Vamos a ver dos opciones de organización del espacio: los rincones y los talleres.

d. 1.- Los talleres.- Se entiende por taller aquella actividad o proyecto que se realiza para percibir o recibir y expresar alguna idea, para realizar y producir algún trabajo, teniendo como soporte unos materiales y la normativa mínima para su uso y que requiera la colaboración de todos los alumnos en su desarrollo. El espacio de los talleres ha de ser amplio y comprende dentro de sí rincones relacionados con dicho taller. El aula se puede transformar en un taller cuando la actividad o tarea lo requiera.

Tanto en el trabajo de los talleres como en los rincones, el profesor debe ser capaz de prescindir de los criterios rígidos de áreas de aprendizaje (lenguaje, matemáticas, plástica,...), de los espacios, del tiempo. Ha de proporcionar el desarrollo en una situación en la que el niño/a, el adulto, el espacio, los materiales y el estímulo ambiental actúen de modo simultáneo. Ello contribuirá la motivación de la actividad y el elemento básico para el aprendizaje globalizado. Aspectos a tener en cuenta en los talleres son:

- **El espacio del taller.-** Normalmente ocupa el espacio del aula, subdividiéndolo en rincones o espacios parciales relacionados con él.

La principal idea con respecto al espacio viene condicionada por una premisa: que sirva para lo que se pretende hacer en él.

- **El tiempo.-** El niño necesita un tiempo para realizar una obra de expresión, creación, manipulación, invención y, por tanto, no podemos obstaculizar la actividad con continuas propuestas. Debe dársele ese tiempo englobado dentro de la dinámica de trabajo diario.
- **El profesor.-** Es el responsable de proporcionar materiales por los que se sientan atraídos los niños, iniciándoles en sus posibilidades de uso, así como sus normas básicas de utilización. Es responsable de que se inicien las tareas, presentándolas y dejando actuar a los niños/as. En este trabajo se puede implicar a las familias de los niños/as favoreciendo su participación y colaboración.
- **Las dificultades.-** De una mala distribución del tiempo y del espacio, se desprenderá un funcionamiento de los talleres caótico y crispado. Si se opta porque el niño/a sea activo en clase y estructure su trabajo en los talleres, será imprescindible llevar al día una observación rigurosa de los niños, analizando sus posibilidades, intereses capacidades, tipo de trabajo desarrollado,...

d. 2.- Rincones.- Su pretensión es concebir globalmente el trabajo intentando pasar del rincón estático a la actividad globalizada.

Tipos de rincones son:

- 1. De juego simbólico.-** Dispone de juguetes de simulación apropiados a las posibilidades y gustos de los niños/as de cada grupo de edad. Se puede subdividir en otros referidos a juegos específicos y frecuentes en los niños/ as: de la casa, del médico,
- 2. De juego dramático.-** Este cuenta con materiales que permiten al niño/a la representación con el propio cuerpo, la transformación y auto

observación. Dependiendo del nivel con que nos entremos, se orientará más hacia el disfraz o hacia el juego dramático propiamente dicho. Cuenta con ropas, pelucas, espejos, maquillajes,...

- 3. De construcciones.-** Se disponen los medios precisos para construir, inventar y reparar objetos diversos. Para ello incluye materiales de desecho, herramientas, o juguetes específicamente diseñados para la construcción.
- 4. De expresión plástica.-** Está destinado a actividades de pintura, modelado, collage, etc. Contando con los materiales precisos.
- 5. De experiencias.-** La experiencia con objetos físicos cuenta con un espacio determinado que facilita la actividad autónoma de los niños/as: arena, agua, balanzas,... sirven a este fin.
- 6. De actividades tranquilas.-** Puzzles, cominos, construcciones, mecanos. Determinado tipo de actividades requieren de condiciones de comodidad y silencio apropiadas para las mismas. La observación de libros, juegos de mesa, juegos relacionados con el lenguaje, se desarrollan en este rincón.
- 7. Para el pensamiento lógico-matemático.-** Dispone de materiales que propicien el planteamiento y su resolución, una mecánica de razonamiento simple (regletas, bloque lógicos, puzzles,...).
- 8. Otros:** de lectura, de música, etc.

2.1.5.2 Teorías de Lúdico

La palabra lúdico.- Lúdico deriva etimológicamente del latín “ludus” que significa juego. Es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el

juego, entendido como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.

También se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

“Es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L., 2005: 2).

Según Carlos Jiménez, la lúdica es **“más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de las distenciones que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto) que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”.**

2.1.5.2.1 Pedagogía lúdica

Es una propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarse y desarrollarse personal y socialmente a través

del juego. Se expresa en la práctica con una metodología que implica aprendizajes a partir de actividades lúdicas que llevan a la reflexión profunda y a la acción transformadora

2.1.5.2.2 Metodología lúdica

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino que permite el aprendizaje mediante el juego. Existe gran cantidad de actividades divertidas en las que se puede incluir contenidos, temas o mensajes del currículo, las mismas que deberían ser hábilmente aprovechadas por el docente y que ayudarían a la aprehensión por parte del alumno.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria".

2.1.5.2.3 La lúdica en la transformación de proyectos sociales.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa

que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizadas por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitándole estos integrantes de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

2.1.5.2.4 La lúdica como actitud docente.

La actitud y en especial la actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor. La actitud lúdica se puede definir como una cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a los que uno trata, algunos autores la definen como: una manifestación de inteligencia emocional.

En este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa, por esta razón la actitud del docente es muy importante, esta resulta decisiva para verificar las interacciones humanas, de esta depende que en las aulas exista una buena disposición anímica del estudiante, lo cual facilitara el aprendizaje y la construcción de conocimientos. El ambiente grato para aprender y lograr que su capacitación convencional no se vaya a tierra.

En palabras de Bolívar: "la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin

amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír mas y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo"

Por otra parte se puede decir que la actitud lúdica produce en el estudiante confianza, apertura mental, y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse

2.1.5.3 Espacio lúdico.

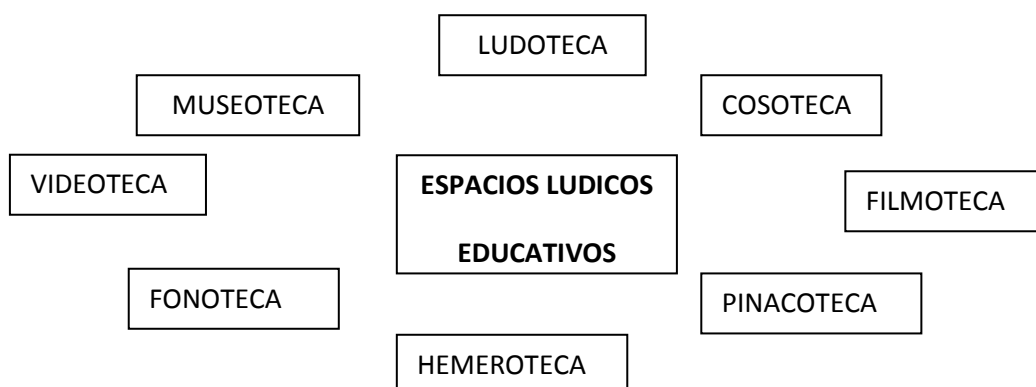
Se comprende a los diferentes lugares en las cuales se desarrolla el proceso educativo en el que el alumno actúa, usa sus capacidades, crea o utiliza objetos para obtener e interpretar información con el fin de construir su aprendizaje pero este aprendizaje será dinámico, con el que sentirá la necesidad de seguir investigando hasta llegar al disfrute de sus nuevos conocimientos.

“Si el enseñar es un arte, el aprender es un placer”, ésta es la forma en que todos los docentes que amamos esta profesión debemos transformar todos los ambientes cotidianos de las aulas de clase, en espacios que no posean limites sino los que marquen nuestras propias imaginaciones y la de nuestros estudiantes; por naturaleza las personas que estamos dedicados a la docencia somos unos investigadores natos y de allí que surgen siempre nuevas e innovadoras herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que nuestros educandos gocen aprendiendo el conocimiento impartido en las Instituciones Educativas.

Esta, es una pequeña prueba y una herramienta de las miles que nuestra imaginación está en la capacidad de crear, para incentivar a los estudiantes y predisponer sus sentidos y su inteligencia a recibir el

conocimiento que se desea impartir. Cuando realizamos labores manuales se involucran diferentes sentidos como la visión, el tacto y el oído; y esta cobra más importancia cuando se forman objetos que llaman mucho la atención y que luego ellos pueden replicar muy fácilmente, y si además logramos combinar estas actividades con el juego, la receptividad al conocimiento impartido es casi total.

Es así que en la simplicidad podemos encontrar el camino hacia la diversidad, de allí que se propone que sea a través de una simple hoja de papel la que abra las puertas a un mundo sin fin donde el poder de crear esté en nuestras manos y en la de los estudiantes, creaciones que podrán tener el toque personal en cuanto a forma, color y todo lo que forma la personalidad, además de cultivar el cooperativismo con los compañeros, la imaginación, la memoria, la motricidad, e incluso fomentar a que sean ellos mismos los maestros que enseñen estas actividades a sus compañeros, amigos y hasta su entorno familiar.



2.1.5.3.1 Ludotecas escolares

Una **ludoteca** (del latín *ludus*, «juego», «juguete» y de la palabra griega *théke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. Las ludotecas serían equiparables a las

bibliotecas o a las hemerotecas, con la simple **diferencia** de que en vez de guardar o mantener libros o diarios y periódicos, conservan y mantienen juegos y juguetes.

La escuela es, por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad. La ubicación en ella de una ludoteca permitirá a esta disfrutar del prestigio y reconocimiento social del centro escolar, pero al mismo tiempo aportará a este una nueva dimensión participativa, que contribuirá a desarrollar entre los alumnos, padres y pobladores en general los sentimientos de pertenencia hacia la escuela, y consecuentemente el grado de responsabilidad con su conservación y buen funcionamiento. Generalmente tienen como su principal propósito brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, por lo que en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, además, como ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria.

2.1.5.3.2 Filmoteca

Filmoteca, es el archivo especializado en la catalogación, conservación (o en su caso restauración) y consulta de documentos cinematográficos; una forma particular de documentos que son el soporte de una fuente audiovisual de información y al mismo tiempo forma de expresión artística (el cine). La mayor parte de las filmotecas tienen programas de exhibición pública de sus fondos o de los de otras instituciones similares con las que realizan intercambios. Estas proyecciones, se diferencian de las de las salas comerciales, por su propósito investigador, divulgativo o docente; y se centran en películas que, o bien no son de actualidad, o son de interés minoritario.

El cine es arte, entretenimiento, educación. Es un elemento fundamental para comprender la cultura y el mundo contemporáneos. Nos

asoma a ficciones y realidades diferentes. Nos ponemos en la piel de otras personas, en sus emociones, vivencias y relaciones. Somos testigos de acontecimientos históricos.

Pero también sabemos que no basta mirar para comprender. Podemos pasar miles de horas ante la pantalla sin llegar más allá. Desde la filmoteca se quiere aportar claves que permitan analizar y entender el cine desde una perspectiva crítica. Por eso la utilización del cine deber servir para ver el mundo con un sentido crítico, enjuiciando la realidad desde la perspectiva de los derechos humanos con una atención especial al enfoque de género, como columna vertebral de nuestra interpretación.

Los temas que se abordarían en una filmoteca escolar deberían estar adaptados a la comprensión de la edad de los educandos, pero encontramos un inconveniente ya que las ofertas cinematográficas están más adaptadas al público adulto que para los niños, por eso se debería buscar lo más apropiado para ellos.

Estamos convencidos de la importancia y utilidad de la cinematografía en la educación, ya que a pesar de que está más adaptada para el público adulto, sin embargo puede servir para que los niños puedan reflexionar a tempranas edades y ayudar a comprender la realidad en algunos temas. Hay otros temas que no son abordados por la cinematografía o simplemente no están al nivel de conocimiento de los niños o no son aptos para ellos, en estos temas es necesario abordar desde un punto de vista más lúdico e imaginativo para poder llegar a este público.

2.1.5.3.3 Pinacoteca

Una pinacoteca es un museo que exhibe obras de arte de carácter pictórico, es decir una manifestación de las artes visuales que se expresa

mediante el color. (El color puede imitar objetos de la realidad o así mismo tener un carácter simbólico –en el gótico el espacio de la pintura era representado con dorado aludiendo a lo celestial- y por último, el color puede ser abstracto donde solo importa el aspecto compositivo. Estos son tres modos de expresar a través del color). También puede recibir este nombre cualquier colección de pinturas.

Pinacoteca (de la palabra latina *pinacothēca*, y este del griego πινακοθήκη) proviene de la denominación del ala norte de los *propileos*, puertas monumentales con columnas de la Acrópolis de Atenas donde se guardaban tablillas pintadas.

En Grecia *Pinacoteca* correspondía a un espacio situado en la entrada de un templo, donde estaban expuestas diversas representaciones de dioses. En resumen es un museo donde exhibe artes de carácter pictórico.

Los principales objetivos de la pinacoteca son:

- Desarrollar la habilidad motriz de colorear
- Analizar los colores y sus mezclas para poder utilizarlos de manera adecuada en la composición
- Acercar el arte pictórico al alumnado de educación primaria
- Valorar la obra de algunos de los principales pintores
- Conocer la vida y la obra de dichos pintores, así como su significado dentro de la historia de la humanidad
- Observar y analizar obras de arte
- Conocer, visitar y valorar las instalaciones dedicadas a la pintura en nuestra localidad y provincia, con especial atención a nuestras Pinacotecas.
- Aprovechar las clases de ciencias naturales para decorar las aulas con producciones pictóricas propias.
- Conseguir que el alumnado se sienta protagonista del hecho pictórico.

Con este espacio se pretende además decorar las clases y otros lugares del colegio (escaleras, pasillos, comedor,...) con reproducciones de cuadros famosos. Estas reproducciones son pintadas por los propios alumnos con t mpera sobre la pared de cada clase. Cada reproducci n tiene medidas distintas a las originales, pero equivalentes, a fin de ajustarse al formato de la obra.

2.1.5.3.4 Hemeroteca

Una hemeroteca es un edificio, sala, o p gina web donde se guardan, ordenan, conservan y clasifican diarios, revistas y otras publicaciones peri dicas de prensa escrita archivados para su consulta. Tambi n se refiere a la colecci n o conjunto de diarios, revistas y otras publicaciones period sticas en un documento espec fico.

Por lo general corresponde a una secci n de una biblioteca, pero tambi n son las colecciones o fondos de los propios medios que los editan.

El t rmino *hemeroteca* viene del griego: *hemera* ( μ ρα), d a, y *theke* (θ κη), caja o dep sito, que se refiere al conjunto de datos y revistas guardados. La hemeroteca es un tipo de biblioteca en donde puedes encontrar las publicaciones de peri dicos y revistas, en ella se consultan datos sobre los acontecimientos recientes de la ciudad, el pa s y el mundo.

En la escuela tambi n se puede tener una peque a hemeroteca, que servir  para los trabajos y tareas. S lo se necesita unos peri dicos, tijeras, pegamento blanco y  listo!, la hemeroteca escolar estar  disponible para todos los compa eros y maestros. Algunos alumnos pueden elegir temas en particular como deportes, espect culos, noticias internacionales o culturales.

2.1.5.3.5 Fonoteca

La Fonoteca tiene como finalidad la preservación del patrimonio sonoro así como la promoción de la cultura de la escucha y el sonido.

La memoria sonora de una cultura da cuenta de su devenir; en ella se cifran sus creencias, modos del habla, ritmos y entornos sonoros que representan y conforman su identidad.

Identificar, catalogar y difundir este material es una tarea fundamental para entender y valorar su vitalidad.

La Fonoteca se encarga de generar los mecanismos y herramientas que permiten preservar archivos sonoros en riesgo y ponerlos a disposición del público. Para llevar a cabo esta tarea es necesario contar con tecnología de punta que siga estándares internacionales, lo que permite ofrecer acceso público al vasto patrimonio sonoro.

Para dar difusión, promoción y acceso al acervo —conformado por archivos sonoros de instituciones públicas y privadas, así como de coleccionistas particulares—, la Fonoteca debe realizar diversas actividades artísticas y académicas de acceso gratuito.

Entre los programas sustantivos de la Fonoteca se debe incluir: La Escuela suena así: Mapa sonoro del Cantón, que invita a los estudiantes a realizar grabaciones sonoras de su entorno con dispositivos de uso común—celulares, grabadoras de mano, reproductores de MP3— y generar la geografía sonora del país.

Esta convocatoria debe ser permanente y nutrirse de la participación de los alumnos, los cuales también puede escuchar los audios de diferentes partes del país cargados en plataformas de audio.

2.1.5.3.6 Videoteca

Una videoteca ("video" proviene del verbo latino *videre* = ver, y "teca" del griego *theke* = caja) es una colección organizada, física o digital, de obras en formato audiovisual. Su función es la preservación, catalogación y difusión de documentos audiovisuales.

Por video, se hace referencia a la captación, procesamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos de una secuencia de imágenes y sonidos que representan escenas en movimiento.

La tecnología de video fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero se ha reforzado en muchos formatos para permitir la grabación de video de los consumidores y que además el video puede ser visto a través de Internet. En algunos países se llama así también a una grabación de imágenes y sonido en cinta magnética o en disco de láser (DVD), aunque con la aparición de estos últimos, dicho término se identifica generalmente con las grabaciones anteriores en cinta magnética, del tipo VHS. Inicialmente la señal de video está formada por un número de líneas agrupadas en varios cuadros y estos a la vez divididos en dos campos portan la información de luz y color de la imagen. En la actualidad hay multitud de estándares diferentes, especialmente en el ámbito informático.

¿Cómo organizar la videoteca?

Los formatos de nuestras películas son variados y muchas veces tenemos dificultades para encontrar el DVD o Blue Ray que necesitamos dentro de nuestra Videoteca o acceder a nuestras películas en el ordenador.

Sin meternos en cuestiones sobre el soporte o la procedencia de los contenidos, desde El Documentalista Audiovisual se recomienda algunas

herramientas que sirvan para llevar un control sobre el material didáctico de video.

Como punto de partida a la hora de organizar nuestra videoteca tanto física como digital debemos establecer un orden básico y a partir de ahí comenzar a organizar nuestros archivos. En el caso de las películas almacenadas en un ordenador o en un disco duro externo podemos establecer un sistema de carpetas basadas en géneros cinematográficos, y a partir de ahí si lo creemos necesario crear subcarpetas clasificadas según nuestras necesidades (subgénero, título, asignatura).

Otro aspecto a tener en cuenta a la hora de guardar el material es que muchas veces los nombres de los archivos dan más información a parte del título, por lo que es importante que si ese exceso de información no es necesario se renombren los archivos con el título de la película ya que así será más fácil que los programas de catalogación puedan buscar la información de dichas películas. En el caso de que nuestra videoteca sea física podemos agrupar también nuestros DVD's o Blu-Ray por el sistema de géneros. El resultado final da lugar a una base de datos bastante completa y que permita realizar una búsqueda de manera muy sencilla y eficaz una vez que hemos corregido los problemas con los nombres de los archivos.

2.1.5.3.7 Museoteca

Una museoteca (museo del latín *musēum* y éste a su vez del griego *Μουσείον* y "teca" del griego *thekes* = caja) es una colección de arte, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite colecciones de arte, científicas, etc., siempre con un valor cultural. La ciencia que los estudia se denomina museología y la técnica de su gestión museografía. Las Museotecas

exhiben colecciones, es decir, conjuntos de objetos e información que reflejan algún aspecto de la existencia humana o su entorno.

Este tipo de colecciones, casi siempre valiosas, existió desde la Antigüedad: En los templos se guardaban objetos de culto u ofrendas que de vez en cuando se exhibían al público para que pudiera contemplarlos y admirarlos.

Lo mismo ocurría con los objetos valiosos y obras de arte que coleccionaban algunas personas de la aristocracia en Grecia y en Roma; los tenían expuestos en sus casas, en sus jardines y los enseñaban con orgullo a los amigos y visitantes. Es en el Renacimiento cuando se da el nombre de "museo" tal y como lo entendemos hoy a los edificios expresamente dedicados a tales exposiciones. Por otra parte están las galerías de arte, donde se muestran pinturas y esculturas. Su nombre deriva de las galerías (de los palacios y castillos), que eran los espaciosos vestíbulos de forma alargada, con muchas ventanas o abiertos y sostenidos por columnas o pilares, destinados a los momentos de descanso y a la exhibición de objetos de adorno, muchas veces obras de arte.

Un museo en la actualidad es un establecimiento complejo que requiere múltiples cuidados. Suele estar dotado de una amplia plantilla de trabajadores de las más diversas profesiones. Generalmente cuentan con un director y uno o varios conservadores, además de restauradores, personal de investigación, becarios, analistas, administradores, conserjes, personal de seguridad, entre otros. Los expertos afirman que el verdadero objetivo de los museos debe ser la divulgación de la cultura, la investigación, las publicaciones al respecto y las actividades educativas.

En los últimos años ha surgido la idea de las exposiciones itinerantes en las que museos de distintas ciudades aportan algunas de sus obras para que puedan verse todas reunidas en un mismo lugar.

Actualmente existen una gran variedad de museos: museos de arte, museos históricos, museos de cera, museos de ciencias y técnica, museos de historia natural, museos dedicados a personalidades y museos arqueológicos, por nombrar sólo algunos.

2.1.5.3.8 Cosoteca

Esta denominación está formada por dos términos “coso”, palabra indeterminada cuyo significado es materia, objetos, bienes u otros, y “teca”, proviene del griego “theke” que significa caja; a partir de su combinación cosoteca es una “caja de cosas”, es un espacio equipado que contiene toda clase de elementos que utilizamos a diario, que son fáciles de conseguir y reemplazar en el caso de que se rompan.

Por lo tanto, todos los jardines de infantes tienen una Cosoteca, sin embargo lo desconocen. Cada sala de todo jardín, tiene cajas y canastos con tapiotas plásticas, hueveras, trozos de telas, envases de yogurt, tubos de cartón y un sinnúmero de elementos más. Se unen estos materiales no convencionales y reciclables, en un espacio común, se logran dos variables sumamente enriquecedoras para el juego: cantidad y variedad de elementos.

Estos elementos son llamados “materiales desestructurantes”, que flexibilizan el juego de manera tal que favorecen múltiples posibilidades de actividades lúdicas que incentivan la creatividad de los niños, como así también el desarrollo de destrezas, habilidades mentales, sociales y físicas, valores y actitudes necesarias para su desarrollo integral, como personas de derecho.

La actividad consiste en ofrecer a los niños dos o tres materiales diferentes; es condición fundamental que estos materiales sean abundantes, dado que la cantidad hace atractiva la propuesta.

El niño es el protagonista de esta actividad, será quien seleccione con que material jugar y cómo. En un primer momento explorará y experimentará con ellos, luego concretará el juego y pondrá sus reglas que se caracterizarán por ser creativas e interesantes. Por ejemplo, si se les entrega tapitas de gaseosas de todos los colores, hueveras y tubos de cartón, algunos niños realizarán construcciones con los elementos, otros los clasificarán por color o forma, otros harán equilibrio con las hueveras llenas de tapitas sobre los tubos, mientras otros llenarán las hueveras con tapitas recreando vender golosinas en el cine. En las siguientes ocasiones, se incorporarán materiales diferentes generando variabilidad en el juego y por lo tanto un desafío mayor al mismo, dado que una actividad tiene mayor potencial lúdico en la medida que incrementa su desafío.

El docente solo actuará como observador, e intervendrá como mediador ante situaciones conflictivas, y canalizará su observación para evaluar diferentes competencias en cada niño o niña.

Los docentes deben ponerla en práctica empleando la modalidad de Taller, con la intencionalidad de propiciar la participación y el aprendizaje de cada uno de los niños, de manera tal que puedan ocupar un lugar protagónico, que les permita favorecer el desarrollo del pensamiento, afianzar el crecimiento de la autoestima y de la seguridad.

El taller funciona de la siguiente manera:

Los juguetes son distribuidos en las salas de acuerdo a su uso, (juegos de pelota, juegos de mesa con reglas convencionales, juegos de construcción de mesa, juegos de construcción de piso y juegos de dramatización).

Los niños así como históricamente eligen a que rincón desean ir a jugar, en esta ocasión eligen a que taller ir a jugar, mientras los docentes

de cada sala se quedan en la propia coordinando la actividad con los niños de los distintos niveles que hayan optado por su espacio de juego. Para alcanzar esta dinámica el comienzo es paulatino.

En primer lugar los niños con su grupo y su docente exploran juegos-juguetes existentes en cada sala, para conocer su propuesta lúdica le ofrece cada una de ellas. Después de varias jornadas, se comienza a elegir a que taller se desea ir a jugar. Luego todas las salas se encuentran en el salón de usos múltiples para que los niños puedan ir con el docente que coordina el taller que hayan elegido

De esta manera se logra la interacción de los alumnos de diferentes niveles que se agrupan de acuerdo a sus necesidades e intereses, deben constituirse en situación grupal ya que el juego con otros enriquece la actividad y el intercambio.

Esto se ve enriquecido por esta modalidad de trabajo, porque es una característica propia de todo taller, que el mismo propicia el inicio del desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de todas las salas de los centros educativos.

2.1.5.4 Juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Entre las conceptualizaciones más conocidas anunciamos las siguientes:

Huizinga (1938): 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. Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

2.1.5.4.1 Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera

2.1.5.5 Juego y lúdica

“El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”. Se debe evitar confundir lúdica con juego, aunque semánticamente en castellano los diccionarios las traten casi como sinónimos. Decir: “todo juego es lúdico, pero no todo lúdico es juego”, no es un malabarismo de palabras, sino que más bien, es reconocer a la lúdica en su verdadera dimensión, ya que ella no se agota en los juegos, sino que va más allá de ellos, los trasciende. Así por ejemplo, para apoyar esta afirmación, podemos acudir a las acciones de escuchar música o hacer chistes. Estas acciones no se tratan de juegos, sin embargo reportan emociones y sentimientos similares a ellos. Entonces ¿Qué es lúdica? La lúdica es una dimensión del desarrollo humano, parte constitutiva de él y tan importante como otras dimensiones como la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

La lúdica como dimensión del desarrollo humano es un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo. Por eso a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar, y, a menores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, o en su defecto si se bloquease o se limitase la expresión lúdica, tendríamos personas con carencias significativas en el desarrollo humano.

Ahora bien, decir que la lúdica es una dimensión humana es una definición genérica. Para comprenderla mejor necesitamos describirla más, y así, la lúdica se refiere también a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Por eso, la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, expresadas en actividades diferentes tales como: el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping, leer poesía, etc. Este abanico de actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos y evidencian la inconveniencia de reducir la lúdica

a una forma particular de expresión y así, de la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no se reduce al juego. Ahora bien, a pesar de la gama amplia de actividades en que se expresa la lúdica hay algo en común a ellas, y esto es, la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes.

Una vez expuesta la lúdica como una necesidad del ser humano, es necesario tratarla como capacidad (potencialidad) creativa, porque el hombre no solo requiere de ella para su desarrollo armónico sino que también puede producir satisfactores de dicha necesidad durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

La lúdica entendida como capacidad es una dimensión del desarrollo humano, decisiva para poner en marcha y enriquecer otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano. Ahora bien ¿Cómo se desarrolla la capacidad lúdica? Esta se desarrolla articulando las estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, y como toda potencia (capacidad) es necesario ponerla en funcionamiento para que se convierta en cualidad y hábito. Así, la capacidad lúdica por medio de una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo y la creatividad, fomenta el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad.

Desde esta perspectiva la lúdica, diferenciada del juego como formato específico, permite al ser humano elaborar una zona de “Di-versión” en la cual éste puede dar otra versión a la realidad exterior que se le presenta. Y a esta zona, que es de confianza, de distensión frente al imperativo de lo real, de goce, de placer y propicia para el acto creador, el psicólogo Donald Winnicott la llamó “transicional”, ya que está entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador. Por tanto la lúdica no pertenece a una realidad

psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que ella a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona transicional propicia para el acto creador. “Lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin más sentido que la creación misma de uno mismo”.

De esta forma la lúdica es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas interna – externa “se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma de la lúdica, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados”.

“En las prácticas Lúdicas podemos encontrar dos componentes básicos: Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acciones en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; y otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

El desarrollo de la capacidad lúdica es fundamentalmente una acción simbólica, por eso su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica.

Así volvemos a la afirmación: El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de

su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad”.

2.1.5.6 Enseñanza en las ciencias naturales.

La enseñanza es una de las actividades prácticas más nobles que desarrollamos los seres humanos en diferentes momentos de nuestra vida. En ella se utiliza métodos y técnicas, por medio de las cuales se transmiten conocimientos, principios, valores, actitudes e ideas a otras personas.

Existen diferentes tipos de enseñanza. Hay una enseñanza que se realiza en un espacio y momento determinado, donde intervienen el profesor, alumno y objeto de conocimiento.

Según este modo, la enseñanza es la transmisión de conocimientos del maestro hacia el estudiante mediante métodos, técnicas y recursos, unidos a objetivos. Otro tipo de enseñanza es la informal, la cual se da en cualquier circunstancia de la vida, que puede ser dentro de la familia, la Iglesia, el centro comunitario, el barrio, en situaciones culturales o de congregación social. Esta enseñanza es espontánea, ya que casi nunca cuenta con objetivos planificados y recursos determinados, sin embargo, resulta muy beneficiosa debido a que en ella puede realizarse enseñanzas de valores, prácticas y actitudes según el crecimiento del ser humano.

Dentro del primer tipo, está la enseñanza de educación básica de las ciencias naturales, que en la actualidad tiene el propósito de conseguir que los niños respetando su curso evolutivo de una manera incipiente se realicen como científicos. En ella se pretende que los educandos, entiendan conceptos, practiquen procedimientos y desarrollen actitudes

con la aplicación del método científico, entendido este como camino de pensamiento ordenado que permite resolver situaciones problemáticas.

La ciencia que se enseña en las escuelas tiene la finalidad de llevar a los estudiantes a que logren una observación particular del mundo que los rodea: mirada científica.

Los contenidos del área de ciencias naturales son el resultado de un cambio del saber científico, a un saber enseñar, y las leyes que guíen su construcción asumirán aspectos propios del contexto escolar favoreciendo que los estudiantes manipulen y examinen constantemente los materiales de su entorno, formulen hipótesis y los induzcan a comprobar sus planteamientos guiados por un docente.

2.1.5.7 Destrezas específicas para el área de las Ciencias Naturales

A continuación, en la tabla se hace una breve descripción de estas destrezas y que se toman en cuenta para el desarrollo de este trabajo.

Tabla destrezas específicas para el área de Ciencias Naturales

Destreza	Descripción
Identificar	La adquisición de conocimientos a temprana edad se basa en la diferenciación y agrupación de objetos que le permite al niño y niña conocer el mundo y establecer relaciones entre los diferentes objetos lo que a su vez genera la capacidad para formularse nuevas preguntas y transformar continuamente su visión de mundo desde su cotidianidad; acción que se diferencia del quehacer científico únicamente en que el científico establece relaciones entre los objetos teniendo en cuenta modelos conformados por teorías que se construyen gracias a la Interrelación de

	<p>conceptos. Sería función de la formación científica entonces, fomentar esa capacidad de observación y estimular la búsqueda de diferencias, semejanzas, causas y efectos desde los modelos propios de la ciencia.</p>
Indagar	<p>La capacidad para crear o imaginar posibles soluciones a un problema generado de la observación implica realizar una planeación.</p> <p>Orientada a la búsqueda de información relevante, organización, interpretación y análisis de esa información, de tal manera que pueda responder a la pregunta; lo que hace de la capacidad de Indagar importante para el trabajo en ciencias.</p>
Explicar	<p>Consiste en la capacidad para producir razones sobre el porqué de los fenómenos, de sus causas, sus efectos y relaciones con otros Fenómenos teniendo como marco de referencia los modelos que han sido propuestos y acogidos por la comunidad científica y así ir construyendo una concepción propia de mundo basada en el conocimiento científico.</p>
Comunicar	<p>La comunicación es una capacidad inherente al ser humano y para tal fin se han creado códigos (lenguaje oral y escrito) que le permiten relacionarse con el mundo a través del conocimiento; pero esos signos a su vez están determinados por cada campo del saber.</p> <p>Debido a que estos tienen formas particulares de nombrar, describir y clasificar y por lo tanto, deben ser conocidos para entender ese saber.</p> <p>Las exposiciones y la producción de textos son actividades que introducen al estudiante</p>

	<p>gradualmente en esos lenguajes especializados, convirtiéndose los procesos escriturales y de oralidad en herramientas útiles para el aprendizaje de las ciencias.</p>
<p>Trabajar en equipo</p>	<p>El conocimiento científico es una construcción colectiva donde los científicos profundizan en sus ideas y las defienden mediante argumentos a partir de reflexiones y experiencias propias como de sus pares, aceptando críticas y aportes que contribuyan a mejorar su trabajo.</p> <p>El trabajar en equipo, le da la oportunidad al estudiante de aprender a defender sus ideas, de reconocer que existen diferentes formas de ver el mundo que aportan tanto al proyecto personal como al grupal; además, de aprender hábitos sociales muy importantes para la convivencia como el respeto a las opiniones de los demás, la aceptación de responsabilidades específicas y su debido cumplimiento en pro del grupo.</p>
<p>Disposición para aceptar la naturaleza cambiante del conocimiento.</p>	<p>La construcción del conocimiento científico es una actividad social donde la aprobación de una teoría tiene que ser puesta a consideración de una “comunidad científica” quién decide su validez, dentro de un marco histórico, social y cultural; así mismo, las teorías son el redescubrimiento de la realidad, siendo por lo tanto, el desarrollo de la ciencia un proceso dinámico, que implica cambios conceptuales, el remplazo de una explicaciones por otras y, por lo tanto; está en continua construcción</p> <p>El reconocimiento la naturaleza cambiante del conocimiento, le ayuda al estudiante a entender que, aprender ciencias, consiste en enriquecer los</p>

	esquemas explicativos del mundo, con teorías aceptadas dentro de ámbito de la ciencia, con el fin de comprender y transformar la realidad.
Disposición para reconocer la dimensión social del conocimiento	<p>El científico genera conocimientos que van a transformar la vida de las personas, dependiendo de la forma como se emplea, dicho saber científico. Algunos descubrimientos han sido aplicados para mejorar la calidad de vida, mientras que otros, han generado, consecuencias negativas como aquellos han sido utilizados para construir armas y elementos contaminantes para el planeta.</p> <p>Por lo tanto, es necesario que al interior de las aulas, se discuta la utilización responsable del conocimiento, procurando hacer del universo, en un lugar habitable.</p>

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La educación es el medio fundamental de las sociedades para conservar, transmitir y transformar la cultura y la vida de los individuos. En este sentido, la ciencia, la tecnología y sus actividades sustantivas, constituye el soporte para el desarrollo de la humanidad y para el avance y progreso de las naciones.

El desenvolvimiento educativo en el presente siglo, requiere de nuevas propuestas metodológicas, de prácticas y estrategias innovadoras en el ejercicio docente, de la aplicación de recursos didácticos activos en proceso de inter aprendizaje, que despierten el interés y procuren en reacciones de valoración del conocimiento que adquieren los estudiantes, procurando especialmente la construcción de un aprendizaje significativo

y funcional. El estudio de las Ciencias Naturales, contempla entre sus objetivos:

Desarrollar el dominio de los conocimientos de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental fomentando la capacidad de análisis y razonamiento.

Aplicar leyes, teorías y modelos científicos para la solución de problemas del entorno.

Generar en los estudiantes estrategias metodológicas para la investigación de temas y problemas pedagógicos de las Ciencias Naturales y del ambiente, a través del estudio, análisis, apropiación, profundización y aplicación de conceptos, para que desarrolle y evalúe estrategias aplicables a la solución de problemas del contexto.

Para lo cual, la presente investigación, busca desarrollar destrezas de aprendizajes significativos mediante la aplicación de espacios lúdicos como recursos didácticos innovadores en el área de ciencias naturales, mediante un folleto para las docentes que carezcan o desconozcan de estos recursos innovadores.

El contenido del folleto, se basa en las propuestas de las corrientes pedagógicas los autores de Lev Vigostky, Piaget, Ausubel, Bruner, Roger y Coll, quienes generan alternativas de “Educación para la vida”; orientan al educando en el descubrimiento y construcción de su propio conocimiento, quien a través de su experiencia elaborará sus esquemas mentales y los aplicará en la solución de problemas del diario vivir. En el contenido del folleto, encontraremos que, la pedagogía socio crítica dirige a los estudiantes en los procesos de investigación mediante trabajos cooperativos llevándolo a construir su aprendizaje de una forma libre y autónoma. La pedagogía lúdica fortalece las dimensiones de la personalidad, ya que es la que activa todo aprendizaje yendo desde lo ejecutado a lo reflexionado, potencializando sus talentos. La importancia

del folleto como propuesta del presente proyecto abarca los siguientes aspectos relevantes:

- Brindar herramientas pedagógicas como apoyo al mejoramiento de la educación mediante un trabajo activo, recreativo, analítico, reflexivo, donde el estudiante podrá desarrollar libremente sus conocimientos.
- Está estructurada en base a las condiciones y necesidades de la institución apegada a la realidad de la vida actual.
- Va dirigido a las docentes para que logren un excelente trabajo en el área de las Ciencias Naturales y, con ésta base, puedan trabajar en las otras áreas de educación.

La adecuada utilización de los espacios lúdicos, como recurso didáctico, en el estudio de las Ciencias Naturales, como disciplina científica, permitirá en el estudiante y el educador, desarrollar la psicomotricidad, la expresión gestual, la expresión verbal, canaliza la ansiedad, eleva los niveles de tolerancia, fomenta la creatividad, desarrolla la expresividad personal, promueve el abandono del egocentrismo, fomenta la solidaridad, potencia el autoestima y la formación de una personalidad equilibrada. Una pedagogía lúdica en la actualidad, ayuda a superar los métodos tradicionales de enseñanza, favorece a que los educandos desarrollen hábitos y actitudes, estimulen la imaginación, desarrollen el espíritu crítico, la creatividad, ejerciten el pensamiento y el razonamiento lógico, permitiendo comprender al educando el contenido.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje creativo.-La creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la

generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Aprendizaje dinámico.- El enfoque de aprendizaje dinámico tiene una postura muy positiva y sistémica, positiva porque el estudiante al no hacer las cosas incorrectamente ayuda al otro a mejorar; sistémica, porque engloba todo lo que es necesario tomar en cuenta para el aprendizaje del estudiante, el porqué, el cómo, para que y hacia donde él responde.

Cognitivo.-El concepto de **cognición** hace referencia a la facultad de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información. Los procesos cognitivos pueden ser naturales o artificiales.

Conceptualización.-La conceptualización es una perspectiva abstracta y simplificada del conocimiento que tenemos del "mundo", y que por cualquier razón queremos representar. Esta representación es nuestro conocimiento del "mundo", en el cual cada concepto es expresado en términos de relaciones verbales con otros conceptos y con sus ejemplos "del mundo real".

Constructivismo.- El constructivismo es una corriente que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Von Glaserfeld fue el creador del constructivismo. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Aprendizaje cooperativo.- Es una alternativa educativa que trata de organizar las actividades de enseñanza aprendizaje en experiencias sociales y académicas, dependiendo del intercambio de información entre estudiantes, incentivando a desarrollar su aprendizaje y el de los demás.

Desarrollo emocional.- El desarrollo emocional es algo adquirido con el transcurso de la vida de un individuo, no hay certeza de cuando este desarrollo culmina pero se constituye en la base del ser humano, es decir, la niñez influye de manera directa en este desarrollo de la vida del individuo.

Espacio lúdico.- Lugar dedicado a la Práctica Psicomotriz, disciplina que se dedica al desarrollo emocional, cognitivo y motor de los niños por medio del juego espontáneo y de actividad lúdica. El niño utiliza su MOTRICIDAD no solo para moverse, para desplazarse o para tomar los objetos, sino para descubrir, experimenta, conocer, comprender, comunicar y aprender, es decir, fundamentalmente para SER y PENSAR.

Estimulación.- La estimulación es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistémica y secuencial que se emplea en la formación de los niños y niñas, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas; permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres, con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del infante.

Heurística.- Se puede definir **Heurística** como un arte, técnica o procedimiento práctico o informal, para resolver problemas. Alternativamente, se puede definir como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente formalizadas, positivas y negativas, que sugieren o establecen cómo proceder y evitar problemas a la hora de generar soluciones y elaborar hipótesis.

IPA.- Asociación Internacional por el derecho del niño a jugar.

Lúdico.- El **método lúdico** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en

el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Ludoteca.- Las ludotecas son centros donde se desarrolla una importante labor educativa a través de un amplio programa de actividades y juegos. Las ludotecas favorecen el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ofreciendo no sólo el material y el espacio adecuado sino también la orientación, ayuda y compañía que los niños requieren, con la guía de personal cualificado.

Pedagogía creativa.-La pedagogía de la creatividad rechaza la educación para el conformismo. Requiere apertura de espíritu a experiencias nuevas, anima a los educandos a la acción y a la responsabilidad, a amar el peligro y, por otra parte, le ofrece seguridad personal, confianza individual y aceptación de las divergencias, que es el medio más eficaz para profundizar en las convergencias.

Pedagogía.- Se define como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos están de acuerdo que se encarga de la educación; es decir, tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo; o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que se encargan de regular el proceso educativo.

Pedagogía lúdica.- Propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarse y desarrollarse personal y socialmente a través del juego.

Pensamiento filosófico.-El pensamiento filosófico, es un pensamiento crítico, activo, inquieto, inconformista, libre, racional, no empírico, y especialmente especulativo (poco práctico) que indaga buscando respuestas sobre aquellos hechos esenciales que la ciencia aún no ha podido responder, y que eleva al hombre como ser racional en su plenitud. No se apoya en supuestos para sustentar sus afirmaciones, sino en verdades comprobadas, para buscar los principios y las causas,

basándose en la confianza puesta en la capacidad de la razón para encontrarlos.

Pragmática.- La **pragmática** o **pragmalingüística** es un subcampo de la lingüística, también estudiado por la filosofía del lenguaje y la psicolingüística o psicología del lenguaje, que se interesa por el modo en que el contexto influye en la interpretación del significado.

Proceso Psíquico.- Un proceso psíquico, es una forma dada de aplicación de la psique. En un intervalo de proceso, la psique recepta una señal sensorial y reordena sus estructuras energéticas; Proyecta su aplicación en el área de campo, dando lugar a un nuevo concepto de orden coherente. Los pensamientos, basados en el razonamiento y la forma lógica.

Procesos cognitivos.- Los procesos cognitivos, son aquellos procesos psicológicos relacionados con el atender, percibir, memorizar, recordar y pensar, constituyen una parte sustantiva de la producción superior del psiquismo humano. Si bien son el resultado del funcionamiento del organismo como un todo, suponen la especial participación de ciertas áreas cerebrales, filogenéticamente recientes, que muchas veces se encargan de organizar e integrar las funciones de otras regiones más arcaicas.

Socio cultural.- Perteneiente o relativo a la sociedad. Se define sociedad como una agrupación natural o pactada de personas que contribuyen de forma distinta, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida. Y lo cultural es el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

Zona de desarrollo próximo.- El concepto de zona de desarrollo próximo, introducido por Lev Vygotski ya desde 1931, es la distancia entre

el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz). Este concepto sirve para delimitar el margen de incidencia de la acción educativa.

Zona de desarrollo potencial.- Es la distancia entre el nivel actual de desarrollo de un alumno determinada por la capacidad del individuo de resolver independientemente un problema, y en el nivel de desarrollo potencial determina a través de la resolución de un problema bajo la supervisión de un adulto.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las razones por las que se da un limitado uso de los espacios lúdicos como recurso didáctico por parte de los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales?
- ¿Qué teorías apoyan la fundamentación de que los espacios lúdicos pueden ser utilizados como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias naturales?
- ¿Qué alternativa didáctica se debe proponer para la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales?
- ¿Qué pasos se debe seguir para conseguir buenos resultados en la socialización de la nueva alternativa didáctica en la que se propone la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico dentro de la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Constituyen un recurso importante en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas en edad escolar	1.- Espacios lúdicos	El Juego Actividades lúdicas Lúdico Ludoteca Filmoteca Pinacoteca Hemeroteca Fonoteca Videoteca Cosoteca Importancia Teorías	Definición Concepción Concepto En la vida de los seres humanos. En los procesos de enseñanza aprendizaje. Constructivista Lev Vigostky Pedagogía lúdica
Proceso de interacción(enseñanza -aprendizaje) basado en la iniciativa y el afán de saber	2.-Enseñanza de las ciencias naturales	Selección de conocimientos	Bloque curriculares. Destrezas con criterio de desempeño. Objetivos educativos específicos. Contenidos. Ejes transversales. Metodología Técnicas

		Enfoques de aprendizaje	Individual Grupal
		Estrategias	Indagación, reflexión, observación, conceptualización.
		Selección de recursos	Tic Textos Bibliográficos Videos de realidad.
		Tipos de evaluación	Autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación. Valoración-cognitiva-conceptual. Evaluación de procedimientos Evaluación de actitudes.
		Indicadores de evaluación	¿Qué acciones se evalúa? ¿Qué conocimientos son esenciales? ¿Qué resultados concretar? Evidencia del aprendizaje.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para cumplir el propósito de esta tesis utilizamos una investigación mixta, ya que se puso en práctica la investigación documental y de campo.

3.1.1 Investigación Documental.

En el presente trabajo la investigación documental ayudó a recopilar varias fuentes relevantes confiables de libros y documentos electrónicos sobre el tema de los espacios lúdicos, métodos de investigación, pedagogías a fines, causas y efectos de la aplicación de los mismos en la enseñanza y su importancia. Con tales fuentes se elaboró el marco teórico de este trabajo, en donde se consigue integrar, explicar, apoyar, ampliar, desarrollar la teoría de los espacios lúdicos y fundamentar científicamente cómo éstos pueden ser utilizados como recurso pedagógico en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales. Además contribuyó a dar soluciones alternas ante los problemas suscitados en la enseñanza-aprendizaje que se pudieron encontrar en la institución y llegar a una conclusión crítica después de que se evaluó los datos investigados y se pudo elaborar una propuesta alternativa exitosa con resultados positivos y favorables hacia los estudiantes de la Escuela Fiscal “Aída León de Rodríguez Lara”.

3.1.2 Investigación de campo.

Por medio de ella se estudió la actitud de los estudiantes y docentes frente a la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en la escuela fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara”. Esta investigación, mediante encuestas y cuestionarios dirigidos a ellos, y la observación directa de las autoras de esta tesis durante diferentes jornadas pedagógicas hacia el grupo de alumnos de 4º, 5º, 6º y 7º años de básica y profesores que imparten la materia de ciencias naturales, y la observación participante de las investigadoras con el grupo de alumnos anotados, mediante reuniones de trabajo y talleres, recopilaron datos e información que permitieron tener una apreciación cualitativa y cuantitativa sobre la realidad pedagógica de esta institución.

3.2. Métodos

3.2.1. Método analítico

El método analítico extrae las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver las relaciones que existen entre las mismas.

Este método distingue los elementos de un fenómeno y procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. El análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. En esta tesis se utilizó el método analítico en el capítulo de análisis e interpretación de resultados, en donde una vez aplicadas las encuestas, entrevistas y observaciones a los docentes y estudiantes de 4º, 5º, 6º y 7º años de básica de la escuela “Aida León de Rodríguez Lara”, se reúnen los

resultados y se los estudia en forma cualitativa y cuantitativa relacionando las partes con el todo.

3.2.2. Método Sintético

El método sintético se aplicó en este trabajo para elaborar el marco teórico de los espacios lúdicos como recurso pedagógico de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar se procedió a exponer lo que es espacio, luego se continuó con el concepto de lúdica, a continuación se hizo la síntesis de espacio y lúdica, dando como resultado el concepto de espacio lúdico. Más adelante se trató de la enseñanza, y a continuación se unió enseñanza y espacio lúdico, terminando por fundamentar científicamente cómo los espacios lúdicos son un recurso pedagógico en la enseñanza aprendizaje. Para esto se recurrió a las fundamentaciones psicológica, sociológica, y sobre todo, a la fundamentación pedagógica sobre la lúdica, integrándola a la enseñanza con espacios lúdicos.

3.2.3 Método Inductivo Deductivo

En la presente investigación se conjugaron el método inductivo y deductivo. La conjunción de los dos ayudó a observar cómo se asocian los espacios lúdicos con los aprendizajes de los niños aparentemente ajenos entre sí, y a descubrirlos como recursos pedagógicos en la enseñanza. A su vez los espacios lúdicos como recurso pedagógico se tomaron como punto de partida para verificarlos si lo son.

Partiendo de la afirmación de que los espacios lúdicos ayudan a la enseñanza, se los aplicó en clases y talleres a los niños de 4º, 5º, 6º y 7º años de básica de la escuela fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” y se evaluó cómo han contribuido en la enseñanza aprendizaje de los mismos.

3.2.4. Método Matemático

Este método contribuyó a encontrar resultados exactos, para desarrollar los objetivos planteados, con el cual se obtuvo información numérica a cerca de los porcentajes que se trabajaron en la muestra y población de la investigación. Estos resultados obtenidos en las encuestas que se realizaron sirvieron para evaluarlos y representarlos adecuadamente. Para ello se recurrió a procedimientos estadísticos.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1. Técnica

3.3.1.1. Encuesta

Se realizó encuestas a todo el personal docente, niños y niñas de 4º, 5º, 6º y 7º años de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara”. Las cuales consistieron en una serie de preguntas respecto a una o más variables. Las preguntas tuvieron una serie de opciones cerradas, que tenían como objetivo primordial facilitar el proceso de investigación. Los resultados de las mismas aportaron datos del problema que es materia de estudio.

3.3.2. Instrumento

3.3.2.1. Cuestionario

Este instrumento de investigación posee características de confiabilidad, validez, criterio y funcionalidad. Por eso se hizo uso de este instrumento en la presente tesis. El cuestionario de este trabajo consistió en diez preguntas de opciones cerradas que fue aplicado a todos los

docentes, y estudiantes de 4º, 5º, 6º, y 7º de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Aída León de Rodríguez Lara”. Tales preguntas tenían como fin conseguir información confiable, válida y precisa, acerca de cómo se enseña ciencias naturales y si se aplicaban los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza de las mismas en dicha institución, para con ese diagnóstico elaborar una propuesta alternativa de enseñanza-aprendizaje, basa en los espacios lúdicos.

3.4. POBLACIÓN

La investigación se aplicó todos los docentes y a los niños y niñas de 4º, 5º, 6º y 7º grados de Educación básica de la escuela fiscal Mixta “Aída León Rodríguez Lara”, resultando un total 137 personas.

3.5. MUESTRA

Se trabajó con el 100% de la población para obtener mejores resultados y no se aplicó la fórmula debido a que la población no fue mayor de 200 individuos.

GRADOS DE BÁSICA	NÚMERO DE ESTUDIANTES
CUARTO	34
QUINTO	32
SEXTO	35
SÉPTIMO	27
DOCENTES	9
TOTAL	137

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. PROCESOS

Luego de haber realizado la aplicación de las encuestas a docentes y estudiantes se ha logrado obtener la información necesaria para la realización de este proyecto.

La investigación ha tenido como objetivo analizar cada una de las respuestas en forma cualitativa y cuantitativa, utilizando gráficos y cuadros los mismos que detallan porcentajes de las respuestas obtenidas.

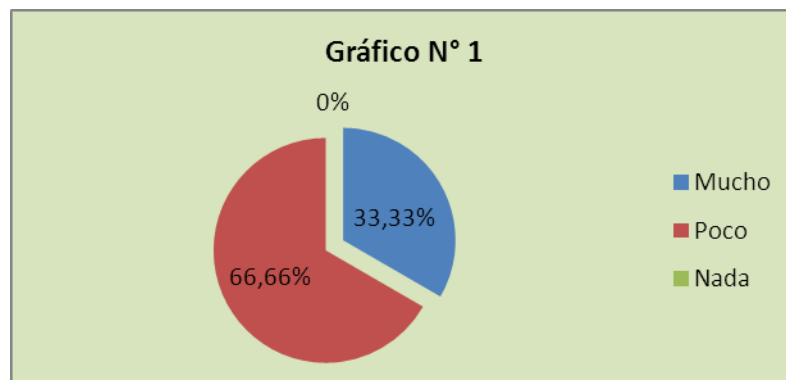
Para la recolección de la información se aplicó la encuesta a los docentes y estudiantes del Cuarto, Quinto, Sexto y Séptimo Años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León De Rodríguez Lara”, una vez que se obtuvieron los resultados se procedió a realizar el cálculo, los porcentajes obtenidos se ingresaron a la hoja de cálculo Excel luego en la barra menú, insertar gráficos se escogió barras los mismos que permitieron a los investigadores al análisis e interpretación de estos resultados que se detallan a continuación.

ENCUESTA A PROFESORES

Pregunta N° 1 ¿Sabe usted diseñar un espacio lúdico?

Cuadro de datos N° 1

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	3	33.33%
Poco	6	66.66%
Nada	0	0.00%
Total	9	100%



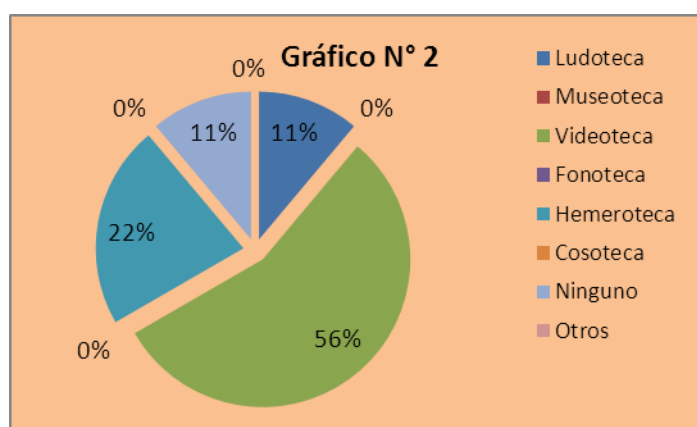
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede apreciar que un elevado porcentaje de Docentes manifiestan que conocen poco sobre los diseños de espacios lúdicos, mientras que una mínima cantidad de Docentes expresan que conocen mucho sobre como diseñar un espacio lúdico; lo que nos permite decir que los Docentes saben poco sobre el diseño de espacios lúdicos.

Pregunta N° 2 ¿Qué tipo de espacio lúdico cree que existe en la Institución?

Cuadro N° 2

LITERAL	FRCUENCIA	PORCENTAJE
Ludoteca	1	11.11%
Museoteca	0	0.00%
Videoteca	5	55.55%
Fonoteca	0	0.00%
Hemeroteca	2	22.22%
Cosoteca	0	0.00%
Ninguno	1	11.11%
Todos	0	0.00%
Total	9	100%



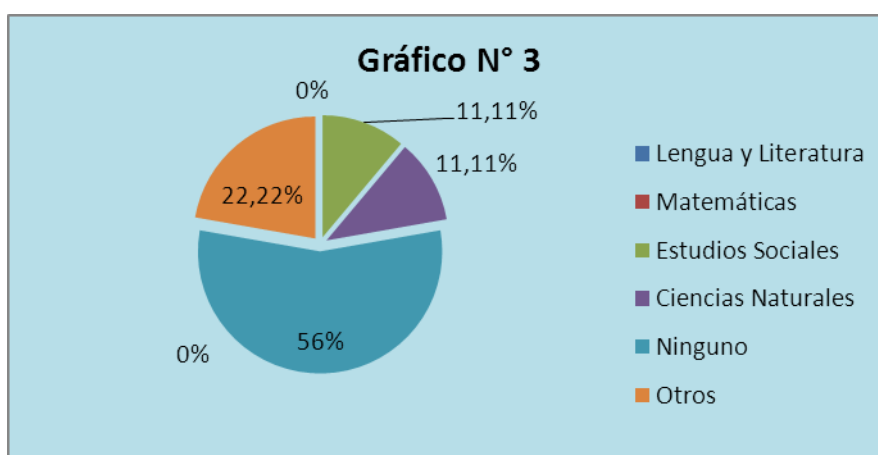
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En las respuestas obtenidas de las encuestas realizadas notamos que un porcentaje notable de Docentes contestaron que conocen sobre las videotecas, mientras que una pequeña cantidad conocen sobre las hemerotecas y ludotecas y otra pequeña cantidad desconocen por completo estos tipos de espacios lúdicos; podemos decir que los Docentes algo conocen sobre estos tipos de espacios lúdicos.

Pregunta N° 3 ¿Utiliza algún tipo de espacio lúdico como recurso didáctico para la enseñanza de una de las siguientes áreas?

Cuadro N° 3

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lengua y Comunicación	0	0.00%
Matemáticas	0	0.00%
Estudios Sociales	1	11,11%
Ciencias Naturales	1	11.11%
Ninguno	5	55,55%
Otros	2	22.22%
Total	9	100%



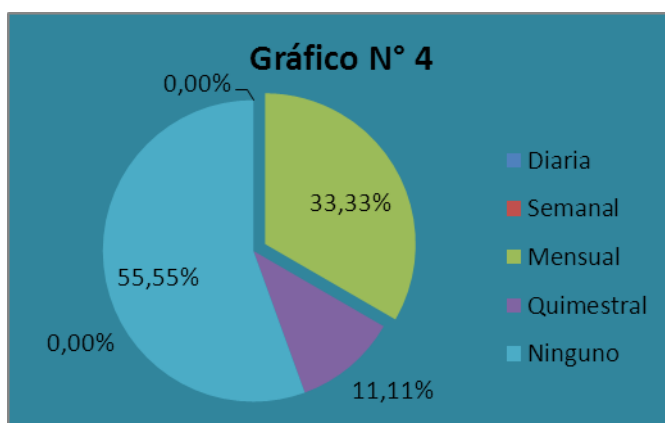
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según las encuestas realizadas vemos que un porcentaje notable de Docentes contestaron que en ninguna de las áreas utilizan los espacios lúdicos como un recurso didáctico para la enseñanza, mientras que una mínima cantidad utilizan los espacios lúdicos en las áreas de ciencias Naturales y Estudios Sociales; de igual manera, otra pequeña parte dicen que utilizan los espacios lúdicos en otras áreas; con esto podemos concluir que los Docentes en ninguna área utilizan los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza.

Pregunta N° 4 Señale la frecuencia con que utiliza espacios lúdicos como recurso didáctico de enseñanza para las Ciencias Naturales.

Cuadro N° 4

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diaria	0	0%
Semanal	0	0%
Mensual	3	33,33%
Quimestral	1	11,11%
Ninguno	5	55,55%
Total	9	100%



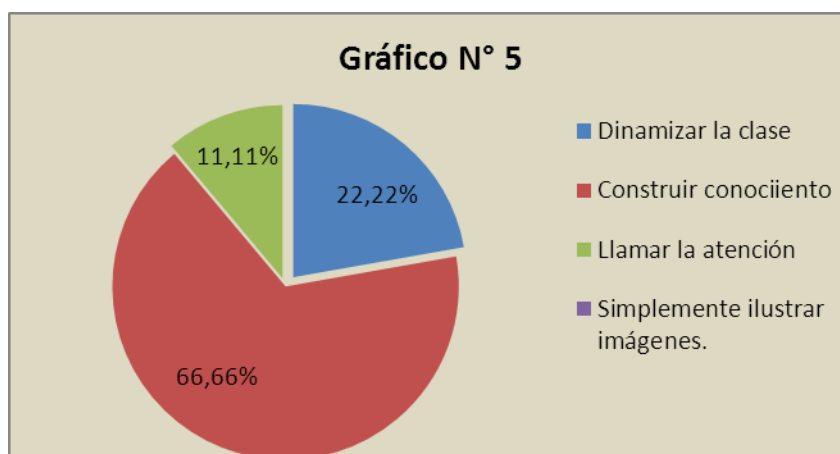
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta podemos observar que una gran parte de los encuestados señalan que en ningún momento utilizan los espacios lúdicos como recurso didáctico de enseñanza, mientras que una pequeña parte indica que utilizan quimestral y mensualmente los espacios lúdicos como recurso didáctico; esto concluye con que los Docentes en ningún momento utilizan los espacios lúdicos como un recurso didáctico de enseñanza.

Pregunta N° 5 ¿Los recursos didácticos que usted utiliza para la enseñanza de las Ciencias Naturales tienen como objetivo?:

Cuadro N° 5

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dinamizar la clase	2	22.22%
Construir conocimiento	6	66.66%
Llamar la atención	1	11.11%
Simplemente ilustrar imágenes	0	0.00%
Total	9	100%



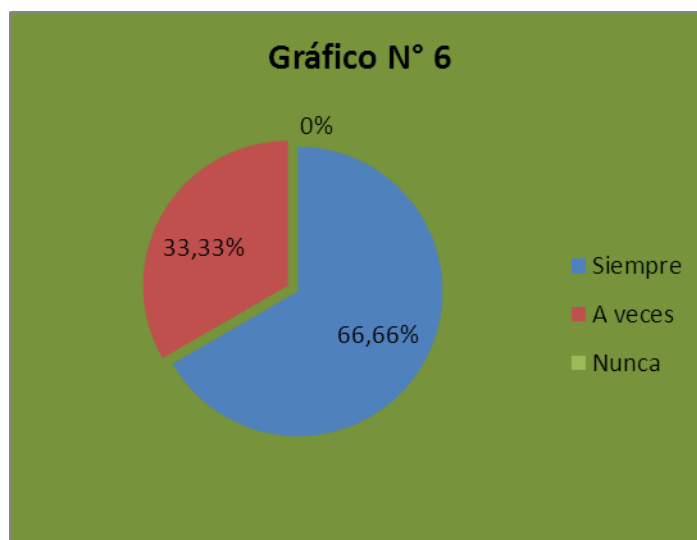
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un alto porcentaje de los Docentes coinciden que los recursos didácticos que utilizan para la enseñanza tienen como objetivo construir conocimientos, un bajo porcentaje en cambio dicen que sirven para dinamizar la clase y una minoría indican que sirven para llamar la atención; por lo tanto se concluye que los recursos didácticos que los Docentes utilizan, son para la enseñanza en clases y tienen como objetivo construir conocimientos

Pregunta N° 6 ¿Considera usted que un espacio lúdico le sería útil como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales?

Cuadro N° 6

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	66.66%
A veces	3	33.33%
Nunca	0	0.00%
Total	9	100%



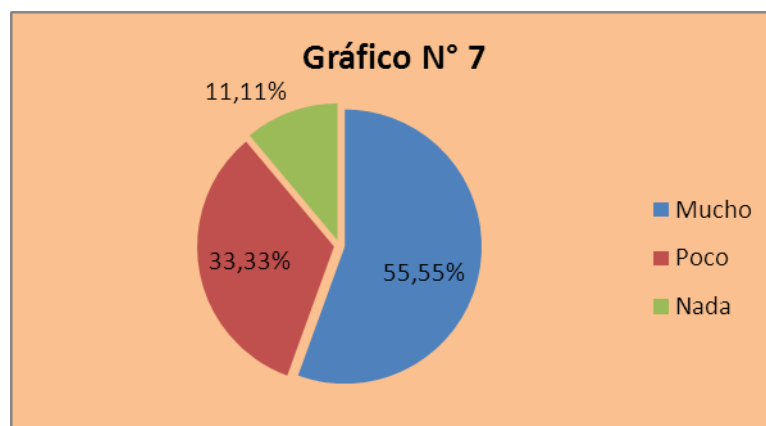
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al mirar los resultados de las encuestas, se puede señalar que la mayoría de los Docentes consideran que los espacios lúdicos si les sería útil como recurso didáctico de enseñanza-aprendizaje, mientras en un porcentaje menor piensan que a veces les servirían estos espacios lúdicos como recurso didáctico; por consiguiente se concluye que los Docentes consideran que los espacios lúdicos les sería útil como un recurso didáctico de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N° 7 ¿Ha escuchado usted sobre los resultados que se obtienen al aplicar los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza- aprendizaje?

Cuadro N° 7

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	5	55.55%
Poco	3	33.33%
Nada	1	11.11%
Total	9	100%



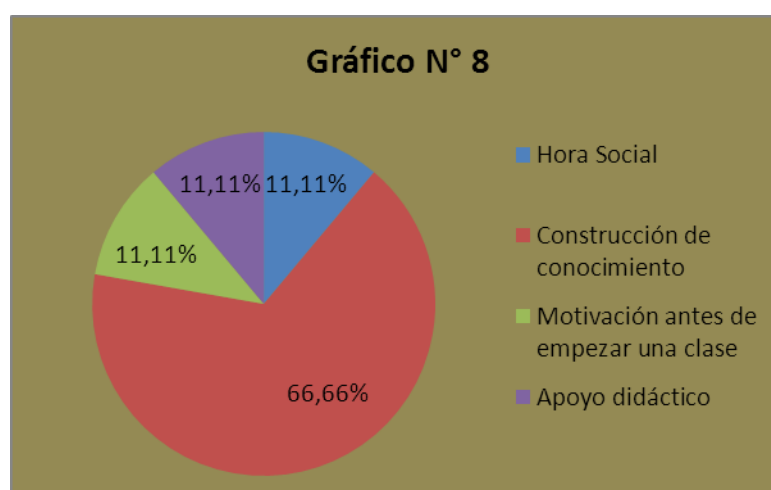
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se puede apreciar en los datos obtenidos que los Docentes mucho han escuchado sobre los buenos resultados que se obtienen al aplicar los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje, en menor cantidad se aprecia que los Docentes poco han escuchado sobre estos resultados y en una mínima cantidad nunca lo han escuchado; quedando como conclusión que los Docentes conocen mucho sobre los resultados de la aplicación de los espacios lúdicos como un recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N° 8 ¿En qué aspecto cree que le podría ayudar la existencia de un adecuado espacio lúdico en la Institución ya sea dentro o fuera del aula?

Cuadro N° 8

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hora Social	1	11.11%
Construcción de conocimiento	6	66.66%
Motivación antes de empezar una clase	1	11.11%
Apoyo didáctico	1	11.11%
Total	9	100%



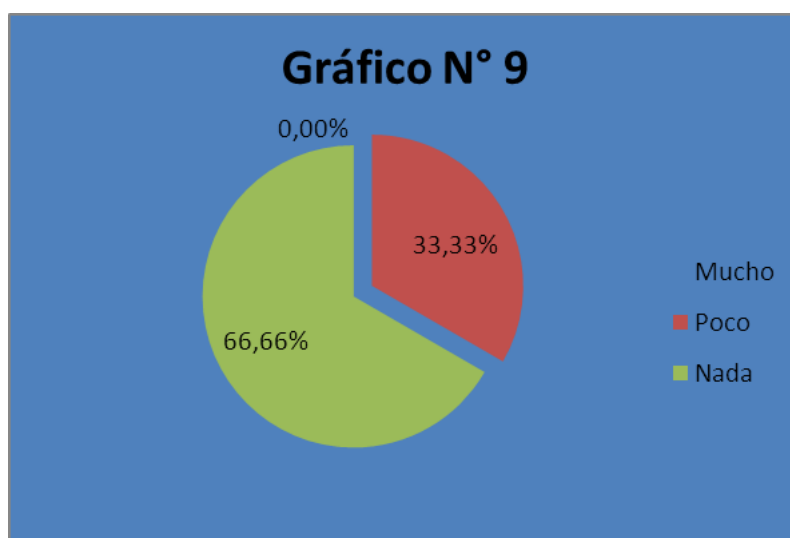
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en los resultados, la existencia de un espacio lúdico adecuado en la Institución ofrecería una construcción de conocimientos en los estudiantes, en cambio una pequeña parte coinciden que les serviría como hora social, motivación antes de empezar una clase y apoyo didáctico; entonces se considera que estos espacios lúdicos servirían para construir conocimientos ya sea dentro o fuera del aula.

Pregunta N° 9 ¿Conoce usted documentos que le ayuden a adecuar un verdadero espacio lúdico?

Cuadro N° 9

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0,00%
Poco	3	33,33%
Nada	6	66,66%
Total	9	100%



ANALISIS E INTERPRETACION

Se puede ver en la tabla que un gran porcentaje de los Docentes no saben de documentos los que le pueda ayudar a adecuar un verdadero espacio lúdico, y en bajo porcentaje indican que poco saben sobre documentos de apoyo; por tanto se concluye que los Docentes nada saben de documentos de apoyo para adecuar verdaderos espacios lúdicos

Pregunta N° 10 ¿Le gustaría tener un documento de apoyo en el que se encuentre actividades para la aplicación de espacios lúdicos con los que podría desarrollar sus horas clases para Ciencias Naturales?

Cuadro N° 10

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	128	100%
Poco	0	0,00%
Nada	0	0,00%
Total	128	100%



ANALISIS E INTERPRETACION

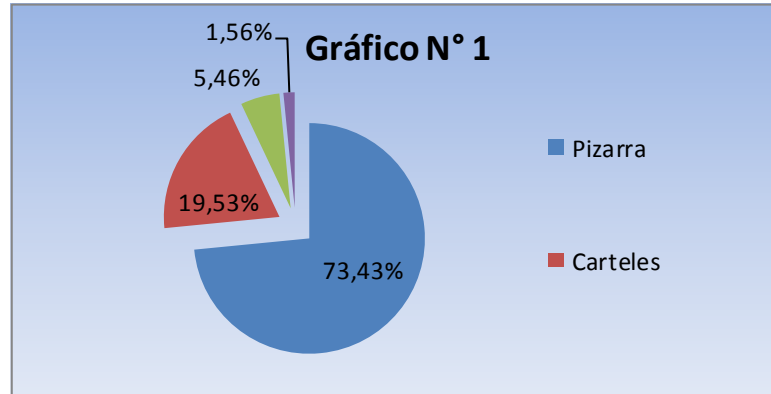
Como se puede evidenciar según las encuestas los Docentes les gustaría en un cien por ciento tener un documento de apoyo en el que se encuentre actividades para poder aplicar los espacios lúdicos como recurso didáctico para desarrollar sus horas clase.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Pregunta N° 1 ¿Cuál de los siguientes recursos utiliza tu profesor para desarrollar la clase de Ciencias Naturales?

Cuadro N° 1

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra	94	73,43%
Carteles	25	19,53%
Imágenes	7	5,46%
Juegos (Rompecabezas, crucigramas, etc.)	2	1,56%
Total	128	100%



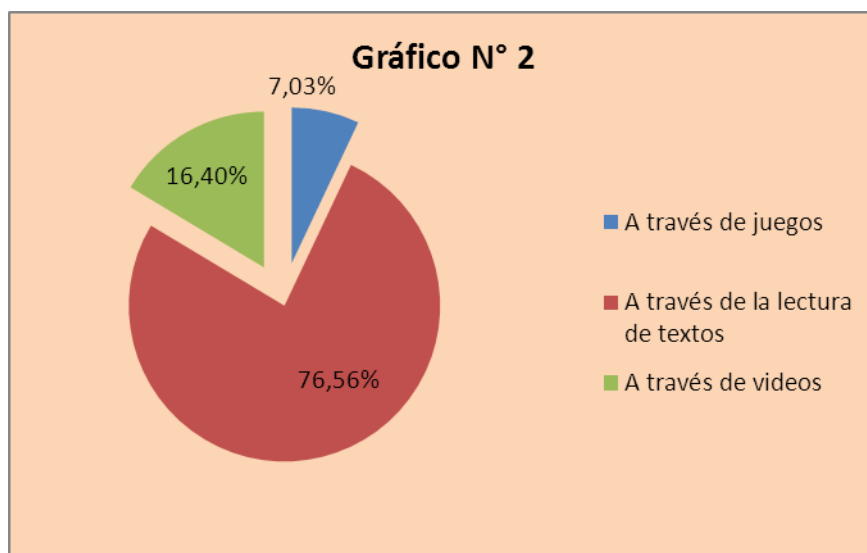
ANALISIS E INTERPRETACION

Como se ve en la tabla y en el gráfico estadístico los docentes de acuerdo a la respuesta de los estudiantes, usan más lo que es la pizarra y carteles; en un bajo porcentajes usan imágenes y los juegos como recurso didáctico para el desarrollo de una clase. Evidenciando según los resultados que la pizarra es el único recurso que más es utilizado para la enseñanza en general.

Pregunta N° 2 ¿De las siguientes alternativas cual es la forma con la que te enseñaron las Ciencias Naturales en tu Institución?

Cuadro N° 2

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A través de juegos (Rompecabezas, crucigramas, etc.)	9	7,03
A través de la lectura de textos	98	76,56
A través de videos	21	16,40
Total	128	100%



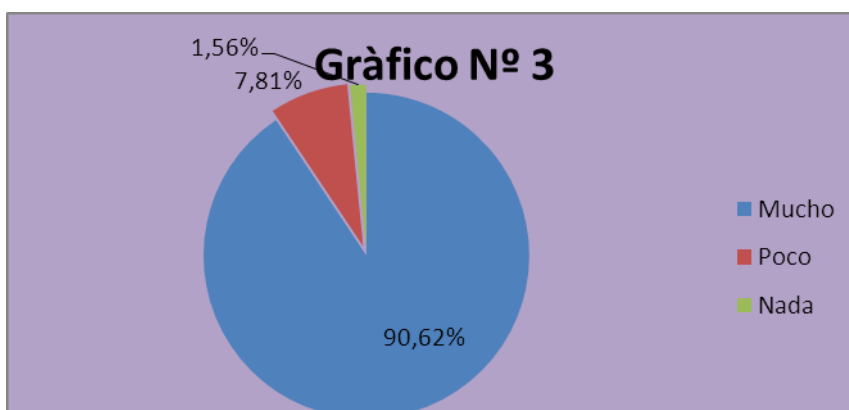
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos un buen número de estudiantes expresan que recibieron la enseñanza de las Ciencias Naturales a través de la lectura de textos, mientras que una mínima parte dicen que a través videos y de juegos que motiven su clase, con esto podemos decir que los docentes poco utilizan los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza.

Pregunta N° 3 ¿Crees que si la profesora utilizará diferentes espacios para enseñarte Ciencias Naturales lograrías captar mejor la clase?

Cuadro N° 3

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	116	90,62%
Poco	10	7,81%
Nada	2	1,56%
Total	128	100%



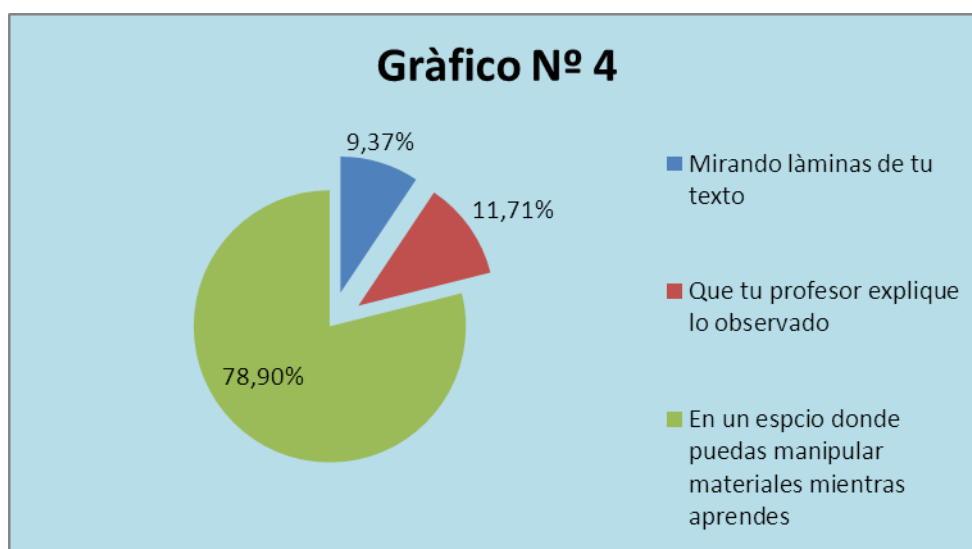
ANALISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a las respuestas emitidas, se observa que los alumnos lograrían captar mejor la enseñanza de las Ciencias Naturales, si las maestras usaren espacios lúdicos para clase y un mínimo porcentaje dicen que el uso de los espacios lúdicos poco o nada les ayudaría en la enseñanza; lo que nos permite deducir que el uso de espacios lúdicos para la enseñanza ayudarían a captar mejor la clase.

Pregunta N°4 ¿Cómo te gustaría aprender Ciencias Naturales?

Cuadro N° 4

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mirando láminas en tu texto	12	9,37%
Que tu profesor te explique lo observado en el texto.	15	11,71
En un espacio donde puedas manipular los materiales, jugar con ellos mientras aprendes. (Esqueletos. Rompecabezas, juegos de pista. etc.)	101	78,90%
Total	128	100%



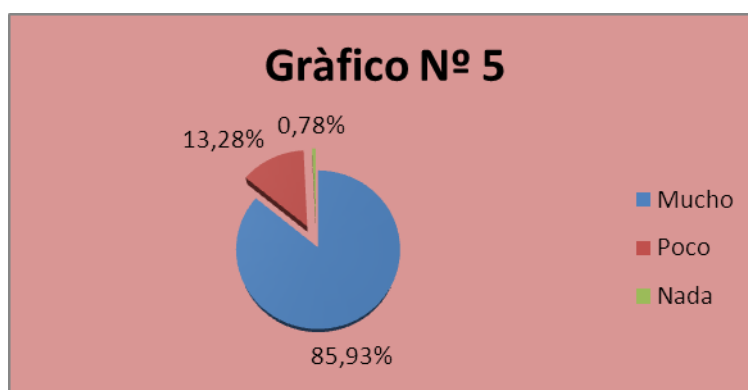
ANÁLISIS E INTERPRETACION

Con un porcentaje elevado de las respuestas se puede ver que a los estudiantes les gustaría aprender las Ciencias Naturales en un espacio donde puedan manipular los materiales, jugar con ellos mientras aprenden y un porcentaje mínimo de los encuestados manifiestan que les gustaría aprender mirando láminas del texto; se puede deducir según los resultados obtenidos a los niños les gustaría aprender en un espacio donde puedan manipular los materiales mientras van aprendiendo.

Pregunta N° 5 ¿Crees que si tu construyes tu propio conocimiento lo podrías retener mucho más tiempo que el solo escucharlo y memorizar lo que está en los libros de Ciencias Naturales?

Cuadro N° 5

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	110	85,93%
Poco	17	13,28%
Nada	1	0,78%
Total	128	100%



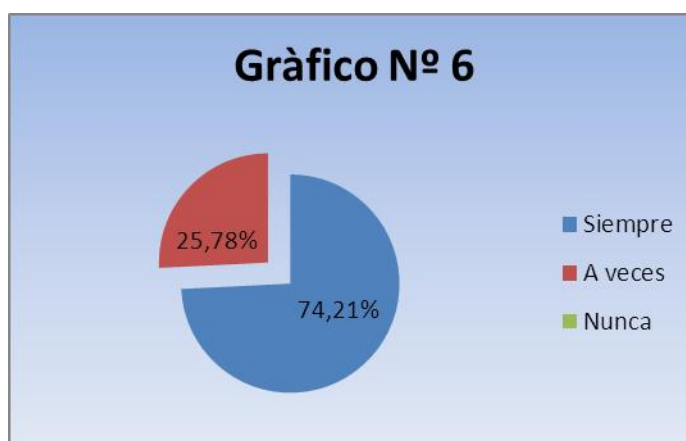
ANALISIS E INTERPRETACION

De los resultados expuestos en la encuesta la gran mayoría de los estudiantes explican que si ellos construyen su propio conocimiento podrían retenerlo más tiempo que el solo escuchar y memorizar lo que está en los libros de Ciencias Naturales y un número menor manifiesta que poco o nada podrían retener los conocimientos si ellos lo construyen; se puede deducir que si los estudiantes construyen su propio conocimiento podrían retenerlo mucho más tiempo.

Pregunta N° 6 ¿Sabías que jugando también puedes aprender Ciencias Naturales?

Cuadro N° 6

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	95	74,21%
A veces	33	25,78%
Nunca	0	0,00%
Total	128	100%



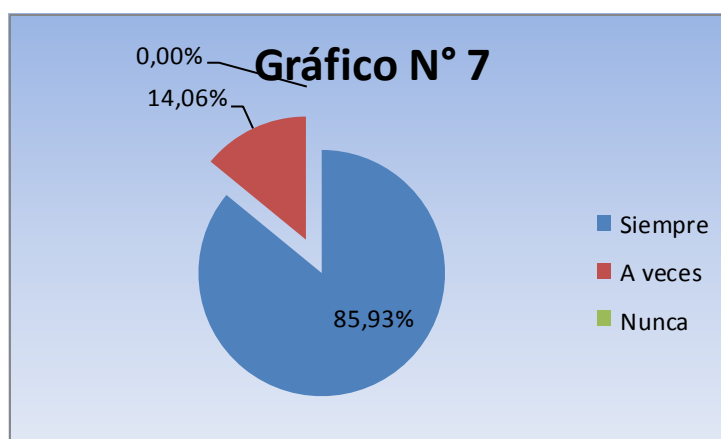
ANALISIS E INTERPRETACION

En más de la mitad de encuestados los alumnos concuerdan en que pueden aprender las Ciencias Naturales mientras juegan, en cambio una pequeña parte considera que a veces se puede aprender jugando; lo que nos permite decir que los alumnos si consideran poder aprender mientras juegan en los espacios lúdicos.

Pregunta N° 7 ¿Te gustaría manipular materiales para poder aprender una clase en Ciencias Naturales?

Cuadro N° 7

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	110	85,93%
A veces	18	14,06%
Nunca	0	0,00%
Total	128	100%



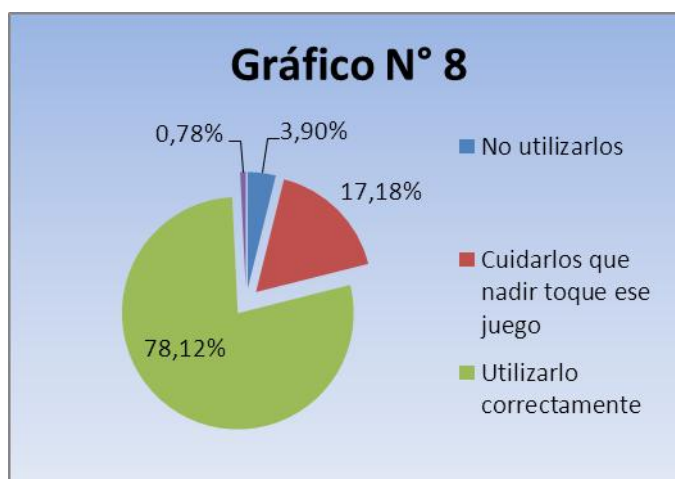
ANALISIS E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayoría de los educandos consideran que siempre les gustaría manipular los materiales para poder aprender las clases de Ciencias Naturales, mientras que casi una séptima parte expresa que a veces les gustaría manipular los materiales para aprender; lo que nos permite deducir que los estudiantes les gustaría manipular materiales para aprender las Ciencias Naturales.

Pregunta N° 8 ¿Si tuvieras juegos que te ayuden a aprender mejor las Ciencias Naturales que harías para conservarlos?

Cuadro N° 8

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No utilizarlos	5	3,90%
Cuidarlos que nadie toque ese juego	22	17,18%
Utilizarlo correctamente	100	78,12%
Mirarlos de lejos	1	0,78%
Total	128	100%



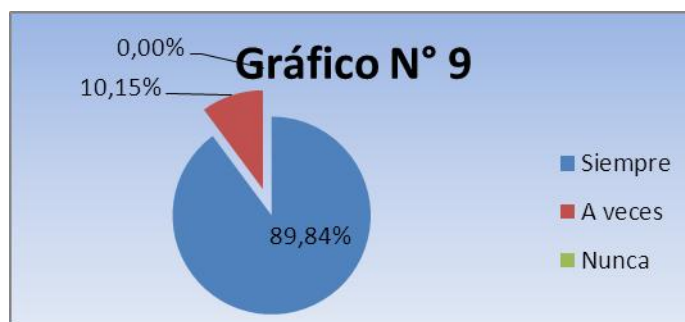
ANALISIS E INTERPRETACION

Al observar los resultados de las encuestas, se puede decir que, los alumnos están dispuestos a utilizar correctamente los juegos como un recurso que les ayude a aprender mejor las Ciencias Naturales, mientras que en pequeños porcentajes indican que no utilizarían, los mirarían de lejos y cuidarían que nadie toque esos juegos capaz de conservarlos; concluyendo que los niños utilizarían correctamente estos juegos que les ayudarían a aprender mejor las Ciencias Naturales.

Pregunta N° 9 ¿Te gustaría que la maestra te enseñe las Ciencias Naturales a través de juegos?

Cuadro N° 9

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	115	89,84%
A veces	13	10,15
Nunca	0	0,00%
Total	128	100%



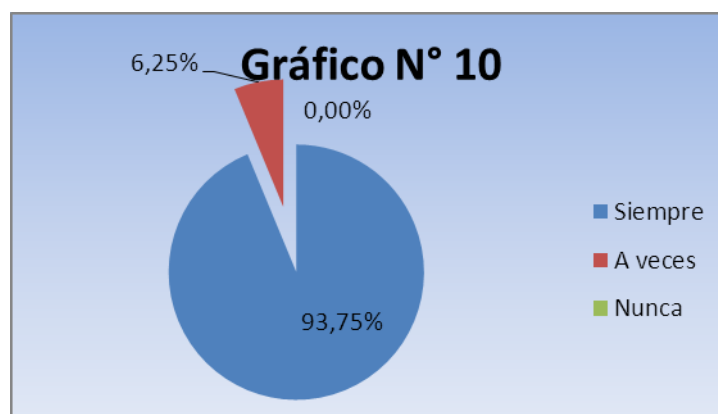
ANALISIS E INTERPRETACION

En la mayoría de los alumnos encuestados dicen que siempre les gustaría que la maestra les enseñe las Ciencias Naturales a través de juegos y una mínima parte considera que a veces le gustaría aprender las Ciencias Naturales a través de juegos, por tanto concluimos que a los niños les gustaría aprender las Ciencias Naturales a través de juegos.

Pregunta N° 10 ¿Te regirías a reglas de juego que sean flexibles sabiendo que puedes construir tu propio conocimiento?

Cuadro N° 10

LITERAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	120	93,75%
A veces	8	6,25%
Nunca	0	0,00%
Total	128	100%



ANALISIS E INTERPRETACION

De los resultados expuestos en la encuesta, la gran mayoría de los estudiantes explican que, si se regirían por las reglas de juegos, que sean flexibles, sabiendo que pueden construir su conocimiento, mientras que una minoría de los encuestados manifiestan que a veces seguirían reglas; por tanto se concluye que los estudiantes están dispuestos a seguir reglas de juegos para construir su propio conocimiento.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

1.- Las razones por las que se da un limitado uso de los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias naturales son:

a) El desconocimiento de lo que son los espacios lúdicos, tipos de espacios lúdicos existen, los recursos didácticos que pueden utilizarse para adecuar los espacios existentes y transformarles en lúdicos; o, no saber en qué temas pueden utilizar ciertos juegos existentes en las instituciones y que ayuden en la enseñanza- aprendizaje.

b) Algunos docentes miran los juegos simplemente como pasatiempos, concepción equívoca que les ha llevado a despreocuparse por aprender temas lúdicos. Esta despreocupación ha conducido a los maestros a utilizar reducidas técnicas de enseñanza-aprendizaje. El hecho de que ellos vean el juego como mero ocio o simple pérdida de tiempo es porque los miran desde un punto de vista superficial, sin estructura, sentido y contenido, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los juegos de azar, etc.

c) Algunos docentes se limitan a cumplir lo planificado en el programa dado al inicio del año escolar, sus temas y duración de los mismos,

pero no dan importancia a los recursos didácticos que podían emplear para hacer más dinámica la clase.

- d) La mayoría de maestros usan en las aulas el modelo de enseñanza por transmisión – recepción donde el estudiante es un mero receptor de un aprendizaje.
- e) En la institución no se ha aprovechado las áreas libres para la creación de espacios lúdicos, pues no se mira con buenos ojos el reestructurar los espacios dedicados al simple juego para luego convertirlos en espacios de aprendizaje.
- f) El poco interés de las autoridades por crear más espacios lúdicos en las instituciones. La nueva reforma curricular no da mucha importancia a los espacios lúdicos, falta incrementar en el Plan Educativo Nacional espacios de tipo lúdico. El Ministerio de Educación en las páginas del Sí Profe no oferta en ninguno de sus cursos la preparación de docentes en la elaboración de recursos didácticos que ayuden a implementar o crear espacios lúdicos dentro y fuera del aula de clase y su aplicación en la enseñanza en general.

2.- Las teorías que apoyan la fundamentación de que los espacios lúdicos pueden ser utilizados como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias naturales son la: La psicológica, sociológica y pedagógica socio crítica de Lev Vigostky, la sociológica de César Coll, y la pedagógica socio crítica de Jean Piaget, David Ausubel, Jerome Bruner y Carl Rogers.

3.- En la institución es importante contar con una alternativa didáctica para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales de manera a que ayude a los educadores a impartir sus clases de una manera significativa, dinámica, atractiva, reflexiva y creativa. Tal alternativa consiste en la elaboración de un “manual de técnicas para la

aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje a las ciencias naturales”.

4.- Los pasos que se siguieron para conseguir buenos resultados en la socialización de la alternativa didáctica en la que se propone la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico dentro de la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales, fueron:

a) Realizar encuestas mediante cuestionarios a todos los docentes y alumnos de 4º, 5º, 6º y 7º años de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” sobre los espacios lúdicos.

b) Dar a conocer los resultados de las encuestas.

c) Exposición de los espacios lúdicos como recurso didáctico muy útil para lograr una enseñanza-aprendizaje significativa, dinámica, atractiva, reflexiva y creativa a los docentes de la institución.

d) Presentación de la nueva propuesta alternativa didáctica en la que se propone la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico dentro de la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales.

e) Entrega del manual elaborado a todos los docentes para que lo revisaran individualmente, indicando que anoten las observaciones que creyeren convenientes.

f) Recolección de falencias, limitantes y sugerencias hechas por los docentes al “Manual de técnicas para la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje a las ciencias naturales”.

g) Redacción final del manual teniendo en cuenta las sugerencias dadas por los docentes de la institución.

5.2. RECOMENDACIONES

- 1.-** Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas que se actualicen en las nuevas didácticas de enseñanza aprendizaje para lograr una mejor calidad educativa.
- 2.-** Se pide a los educadores y a las autoridades de las instituciones educativas que se interesen por investigar la pedagogía socio crítica y la apliquen en sus clases.
- 3.-** Se exhorta a las autoridades de las instituciones educativas que incentiven a los docentes a utilizar espacios lúdicos existentes y a adecuar nuevos espacios lúdicos para la enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas de enseñanza.
- 4.-** Se Solicita a las autoridades de la Escuela fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” se aplique en la institución el “Manual de técnicas para la aplicación de los espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales”

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se ha vislumbrado una problemática en la población infantil escolar. El déficit de atención ha sido la inquietud más habitual que se presenta en las aulas regulares. Es importante mencionar, que los problemas de aprendizaje en el salón de clases son más frecuentes de lo que comúnmente se reporta y, que los desórdenes de conducta, a menudo se sobreponen con algunos indicadores de bajo rendimiento académico durante la infancia. Dichos Desordenes tienen relación con los trastornos neurobiológicos que generan las múltiples alteraciones en el comportamiento, que va en contraposición del desenvolvimiento normal del niño en los diferentes ámbitos.

A raíz de estas controversias y tras los estudios cada vez más numerosos que indican la necesidad de ampliar y flexibilizar su comprensión desde una visión más integral, que tenga en cuenta, tanto los aspectos cognitivos, afectivos y sociales; nace en nosotras, la inquietud de crear un recurso. Este recurso, está pensado, por una parte, en el maestro que al utilizarlo, le permita un mayor desenvolvimiento al dar su clase. Por otra parte, este recurso didáctico basada en los espacios lúdicos, que involucran el cuerpo, la mente y el espíritu; que dan participación activa a todo el espectro emocional humano; que vinculan el ritmo, el balance, el equilibrio y el lugar para desarrollar la integralidad humana, buscando un mejoramiento en la

calidad de vida del niño y por ende en el desarrollo óptimo de este.

La idea es integrar a los niños al aula regular, creando un ambiente acogedor; para asumir sus limitaciones y estimular actividades, haciendo énfasis en el empleo de su cuerpo, favoreciendo mejor la atención y captación, canalizando toda su energía. Las ciencias naturales, área académica a la que represento, puede entrar de manera favorable en la concreción de esta propuesta, ya que todos los alumnos, pueden entrar en contacto utilizando todos los sentidos; además, podemos realizar recorridos de observación en aéreas específicas, o a su vez, crear imaginarios naturales dentro de la misma aula o laboratorios.

Finalmente, se incluye la propuesta de crear los recursos didácticos basados en espacios lúdicos para todas las áreas, pero aplicada de una manera especial en el área de ciencias naturales para los niños y niñas de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” de la ciudad de Ibarra. Dichos recursos dejamos a disposición de los maestros, como una valiosa herramienta que les facilitará el trabajo con los niños y niñas.

6.2. FUNDAMENTACIONES:

6.2.1. Pedagógica

La teoría de la pedagogía socio crítica basada en experiencias y reflexiones busca transformar los aprendizajes de los estudiantes, generando en ellos una postura razonable y justificada sobre ciertos contenidos de la enseñanza aprendizaje, para que puedan manejar así su propio criterio, convirtiéndolos en el constructores de su conocimiento, mediante la creatividad, la motivación por el descubrimiento de la ciencia,

en el que su pensamiento crítico se desarrolla para emitir juicios argumentativos y éticos.

Esta pedagogía nos ayuda en el desarrollo de nuestro trabajo ya que sin duda su propósito es la formación libre y autónoma del hombre, mediante el trabajo en conjunto, llevando a construir el contenido desde la problemática cotidiana, los valores sociales, las posiciones políticas y el desarrollo del individuo en la sociedad.

A ese respecto autores como Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner y Rogers nos dan las pautas de esta teoría pedagógica.

Los aportes de Jean Piaget están asociados al aspecto social de la educación, él reconoce la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia. Estos aspectos van de la mano con el aprendizaje e influyen en la adquisición de nuevos conocimientos.

Piaget mostró también cómo el niño es constructor de su propio conocimiento. Esto implicaba en primer lugar: que en la construcción del mismo es activo ya que no se limita a recibir información del exterior sino que desde el punto donde esté ubicado, tiene un conocimiento previo sobre ese y muchos temas más. Además en su desarrollo psicológico se enfrenta a los objetos de la cultura y la naturaleza, recuperándolos, recogiendo de ellos lo que sus esquemas le permiten (asimilación). Ese entrar en relación con los objetos implica para el niño un proceso de ir paulatinamente acercándose más a las propiedades de ellos mediante la modificación de los esquemas de su pensamiento (acomodación). Y en segundo lugar, implicaba que el aprendizaje es un un proceso en el que progresiva y paulatinamente va aumentando la comprensión sobre los objetos y sus relaciones. Mediante este proceso de conocimiento el niño debe construir ayudado por sus padres y maestros los conocimientos, valores y saberes que le permitan incorporarse a la cultura. Así el conocimiento es un proceso permanente de “equilibración”, durante el

cual el sujeto asimila a sus estructuras conceptuales el objeto, pero a su vez estas resultan transformadas para “acomodarse”, a los elementos del objeto que no le corresponden. De esta forma el sujeto construye su conocimiento a medida que interactúa con la realidad. De ahí que “Lo propio de la inteligencia no es contemplar, sino transformar y su mecanismo es esencialmente operatorio”. (Piaget 1979).

Así los conceptos de asimilación, acomodación, equilibramiento y esquemas de pensamiento, hacen aportes al modelo pedagógico socio crítico, debido a que este proceso cognoscitivo, puede dar respuesta a lo que ocurre en el estudiante cuando es sometido a la construcción de su conocimiento y a la postura crítica que debe asumir en escenarios de su cotidianidad; es decir, que en el modelo pedagógico socio crítico la información se recibe, selecciona (asimila), transforma (acomoda) y organiza (equilibrio). Hallándose una relación innegable entre Piaget y el modelo pedagógico socio crítico, en cuanto a la relación profesor estudiante.

Aunque Piaget reconoce la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, no profundizó acerca de este factor; campo en el cual Vygotsky hizo importantes aportes que permitieron a la psicología valiosos hallazgos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos. Su aporte lo hace a través de la teoría del desarrollo social, en la que plantea que el proceso de aprendizaje es producto de los procesos cognoscitivos y es mediado por la interacción social; en donde las actividades colectivas permiten interiorizar el pensamiento y comportamiento de la sociedad para convertirlas en propias; es decir que las funciones psicológicas superiores son en primer lugar internas para luego constituirse en externas.

Así lo expresa Vygotsky “Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a escala social y más tarde, a escala

individual; primero, entre personas (interpsicológica) y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos” (Vygotsky.1978.págs.92-94 de la traducción castellana, citado por Carretero en Constructivismo y educación. Pág. 24).

Ahora bien, para que este proceso de aprendizaje sea posible el individuo necesita herramientas e instrumentos que permiten el desarrollo social. El lenguaje (verbal o no verbal) es el instrumento más importante ya que para él “la vida del hombre no sería posible si este hubiera de valerse solo del cerebro y las manos,... sin los instrumentos que son un producto social. La vida material del hombre está “mediatizada” por los instrumentos y de la misma manera, también su actividad psicológica está mediatizada por los eslabones producto de la vida social, de los cuales el más importante es el lenguaje. Para dicho autor, la existencia de esta mediatización crea un abismo entre el desarrollo de la actividad psicológica de los animales superiores, puramente biológico y el del ser humano, en el cual las leyes de la evolución biológica ceden lugar a las leyes de la evolución histórico-social.” (José Itzigsohn; prólogo del libro Pensamiento y lenguaje de Vygotsky). Además del lenguaje, son instrumentos y herramientas para el desarrollo social son los signos y los símbolos. También este autor propone que el desarrollo técnico, polifacético y multifacético va unido al contexto social. En el modelo pedagógico socio crítico encontramos que las cogniciones se complementan con el aspecto socio-cultural, este último es inherente al proceso de aprendizaje, y donde el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de los estudiantes está mediado por la sociedad; es decir, no es posible concebir la educación separada de la cultura y sin el compromiso social que tiene el educando con la comunidad de la que hace parte.

Estos aportes presentan la importancia de la interacción social del niño y su relación con la cultura y constituye un complemento al trabajo de Piaget ya que muestran como el conocimiento y el desarrollo cognitivo del niño se construyen también desde lo colectivo. Es importante aquí tener presente “la zona de desarrollo próximo” planteada por Vygotsky que la desarrollaremos más adelante en este mismo apartado. Otro aporte a la pedagogía socio crítica la tenemos en David Ausubel, quien afirma que “el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno”. Esto nos lleva a tener en cuenta en el proceso enseñanza-aprendizaje lo que el estudiante ya sabe, y lo que se va a enseñarle, así la nueva información se conectará con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva del alumno haciendo que esas nuevas ideas, conceptos o proposiciones pueden ser aprendidos significativamente, porque al tener el alumno un marco referencial puede acceder de una manera más eficaz al aprendizaje. Y para conseguir dicho aprendizaje significativo se le propondrá actividades, a través de las cuales recibe la información nueva, que él la relacionará con la que ya tiene, la clasificará, organizará, analizará, evaluará. Todo esto hará que el alumno no aprenda de modo mecánico, o reciba pasivamente el conocimiento de los docentes, sino que contrariamente hará que él genere su propio conocimiento y puedan integrarlo a su estructura cognoscitiva, alcanzando un pensamiento crítico, reflexivo y creativo.

Por eso el profesor deberá ayudar a que el alumno tome conciencia de sus propias opiniones, para confrontarlas con los datos emergentes de la experiencia, para ayudarlo a desestructurar el conocimiento previo y conducirlo posterior a la reestructuración del mismo, incluyendo los conocimientos adquiridos.

Ausubel promueve la retroalimentación de la información aprendida para afianzar el aprendizaje, sin embargo la motivación es la dimensión

más relacionada con la pedagogía socio crítica. El aprendizaje significativo plantea que el aprendizaje es eficaz cuando existe en el alumno mayor motivación intrínseca que extrínseca. El alumno debe manifestar una actitud hacia el aprendizaje significativo, una disposición para relacionar el material nuevo con su estructura en donde él comprenda que ese nuevo conocimiento es potencialmente significativo y relacionable con su estructura de conocimiento.

A este respecto Jerome Bruner dice que la motivación es un aspecto importante para la enseñanza-aprendizaje, ella es el motor que va a direccionar el deseo de querer aprender. Y la motivación intrínseca es más relevante en este proceso, porque si la motivación proviene de su interior dará las energías para la acción y serán más duraderas, mientras que si la motivación es sólo extrínseca podría llegar a desaparecer con relativa facilidad, lo cual haría perder el interés del estudiante por aprender.

Además este autor asevera que la sociedad es un ente formador de individuos, de ahí que el aspecto social no pueda considerarse de manera aislada a la enseñanza, porque éste en ellos. A su vez este autor dice que el aprendizaje es el producto de la construcción activa de conocimientos, que son mediados por las ideas previas almacenadas en las estructuras mentales.

Carl Rogers ha analizado el concepto de aprendizaje y dice que éste se desarrolla cuando el alumno logra hacerlo significativo, lo cual sucede si contempla a la persona en su totalidad, incluyendo sus procesos afectivos, cognitivos, y experienciales. Por eso es necesario que se promueva el aprendizaje de forma participativa, en donde el alumno decida, movilice sus recursos y tenga una actitud dinámica, responsable, autónoma y participativa; que promueve el autoaprendizaje, en donde es el estudiante quien decide qué y hasta donde quiere aprender.

La pedagogía lúdica también genera un enorme aporte a este trabajo, ya que el juego como recurso pedagógico, fortalece las dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral y afectivo, ya que se le considera como un componente básico accionador de todo aprendizaje, permitiendo la construcción de conocimientos; ya que con esta nueva pedagogía los aprendizajes van desde lo ejecutado a lo reflexionado. Cuando a un niño arma un rompecabezas en sus ojos refleja curiosidad y a la vez satisfacción de lo realizado, los problemas los va resolviendo con alegría y entusiasmo mientras explora, compara, construye su aprendizaje y potencializa sus talentos. La pedagogía lúdica trata de hacer mucho más fácil la enseñanza aprendizaje de los niños utilizando para ello los talentos que estos tienen.

Vigotsky, afirmaba que el aprendizaje humano se produce a partir de construcciones previas que se tiene sobre un tema y posteriormente se logra modificar su estructura y conocimientos, con la finalidad de alcanzar conocimientos de mayor nivel y complejidad de diversidad e integración al mundo. Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto.

El espacio lúdico como recurso de aprendizaje tiene un valor pedagógico enorme ya que favorece que los educandos desarrollen hábitos y actitudes, estimulen la imaginación, desarrollen el espíritu crítico, la creatividad, ejerciten el pensamiento y el razonamiento lógico, permitiendo comprender al educando el contenido o conceptos que se le quiere transmitir de una manera fácil especialmente de los más abstractos que son más difíciles de captar con la mera explicación de palabras. De ahí que los docentes deben ofrecer la oportunidad a los alumnos para que realicen lo que sean capaces de realizar para favorecer el aprender haciendo. Por eso en la educación escolar, el espacio lúdico debería formar parte importante para lograr aprendizajes significativos, ya que

ayuda a la comprensión y desarrolla la convivencia, la experiencia, la investigación y el placer de descubrir.

De ahí que al espacio lúdico se le tome como recurso valioso de la enseñanza-aprendizaje, porque por medio del él podemos lograr que el alumno construya su conocimiento, según afirma la teoría del constructivismo de Vigotsky, la actividad lúdica ayuda a explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales, en donde el niño interactúa para el logro de los aprendizajes.

El constructivismo de Vigotsky es el camino en el que debería estar basada la educación básica, ya que su enfoque tiene que ver con la construcción de aprendizajes de manera activa. El niño jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que él llama “zona de desarrollo próximo”.

“La zona de desarrollo próximo”. Con esta noción Vigotsky quiere mostrar las relaciones que existen entre el funcionamiento interpsicológico –con los demás- y funcionamiento intrapsicológico- la persona consigo misma. Con ello distingue entre el nivel evolutivo real- aquello que se puede hacer una persona de manera independiente- y el nivel evolutivo potencial -aquello que puede hacer una persona con la ayuda de otra más capaz – induce la zona de desarrollo próximo”. (Lev Vigostky 1979, p. 133)

Según Vigostky la “zona de desarrollo próximo”, no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, determinado por la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver independientemente un problema sin ayuda de otros, y el “nivel de desarrollo potencial”

Que consiste en la capacidad de resolver problemas con la ayuda de otro, sea este un estudiante más capaz o un adulto, llegando al desarrollo sociocultural.

6.2.2. Psicológica

Según palabras del mismo Lev Vigostky (1896 – 1934) dice:

"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad".

La teoría de Vigotsky es de gran ayuda para entender la psicología del juego, nos permite observar con claridad el crecimiento del niño en relación a sus capacidades para construir sus propios conocimientos, basados en la capacidad de resolver problemas, es así que es necesario recordar que el bebé utiliza todo tipo de objetos para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves de contacto de unidad entre madre-bebé. El juego del niño con objetos para suplir las demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico o interioridad, y del proceso de socialización externa o demandas institucionales, instintivas y culturales. El niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias, producto de su dependencia, encuentra en la imaginación lo que en la vida real no puede alcanzar.

Esta teoría nos ayudará a potencializar el desarrollo del niño llegando a comprender los procesos de maduración para lograr la obtención de conocimientos; a la vez nos ayudan según los niveles de desarrollo de los niños a escoger los tipos de espacios lúdicos ya que estos van aprendiendo y asimilando aprendizajes complejos según la etapa de maduración psicológica, según la psicología de Jean Piaget, a través del juego buscamos que el niño asimile la nueva información; pero ello solo será posible según las condiciones favorables del niño dependiendo de los saberes previos con los nuevos saberes de ahí el interés por seguir descubriendo la nueva información tomando en cuenta la importancia que tiene el docente guía de esta información y su preparación junto con los

instrumentos y recursos didácticos que este ha preparado para que los aprendizajes sean significativos y muestren interés por seguir descubriendo, según los procesos cognitivos deben ir más allá siempre que vayan encaminados al constructivismo. Un profesor constructivista utiliza palabras cognitivas tales como: deduce, clasifica, analiza, predice, estima elabora, etc. Es así que los maestros debemos estar orientados en nuestros fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano.

6.3. OBJETIVO GENERAL

Fomentar la utilización de espacios lúdicos en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en la Escuela Fiscal Mixta “Aída León Rodríguez Lara”.

6.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Naturales.
- Motivar a los estudiantes a través de los espacios lúdicos el interés por el aprendizaje de los contenidos de Ciencias Naturales.

6.5. JUSTIFICACIÓN

De lo estudiado y analizado en el trabajo de investigación se ve necesario incorporar en la enseñanza-aprendizaje de los maestros y niños de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” una alternativa didáctica para mejorar la calidad de los aprendizajes en el área de ciencias naturales. Tal alternativa consiste en generar espacios lúdicos en dicha institución con el objetivo de que se imparta una enseñanza-

aprendizaje significativa, dinámica, atractiva, reflexiva y creativa, de forma que los niños se interesen y se despierte en ellos el deseo ardiente por aprender la mencionada asignatura. Los espacios lúdicos son una herramienta de gran utilidad para conseguir este propósito anotado. Además, el espacio lúdico, y en sí misma la lúdica como herramienta educativa, ayuda al niño o la niña mediante una gama variada de actividades en donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad, a fomentar el desarrollo de su dimensión psico-social, a formar su personalidad, a evidenciar valores, y a la adquisición de saberes.

Con este trabajo investigativo se pretende contribuir a la institución indicada con un recurso didáctico muy útil, como es, el de los espacios lúdicos, para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los maestros y alumnos de la misma y lograr una formación integral de los niños y niñas, que les permita desarrollar los aspectos mencionados en el párrafo anterior, y además familiarizarse progresivamente con este medio de aprendizaje estimulante, con el que podrá adquirir habilidades que le faciliten un exitoso desempeño escolar y que posibiliten potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida.

Este trabajo también puede servir como una propuesta referencial para otras Instituciones que también sufren el mismo problema de la enseñanza tradicional, ya que en él se propone aplicar recursos innovadores permitiendo al estudiante satisfacer su banco de expectativas tomando a los espacios lúdicos como un recurso didáctico muy útil que debe estar presente en todo momento de enseñanza aprendizaje, en el que se combinan diferentes aspectos ya anotados los que ayudan a mejorar en gran manera la enseñanza en general.

Por las razones antes expuestas este proyecto resulta de gran importancia para la institución y además nos conduce a reflexionar como docentes, a que debemos capacitarnos constantemente como profesionales, ya que el mundo cambia y en ese cambio surgen nuevos

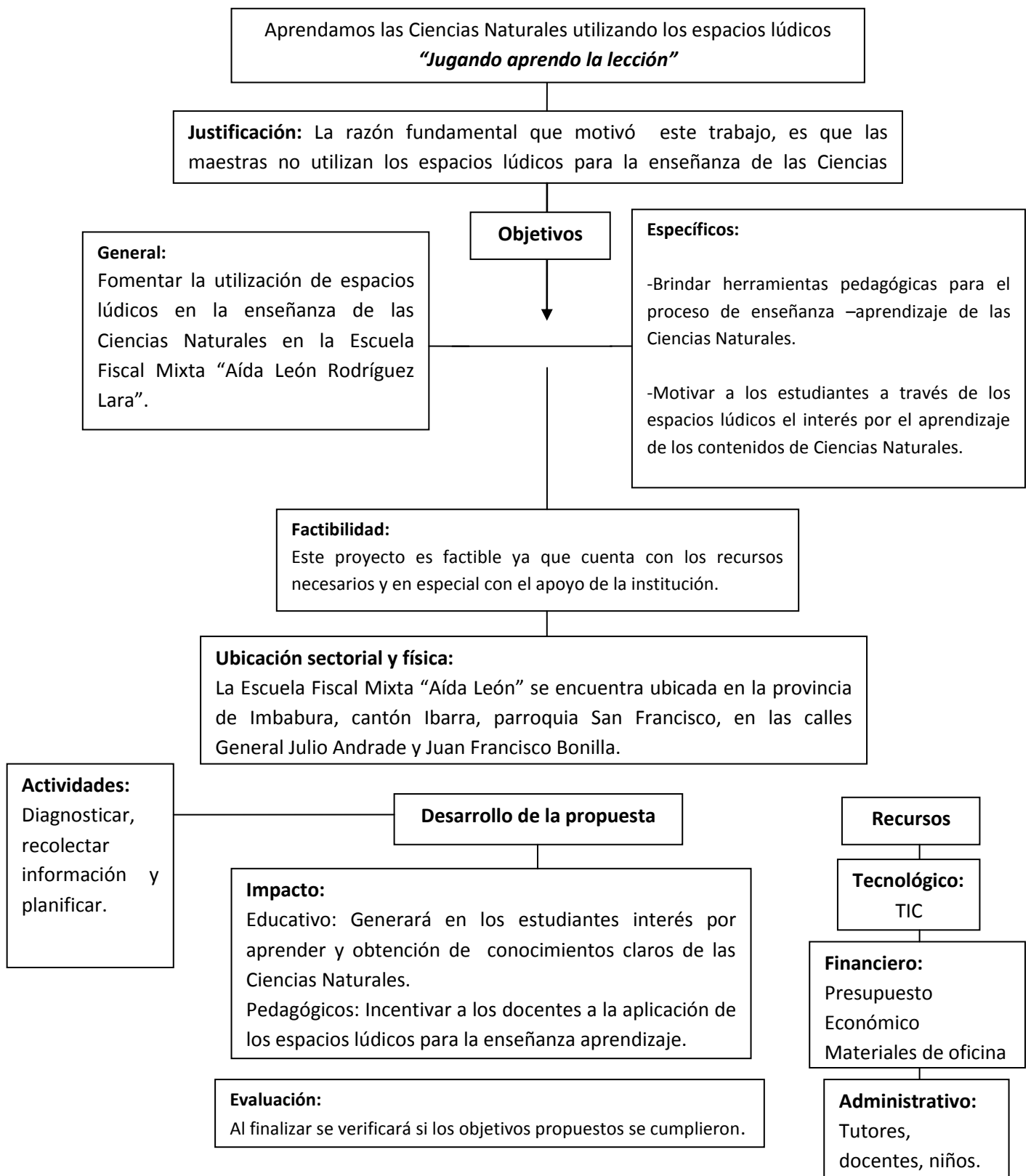
retos y desafíos en la educación con los niños y niñas que debemos afrontar. Por eso debemos buscar nuevas técnicas de enseñanza – aprendizaje con recursos didácticos novedosos, dinámicos, que permitan satisfacer las expectativas educacionales, apartando las estrategias metodológicas tradicionales en las que se emplean recursos didácticos con pocos resultados y que hacen del niño un ser pasivo más que activo.

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

TEMA:

“MANUAL DE TÉCNICAS PARA LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE”

ESQUEMA DE LA PROPUESTA



COMO MANEJAR LA GUÍA

Indicaciones al Docente:

El maestro, al abordar el trabajo con niños y niñas debe iniciar siempre con una programación de ejercicios que requieran descarga y canalización de energía. Para esto se recomiendan actividades de desplazamiento como: correr, saltar, arrastrar, trotar.

Actividades recomendadas: recurrir a juegos tradicionales como el gato y el ratón, lleva, policías y ladrones, jugaremos en el bosque, carrera de relevos, entre otras.

Para centrar la atención por espacios prolongados de tiempo y motivar al niño a participar de esta, combine siempre actividades, incluyendo en estos la realización de trabajos manuales, de manera que, colateralmente se estimule la coordinación dinámica manual a través de actividades de dibujo, coloreado, amasado, moldeado, punzado, rasgado, picado, etc.

Recuerde siempre presentar los contenidos de la actividad y/o la clase hacerlo de manera lúdica partiendo siempre de juegos que busquen crear expectativas, interrogantes, convirtiéndose de esta manera el maestro no en un trasmisor, sino en un guía, facilitador en el aprendizaje del niño, llevándolo siempre a explorar no a memorizar.

Técnicas sugeridas: concéntrese, loterías, caja de sorpresas, sabelotodo, crucigramas, sopas de letras, juegos virtuales, etc. Elogie y refuerce los aspectos positivos del desempeño del niño, si se equivoca motívelo: “tranquilo, tu puedes, trata de nuevo”; demuestre su afecto hacia él por medio de abrazos, aplausos, caritas felices, palabras de felicitaciones, lo lograste, sigue así, etc). Visualice el progreso de cada niño durante la actividad lúdica, solucione dudas y realice una

retroalimentación sobre tema tratado.

Es necesario que contemple otros espacios, porque si durante la actividad que se está realizando el niño se dispersa o se aburre se debe cambiar o modificar la actividad por un momento, para luego retomarla y asegurarse así que la realice hasta el final.

Opte por una evaluación formativa dirigida a valorar el proceso, el avance en la consecución de los objetivos, ordinarios o adaptados.

Siempre, al finalizar las actividades haga un cierre, donde el niño exprese lo que aprendió, lo que más le gusto, que actividad le gustaría repetir, que dudas le quedaron, etc. Con el fin de enfocar la planeación de futuras clases en la creación de proyectos que vayan de acuerdo con los gustos de los niños.

Después de haber observado, se hace un trabajo en conjunto con la maestra y los educandos, utilizando la estrategia pedagógica basada en la lúdica mediante algunos de los siguientes talleres:

ESPACIO LÚDICO: LA HEMEROTECA

Una hemeroteca es un edificio, sala, o página web donde se guardan, ordenan, conservan y clasifican diarios, revistas y otras publicaciones periódicas de prensa escrita archivados para su consulta. También se refiere a la colección o conjunto de diarios, revistas y otras publicaciones periodísticas en un documento específico.

Por lo general corresponde a una sección de una biblioteca, pero también son las colecciones o fondos de los propios medios que los editan.

El término *hemeroteca* viene del griego: *hemera* (ἡμέρα), día, y *theke* (θήκη), caja o depósito, que se refiere al conjunto de datos y revistas guardados.

La hemeroteca es un tipo de biblioteca en donde puedes encontrar las publicaciones de periódicos y revistas, en ella se consultan datos sobre los acontecimientos recientes de la ciudad, el país y el mundo.

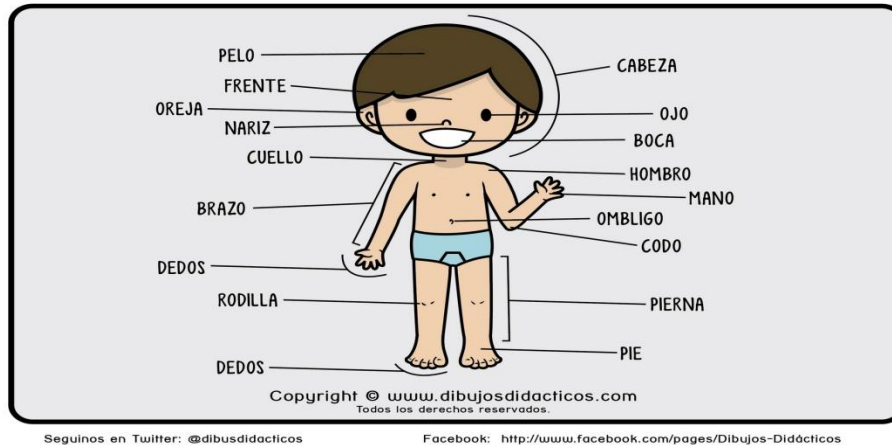
En la escuela también se puede tener una pequeña hemeroteca, que servirá para los trabajos y tareas. Sólo se necesita unos periódicos, tijeras, pegamento blanco y ¡listo!, la hemeroteca escolar estará disponible para todos los compañeros y maestros.

Algunos alumnos pueden elegir temas en particular como deportes, espectáculos, noticias internacionales o culturales.

TALLER # 1

“LA HEMEROTECA”

PARTES DEL CUERPO



OBJETIVO:

1. Identificar señalando y nominando en sí mismo, en otros y en láminas, partes gruesas de cara y cuerpo como: cabeza, brazos, pies, ojos, nariz y boca, con el fin de reforzar el manejo del concepto de esquema corporal de los niños y niñas del grupo experimental.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA HEMEROTECA

Para el presente taller se escogen los siguientes recursos: canción “mi cuerpo”, la cual le va permitir a los niños y a las niñas conocer de manera lúdica las partes gruesas y finas de su cuerpo, con esta canción se trabajara la memoria, el ritmo y el movimiento, además de recortar armar y desarmar un rompecabezas trabajando la coordinación dinámica manual canalizando la energía utilizando actividades psicomotoras.

La letra de la canción “mi cuerpo” debe colocarse en un cartel para que los niños observen y puedan memorizarla con facilidad, luego vamos a trabajar el ritmo y se le pedirá a los niños que le inventen uno o varios

ritmos, ahora vamos a cantarla pero en una ronda y con movimiento; a medida que vamos cantando nos vamos señalando la parte del cuerpo que nos indica la canción y la vamos moviendo.

Ahora, trabajaremos la coordinación dinámica manual, se le entregará a cada niño y a cada niña revistas en las cuales deberán emplear la técnica de recorte con las tijeras, deberán recortar las partes del cuerpo y las pegarán en papel bond logrando así que diferencien las partes finas y gruesas; después se le entregará a los niños y a las niñas las fichas de un rompecabezas el cual deberán armarlo y contar que figura encontraron. Para dar por terminada la jornada realizaremos una actividad la cual servirá de algún modo para evaluar lo aprendido: vamos a organizar a los niños y a niñas en parejas cada uno deberá acostarse para que el compañero le dibuje y coloree la silueta del cuerpo y sus partes.

MATERIALES:

- Láminas
- Cartulina
- Cartón
- Rompecabezas
- Revistas
- Tijeras
- Pegamento
- Papel bond

Diseña el cuerpo humano:

1. Dibuja la base. Coge una cartulina blanca y dibuja la cabeza de un/a niño/a, traza dos rectas perpendiculares y dibuja dos ojos por encima de la raya horizontal, sitúa la nariz justo en el punto de intersección entre las dos rectas y la boca un poco más abajo, en paralelo con la nariz.

Para el cuerpo dibuja una "t" como base. A partir de la base, dibuja el torso del cuerpo y los brazos por partes, es decir, primero del hombro al codo, del codo a la muñeca y, por último, la mano. Haz lo mismo con las piernas.

1. Colorea la piel y los detalles.

Dibuja la ropa y perfila los lados con un rotulador negro de punta fina. Antes de empezar a recortar, dibuja pequeños puntos en las zonas claves para colocar los enganches posteriormente, por ejemplo, en el cuello, en los hombros, en el brazo, etc.

2. Recorta y une.

Realiza los agujeros en las marcas que hiciste anteriormente, y repite el proceso por todo el cuerpo del muñeco. Une la cabeza con el resto del cuerpo. Para ello utiliza unos pasadores o encuadernadores de cabeza redonda, dale la vuelta a la cartulina y abre las palas. Repite el proceso con todos los agujeros del cuerpo del muñeco.

TALLER # 2

LA HEMEROTECA

“CHEF POR UN DIA”



OBJETIVOS:

1. Reconocer los diferentes grupos de alimentos (formadores, reguladores y energéticos) y su relevancia para la nutrición de los seres vivos.
2. Conocer las diversas formas de la célula (de la cebolla, el queso, la lechuga, el pan, la mortadela y el huevo) y su importancia como unidad básica de los seres vivos.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA HEMEROTECA

Se desarrollarán los siguientes elementos: Historia llamada “el chimpancé y el investigador” actividad que permite centrar la atención del

niño, ya que ellos están atentos a las preguntas y a lo que pasa en la narración, luego dibujando, pintando y rellenado dibujos con papel silueta, permitirá reforzar la coordinación dinámica manual y centrar la atención.

En el transcurso de la narración se les pregunta a los niños ¿qué harían si fueran el chimpancé? Cada uno dará su respuesta. Y por último se les dirá que hizo el chimpancé.

Por último se desarrollara la estrategia “los chefs sándwich y los chefs salpicón” actividad que centra la atención, ya que es algo motivante para ellos.

Después se le da a cada niño una cartelera donde se encuentra tres bandejas con el nombre de los grupos de alimentos (formadores, energéticos y reguladores) luego se les reparte marcadores, colores, pegante y papel silueta para que en cada bandeja dibujen, pinten y rellenen los dibujos con papel silueta, los alimentos que creen que están en cada bandeja, según sus conocimientos previos, a continuación se socializa y se muestra el dibujo del grupo de los alimentos dando una breve explicación para que ellos mismos corrijan sus imágenes.(Esta actividad refuerza la coordinación dinámica manual y centra la atención).

Luego se dividen los niños, en dos grupos de chefs: los chefs sándwich y los chefs salpicón y la maestra será la tendera.

Los chefs pedirán lo que necesiten para hacer los sándwiches y el salpicón pero para lograr que le entreguen el artículo de la tienda deben decir a qué grupo de alimentos pertenecen acomodando la oración en orden con artículo, sustantivo, adjetivo y verbo que se encuentra pegada en una cartelera; para finalizar los estudiantes observarán cada uno de los alimentos que se emplearon para realizar los sándwiches y los salpicones en el microscopio para que conozcan sus células. (Esta actividad centra la atención, ya que es algo motivante para ellos).



MATERIALES:

Cómo hacer frutas de papel

Materiales:

- Una manzana (o cualquier fruta)
- Papel para reciclar
- Cola vinílica
- Tijeras
- Cúter
- Un palito
- Un pincel
- Tierra de colores, arena coloreada o polvo para decorar

Paso a paso:

Comienza envolviendo una manzana con trozos de papel húmedo. En esta primera capa no hay que poner pegamento en el papel. Luego de cubrir la manzana, comienza a pegar papeles reciclados recortados con cola vinílica diluida en agua.

Alisa bien el papel en cada capa y deja secar bien entre una capa y otra. En total, debes hacer 8 capas de papel reciclado

Una vez que se haya secado completamente, corta la manzana a la mitad y quítala. De esta forma te quedará el papel reciclado con la forma de la manzana.

Pega las dos piezas con cola y deja que se seque. Luego agujerea la parte superior y colócale un palito que entre justo en el agujerito que ha hecho. Pon un poco de pegamento en la unión del palito y la manzana y deja que se seque.

El paso siguiente es decorar la manzanita. La puedes pintar, pero el papel queda arrugado, por eso lo mejor es cubrirlo con polvo de colores decorativo, arena de colores o tierra de color.

Para ello pinta la manzana con cola vinílica y ve esparciendo el polvo sobre la manzana para que se pegue.

Al terminar de cubrir la fruta, deja que se seque. Y ya tienes lista una **fruta de papel** para hacer adornos o decoraciones para tus tareas.

TALLER # 3

LA HEMEROTECA

“COMO NOS DESPLAZAMOS”



OBJETIVO

1. Determinar el tipo de desplazamiento de algunos animales como la rana, la serpiente las lombrices y el pez.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA HEMEROTECA

Se trabajaran las estrategias: “las culebras” con esta actividad trabajaremos la coordinación dinámica general, luego con la fábula la “rana y la serpiente” esta ayudara a crear interrogantes y abrirá espacios donde los niños y las niñas utilizaran su imaginación. Finalmente realizaremos la actividad “la batalla de los globos” este trabaja la coordinación dinámica general en el momento en que los niños corren y levantan los pies para explotar los globos. El taller se inicia con una ronda infantil que se llama “las culebras” pues los niños y las niñas tendrán que cogerse unos de los otros; se pretende que los niños y las

niñas canalicen la energía para así dar paso a la actividad pedagógica, primero se debe organizar el grupo en 2 equipos que deberán formar una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás, el cuerpo del de adelante.

Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del equipo contrario. Ahora vamos a leer la fábula la “rana y la serpiente” que nos irán contando un poco como se desplazan algunos animales y a medida que la vamos leyendo se crearan expectativas y se abrirán espacios donde los niños y las niñas utilizaran su imaginación para responder los interrogantes que la maestra les haga respecto a la fábula. Terminada de leer la fábula les mostraremos a los niños algunos animales (lombrices, peces, etc.) y las formas que tienen estos para desplazarse de un lugar a otro. Finalmente realizaremos una actividad de relajación pidiéndole a los niños y a las niñas que dibujen en una bomba como se siente emocionalmente (tristes, contentos etc.), en este momento y luego deberán contarle a los compañeros que fue lo que dibujaron y por qué. Para terminar jugaremos la batalla de los globos que consiste en amarrarle un globo de la rodilla y ellos deberán correr y tratar de explotar con los pies el globo de los otros compañeros el que más globos explote será el ganador. En este juego se trabaja la coordinación dinámica general en el momento en que los niños corren y levantan los pies para explotar los globos.



MATERIALES:

- Revistas de animales
- Pliegos de cartulina
- Tijeras
- Colores

A crear una serpiente:

Usa la foto de la serpiente como una guía. Dibuja una larga línea para el cuerpo desde la cabeza hasta la cola. No te preocupes por coincidir la línea, harás los ajustes más tarde. Dibuja el contorno de la cabeza. La mayoría de las serpientes tienen forma de diamante leve en la cabeza.

Espesa el cuerpo y borra lo que queda de las líneas previamente dibujadas que ahora están ocultas detrás de otros pliegues de la serpiente.

Trata de hacer que el cuerpo se vea tan redondeado como sea posible mientras dibujas.

Agrega detalles para el cuerpo, tales como el cascabel, los ojos, la boca, las fosas nasales y las escamas en la parte posterior de la serpiente. Dibuja la forma de diamante en la parte posterior, que es el aspecto sello de una serpiente.

Agrega el sombreado o iluminado para hacer que la serpiente se vea más realista. Más sombreado ayudará a que la serpiente tenga una apariencia más redondeada.

Pinta la serpiente con lápices de colores u otros materiales para colorear. Usa tonalidades de negro, café y blanco para completar la serpiente.

ESPACIO LÚDICO LA COSOTECA

Esta denominación está formada por dos términos “coso”, palabra indeterminada cuyo significado es materia, objetos, bienes u otros, y “teca”, proviene del griego “theke” que significa caja; a partir de su combinación cosoteca es una “caja de cosas”, es un espacio equipado que contiene toda clase de elementos que utilizamos a diario, que son fáciles de conseguir y reemplazar en el caso de que se rompan.

Por lo tanto, todos los jardines de infantes tienen una Cosoteca, sin embargo lo desconocen. Cada sala, de todo jardín, tiene cajas y canastos con tapiotas plásticas, hueveras, trozos de telas, envases de yogurt, tubos de cartón y un sinnúmero de elementos más. Se unen estos materiales no convencionales y reciclables, en un espacio común, se logran dos variables sumamente enriquecedoras para el juego: cantidad y variedad de elementos.

Estos elementos son llamados “materiales desestructurantes”, que flexibilizan el juego de manera tal que favorecen múltiples posibilidades de actividades lúdicas que incentivan la creatividad de los niños, como así también el desarrollo de destrezas, habilidades mentales, sociales y físicas, valores y actitudes necesarias para su desarrollo integral, como personas de derecho.

La actividad consiste en ofrecer a los niños dos o tres materiales diferentes; es condición fundamental que estos materiales sean abundantes, dado que la cantidad hace atractiva la propuesta. El niño es el protagonista de esta actividad, será quien seleccione con qué material desea jugar y cómo. En un primer momento, explorará y experimentará con ellos, luego concretará juegos y producciones que se caracterizarán por ser creativas e interesantes. Por ejemplo, si se les entrega tapiotas de gaseosas de todos los colores, hueveras y tubos de cartón, algunos niños realizarán construcciones con los elementos, otros los clasificarán por

color o forma, otros harán equilibrio con las hueveras llenas de tapitas sobre los tubos, mientras otros llenarán las hueveras con tapitas recreando vender golosinas en el cine.

En las siguientes ocasiones, se incorporarán materiales diferentes generando variabilidad en el juego y por lo tanto un desafío mayor al mismo, dado que una actividad tiene mayor potencial lúdico en la medida que incrementa su desafío.

El docente solo actuará como observador, e intervendrá como mediador ante situaciones conflictivas, y canalizará su observación para evaluar diferentes competencias en cada niño o niña. Los docentes deben ponerla en práctica empleando la modalidad de Taller, con la intencionalidad de propiciar la participación y el aprendizaje de cada uno de los niños, de manera tal que puedan ocupar un lugar protagónico, que les permita favorecer el desarrollo del pensamiento, afianzar el crecimiento de la autoestima y de la seguridad.

El taller funciona de la siguiente manera:

Los juguetes son distribuidos en las salas de acuerdo a su uso, (juegos de pelota, juegos de mesa con reglas convencionales, juegos de construcción de mesa, juegos de construcción de piso y juegos de dramatización).

Los niños, así como históricamente eligen a que rincón desean ir a jugar, en esta ocasión eligen a que taller ir a jugar, mientras los docentes de cada sala, se quedan en la propia coordinando la actividad con los niños de los distintos niveles que hayan optado por su espacio de juego. Para alcanzar esta dinámica el comienzo es paulatino. En primer lugar los niños con su grupo y su docente exploran juegos-juguetes existentes en cada sala, para conocer su propuesta lúdica le ofrece cada una de ellas.

Después de varias jornadas, se comienza a elegir a que taller se desea ir a jugar. Luego todas las salas se encuentran en el salón de usos múltiples para que los niños puedan ir con el docente que coordina el taller que hayan elegido

De esta manera se logra la interacción de los alumnos de diferentes niveles que se agrupan de acuerdo a sus necesidades e intereses, deben constituirse en situación grupal ya que el juego con otros enriquece la actividad y el intercambio.

Esto se ve enriquecido por esta modalidad de trabajo, porque es una característica propia de todo taller, que el mismo propicia el inicio del desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de todas las salas de los centros educativos.

TALLER # 4

LA COSOTECA

“LA GRANJA”



OBJETIVOS:

Establecer semejanzas y diferencias entre los seres vivos y objetos inertes con el fin de reforzar dicho concepto.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA COSOTECA

En este taller se trabajaran los recursos: “caminemos por la granja” actividad que centrara la atención, reforzara la coordinación dinámica manual y la coordinación dinámica general en los niños(a). La canción “la marcha del oso hormiguero”, haremos la marcha del oso como baile de la canción, se trabajara la memoria y la retentiva al aprender la canción, además de la coordinación dinámica- motora que se desarrollara al implementar el baile. Se leerá el cuento “la rana y la gallina” y por último

la estrategia “la fauna viajera” logrando en los niños la descarga de energía y centrar la atención.

Se dará inicio al taller con una canción motivadora “buenos días amiguitos”. Luego se le presentara a los niños el tema del día “la granja”, empezaremos preguntándoles a los niños que conocen de la granja, que hay en una granja, que seres vivos hay en ella, con el fin de indagar los conocimientos previos de los niños, después de escucharlos iniciaremos una caminata por la granja (la zona verde de la institución adecuada con figuras de animales y los árboles que hay allí plantados). Después del recorrido los niños expresaran su vivencia además dibujaran lo visto en la granja que más les llamo la atención, actividad que centrara la atención y reforzara la motricidad en los niños(a); se les dará una corta explicación de los seres vivos, cuales son y cuales son inertes; también hablaremos, señalando y nominando los animales, vegetales, personas que hay en la granja como sustantivos, palabra que los designa.

Cantaremos la canción “la marcha del oso hormiguero”, luego de cantarla haremos la marcha del oso como baile de la canción, se trabajara la memoria y la retentiva al aprender la canción, además de la coordinación dinámica- motora que se desarrollara al implementar el baile a la canción. Seguido leeremos el cuento “la rana y la gallina”; analizaremos el papel de los personajes del cuento, hablaremos también de ellos como habitantes de la granja. Como actividad final jugaremos a: “la fauna viajera”: se sortea el orden de juego y se coloca cada cartel en un sitio distinto del aula.

Cada participante debe decir el nombre de un continente y un animal que se pueda encontrar en él y a continuación dirigirse hacia el cartel del continente a toda prisa, no vale repetir el mismo animal, quien repita o no sepa que decir queda eliminado, el juego termina cuando han participado todos. Con esta actividad se desarrollará las relaciones que se establecen entre los seres vivos y el medio, características de los vertebrados y los

invertebrados, conocimiento de la fauna de nuestro entorno y de otros lugares, además de centrar la atención y canalizar la energía de los niños y niñas.



MATERIALES:

- Tijeras
- Pegamento en barra
- Hojas de fómix (evagoma)
- Cartón
- Lápiz y colores
- Papel autoadherente transparente
- Regla

Paso a paso:

Material con animales

Para poder elaborar material con animales comenzaremos dibujando la figura sobre el cartón. Puedes basarte en imágenes de cuentos infantiles para crear personajes llamativos y a la vez fáciles de dibujar. Si tu fuerte

no es el dibujo entonces puedes imprimir la imagen y recortarla por el margen. Colócala sobre el cartón, pégala y vuelve a recortar por el contorno. Haremos lo mismo después de haber dibujado. Enseguida podemos colorear con el material que elijamos: colores, marcadores, acuarelas, etc. Para proteger el dibujo te recomiendo pegar una hoja de papel auto adherente transparente encima y volver a recortar el margen. Si no te da abasto para crear todo tipo de animales, puedes comenzar con los más populares para enseñarle: perro, gato, caballo, pájaro, hormiga, pollo, etc. Con este material podrás mostrarle la imagen, el nombre y el sonido que hace cada animal.

TALLER # 5

LA COSOTECA

“LA GRANJA DE SEBASTIÁN”



OBJETIVO:

Identificar los diferentes sistemas que conforman los organismos vivos y la manera cómo interactúan entre sí y con el ambiente donde se desarrollan, mediante la actividad la granja de Sebastián.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA COSOTECA

Se dará inicio al taller con una canción motivadora “el pato y la pata”. La enseñaremos para cantarla todos juntos y luego agregarle movimientos para bailarla al mismo tiempo, así se desarrollara en los niños la memoria, la coordinación y la motricidad; luego se le presentara a los niños el tema del día “la granja de Sebastián”, empezaremos preguntándoles a los niños que animales hay en las granjas, y en qué lugar específico de la granja habitan, con el fin de indagar los pre saberes de los niños, después de escucharlos leeremos el cuento “la granja de Sebastián” el cual habla de una granja donde los animales que hay en ella están cada uno en su hábitat; dando así una buena explicación de los

animales como seres vivos que habitan en la granja, su hábitat y su alimentación.

Después a cada niño(a) se le desarrollara la coordinación dinámica general y la coordinación dinámica manual y se le centrara la atención, entregándole un dibujo de un animal de la granja que ellos colorearan, luego recortaran siguiendo la silueta, al terminar se les entregara una bolsa de papel para que peguen allí el dibujo, dejando la abertura de la bolsa en la parte inferior para que cada niño(a) pueda meter la mano por allí y darle vida a su marioneta; cuando todos los niños hayan terminado, dividiremos el grupo en tres subgrupos y a cada grupo desarrollará la imaginación y creatividad creando un cuento con los personajes que tienen elaborados en sus marionetas y, después de hacer la creación del cuento harán la presentación ante los compañeros del taller. Finalizaremos el taller con el juego: “visitando el zoo” este consiste en que el educador se coloca frente a los niños y anuncia que va a explicarles su visita al zoo. El narrador dice: “fui a visitar nuestro zoológico”.

- 1- Los participantes, todos juntos, responden: “¿y qué es lo que has visto?”.
- 2- El narrador: “he visto un mono que comía banano” y con la mano hace el gesto de comer banano”.
- 3- Todos imitan el gesto y dicen: “ha visto un mono comiendo banano”.
- 4- El narrador añade: un mono que comía banano y un caballo que pateaba”, haciendo el gesto de patear.
- 5- Los demás repiten y hacen el gesto correspondiente.
- 6- El narrador continua: “he visto un mono que comía banano, un caballo que pateaba y un canguro que saltaba y realiza el gesto de saltar.
- 7- Todos los jugadores repiten y efectúan los gestos correspondientes.

Con esta actividad se trabajara: descripción grafica de seres vivos, interés por conocer la realidad que nos rodea, diversidad de animales, características básicas de los animales de nuestro entorno, conservación

de la naturaleza y de especies animales y vegetales y espíritu de observación e interrogación sobre el entorno.



MATERIALES:

- Cartulina de colores (dependerá de la figura que vayamos a hacer)
- Una paleta
- Ojos móviles
- Rotulador
- Pegamento
- Tijeras

Son elementos especiales para despertar la imaginación de los niños, ya que forman parte de una dimensión diferente, logrando a través de sus movimientos crear un mundo de fantasía para los más pequeños.

¿Cómo hacer marionetas nosotros mismos?

Hay varias maneras de realizarlas de un modo casero y divertido, siendo una muy buena manualidad para llevar a cabo conjuntamente con los niños. Con cartulina se logran crear muy buenas marionetas de un modo sumamente simple y con materiales que siempre hay en la escuela.

No hay nada tan fácil como hacer marionetas de este modo, ya que la cartulina se puede moldear para que entre perfectamente en la mano y son muy fáciles de moverlos logrando muy buenos efectos.

Para decorarlos se pueden usar:

- Botones para los ojos
- Lana para el pelo
- Fieltro para las cejas, lengua y boca
- Fómix para las orejas

Los materiales que se agreguen al diseño se pueden coser o simplemente pegar con cola vinílica, además se puede pintar con marcadores o con pintura especial, logrando excelentes marionetas.

La decoración es una parte muy divertida de cómo hacer marionetas y donde los niños pueden involucrarse proponiendo todos los accesorios que se pueden agregar, dando a la manualidad una caracterización original y única.

TALLER # 6

LA COSOTECA

“VAMOS AL ZOOLOGICO”



“VAMOS AL ZOOLOGICO”

OBJETIVO:

Identificar por medio de graficas los factores bióticos y abióticos de un ecosistema.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA COSOTECA

Se trabajaran las estrategias: canción “vamos al zoológico” se trabajara la memoria, la atención, la concentración y refuerza conductas perceptivo-motrices como el ritmo; luego procederemos con la actividad “construcción de un zoológico” esta trabajara la parte cognitiva como la memoria, la atención, concentración, la creatividad y la parte motora. Para finalizar haremos el juego “los círculos de colores” esta actividad trabajara la lateralidad, equilibrio y ubicación espacio- temporal.

Actividad motivadora canción “vamos al zoológico” con esta se trabajara la memoria la atención y la concentración pues los niños y las niñas aprenderán a introducirle cada uno un sonido de un

animal, deberán estar muy atentos porque no pueden repetir el sonido y así se realiza hasta terminar con el último niño. (Esta actividad refuerza conductas perceptivo-motrices como el ritmo).

Ahora se presentará el tema vamos al zoológico se realizará una pequeña indagación como ¿qué es el zoológico? ¿Cuáles conocen? Y si alguna vez han visitado uno.

Con base a lo anterior procederemos a la construcción de un zoológico, el cual incluirá zonas verdes (lugar para relajarse y explorar la naturaleza) un amplio espacio pedagógico para lectura, las artes y la música y un espacio para las actividades deportivas y lúdicas.

(Aquí se trabajará la parte cognitiva como la memoria, la atención, concentración y la creatividad y la parte motora).

Ahora vamos a los círculos de colores, juego que consiste en dividir el grupo en dos equipos iguales y se les dice que se enumeren ellos mismos en sus equipos, entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color, el monitor dice un objeto y un número Ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto, la primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo en esta actividad se trabaja la lateralidad, equilibrio, ubicación espacio- temporal.



MATERIALES:

Hoy en día es muy común hacer una maqueta de zoológico para los estudiantes en su tarea.

Todo lo que debes saber es conseguir animales de plástico y por supuesto empezar. Si tienen pequeñas piezas de algún lego y quizá en dos días la terminas.

Material usado para la maqueta de un zoológico:

- Cartón grueso para base o Hielo seco
- PAPEL COLORES
- Arena
- Pinturas
- Cerillos
- Palillos
- Árboles de plástico
- Animales de plástico
- Clay
- Juguetes de plástico
- Brochas, pegamentos.
- Sticks de color crema

Pasos:

1. Primero crea la base
2. Cúbrela con papel de color verde o el color que desees para el suelo.
3. Después combina con varios colores dependiendo en que área vaya a ser.
4. Separa cada lugar para los animales. Por ejemplo el lugar para el León.
5. Inserta un stick para describir cada animal.
6. Para el panda hay que asimilar su polo norte, por ejemplo con algodón.

7. Tienes que agregar detalles interesantes.

ESPACIO LÚDICO LA LUDOTECA

Una **ludoteca** (del latín *ludus*, «juego», «juguete» y de la palabra griega *théke* «caja», «lugar donde se guarda algo») es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. Las ludotecas serían equiparables a las bibliotecas o a las hemerotecas, con la simple **diferencia** de que en vez de guardar o mantener libros o diarios y periódicos, conservan y mantienen juegos y juguetes.

La escuela es, por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad. La ubicación en ella de una ludoteca permitirá a esta disfrutar del prestigio y reconocimiento social del centro escolar, pero al mismo tiempo aportará a este una nueva dimensión participativa, que contribuirá a desarrollar entre los alumnos, padres y pobladores en general los sentimientos de pertenencia hacia la escuela, y consecuentemente el grado de responsabilidad con su conservación y buen funcionamiento. Generalmente tienen como su principal propósito brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, por lo que en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, además, como ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria.

TALLER # 7

LA LUDOTECA

“MI PRIMER ARBOLITO”



OBJETIVOS:

Observar el crecimiento y desarrollo de las plantas como seres vivos describiendo cambios en mi desarrollo y en el de otros seres vivos, logrando así un conocimiento significativo en los niños en cuanto a lo fundamental de la vida que es el nacer, crecer, y reproducirse.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA LUDOTECA

Se hará la presentación del tema a los niños “mi primer arbolito”, donde se trabajara las plantas como seres vivos; iniciaremos con la canción “don tomate” como actividad motivadora la cantaremos y los niños irán repitiéndola hasta aprenderla, trabajando la atención y la memoria al momento de cantarla todos, después leeremos el cuento “la lechuga”, donde los niños hablaran de las plantas que conocen (plantas ornamentales, acuáticas, carnívoras e insectívoras, crasas o cactus, medicinales, trepadoras y venenosas) relacionándolas también con las del cuento; explicaremos todo acerca de las plantas como seres vivos, su

desarrollo, su crecimiento, su alimentación, su respiración y su reproducción; para aclarar los conceptos que se están trabajando. Posteriormente para quemar la energía de los niños, canalizarla de forma positiva y desarrollar aspectos motores, haremos una actividad lúdica llamada “las frutas y las verduras” formaremos parejas con los niños y se les dará a cada pareja un globo el cual representara una fruta o verdura y ellos deberán explotarlo con su cuerpo menos con las manos y pies, además deberán sostenerlo con sus cuerpos y no lo podrán dejar caer, la primera pareja que logre explotar su globo ganara la actividad.

Como actividad final se centrara nuevamente la atención de cada niño y niña, se les dará un vaso desechable, algodón, y una semilla, la cual procederemos a sembrarla; en el vaso se pondrá el algodón remojado con agua y luego se le coloca encima la semilla, se coloca en un lugar fresco y cada tres días se le echa agua. Todo esto con el fin de mirar el proceso de crecimiento y desarrollo de la planta como ser vivo.

MATERIALES:

Es menester tener todo lo necesario para comenzar con la **germinación con algodón**, que si bien no se trata de un proceso complicado será mejor tener todo a mano, para nuestra comodidad. En cuanto a las semillas que pondremos en el frasco para germinar y para que se cumpla la germinación con algodón, podremos elegir entre varias. Como por ejemplo: las lentejas, que todos podemos tener en casa en la alacena, los porotos de manteca, el maíz, y los garbanzos. Una vez que elijamos que semilla queremos germinar, seguimos con el papel secante que es fundamental para que esto se lleve a cabo. Y como su título lo indica para la germinación con algodón necesitaremos el algodón que es el material fundamental para llevar a cabo el trabajo, en cuanto a los recipientes deben de ser transparentes, preferentemente de plástico o de vidrio, para ver cómo la semilla pasa de un estado a otro de una manera más sencilla, y darnos cuenta que la semilla está en buen estado. Es muy

importante destacar que en el frasco germinador transparente, el papel secante debe tocar el algodón, cuando los germinadores estén listos, deberemos ubicar en ellos las semillas y es muy importante decir que no es conveniente mezclar varios porotos de diferentes especies, así que si lo que nos interesa hacer la germinación con algodón de varios porotos, usaremos frascos y papeles diferentes para cada uno de ellos.

¿Cómo hacerlo en la escuela?

Para la germinación con algodón colocaremos, entonces el papel de manera tal que quede en la parte de adentro del frasco, a modo de cono, este se abrirá permitiendo que el papel quede pegado en las paredes del frasco en cuestión, luego se colocarán las semillas que hemos elegido y procederemos a colocar el algodón en la parte interna del frasco, de manera que aplaste en cierta forma el papel contra la pared del recipiente y los porotos queden a la vista desde afuera. Es interesante ayudarse con ilustraciones alusivas que las encontraremos en las revistas o en cualquier manual, o mismo en Internet. Es muy importante rotular los frascos de los recipientes de la germinación con algodón, para que cuando comience a salir la planta sepamos de qué semilla se trata. Muy importante es el hecho que el algodón (material vedette de la germinación), esté bastante húmedo y que sea abundante para que la germinación se pueda llevar a cabo.

El agua permite que llegue a las semillas y estas comiencen con su crecimiento, no es conveniente que le agreguemos mucha cantidad de agua ya que las germinaciones que tienen exceso de agua, sus semillas se pudren y en pocos días estén de color negro, con lo cual se habrá abortado la idea de tener una **germinación con algodón**.

Además es importante que les dé el sol por lo menos una vez en el día, y que el ambiente en el que lo colocamos no sea ni demasiado frío, ni demasiado caluroso, además será necesario alejarlo de las fuentes de

aires acondicionados y de los calefactores, porque secarían el papel en minutos y esa no es la idea para nada.

El frasco germinador estará allí colocado por un mes más o menos, y de allí a una maceta, con tierra abonada, suficiente agua y sol, para que la planta crezca con más vigor, y a partir de esa germinación con algodón, obtendremos una planta que será una creación de la naturaleza, y desde luego de nuestras manos.

Es importante destacar que cuando hagamos la primera germinación seguramente que querremos hacer varias, porque es una tarea de lo más educativa y entretenida. Por ello es que este método de germinación se utiliza en las escuelas primarias y secundarias, para la mejor comprensión y entendimiento de la germinación en la naturaleza.

TALLER # 8

LA LUDOTECA

“CUIDANDO MI ESCUELA”



OBJETIVOS:

Identificar los problemas de contaminación ambiental a través de una caminata por la institución con el fin de que cada niño(a) se concientice del cuidado y conservación de su entorno cotidiano.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA LUDOTECA

Se dará inicio al taller con una canción motivadora llamada “la zorra lleva sus zorritos a la escuela”, luego de aprenderla, cantarla y trabajar la memoria y la atención, cada niño dibujara su escuela con sus zonas verdes, cafetería, restaurante escolar, enfermería, portería, aulas de clase, baños, fotocopiadora, canchas, etc. Al dibujar y colorearla se desarrollara la motricidad fina, además que toda actividad motriz ayuda a centrar la atención. Haremos una caminata por toda la escuela y cada niño escogerá un lugar particular de ella que desearía organizar, cuidar y conservar; cuando haya escogido el lugar, se le entregara papel bond para que escriba o dibuje lo que hará para cuidar ese lugar específico de

su escuela y cuando haya terminado ira y lo pegara en dicho lugar para que todos conozcan lo que se hará, esta ayudara a desarrollar la imaginación, creatividad y centrara la atención dispersa de los niños.

Con todo lo anterior se dará una corta explicación de cómo se debe conservar nuestro entorno: reciclando, no tirando basuras, cuidando las zonas verdes, no dañando los árboles, ahorrando el agua, como cuidar mi escuela sin contaminarla, etc.

Después y como actividad final cada niño hará un compromiso delante de sus compañeros de cuidar la parte de la escuela que escogió; este compromiso quedara escrito y firmado en un libro que se llamara “el cuidado de mi escuela”, libro que los niños construirán como juramento del cuidado que le daremos a nuestra escuela”.



MATERIALES:

- Objetos para bosquejar que están relacionados a lugares de la escuela.
- Lápices para dibujar de mina suave, o marcadores de punta fina y de tinta oscura.
- Papel.
- Tablas con sujeta-papeles u otras superficies duras.

Procedimiento

- Seleccione objetos y colóquelos en mesas para que los niños puedan bosquejarlos en grupos pequeños, sin aglomerarse.
- Explique a los niños que bosquejar es una manera de mostrar lo que notan acerca de su escuela, sus texturas, los tamaños de sus partes, el número de partes que tiene, su ubicación en relación con objetos cercanos, etc.
- Cuando la gente bosqueja lo que observa, dibuja solamente lo que ve, en vez de cosas que recuerda o se imagina.
- Diga a los niños que un bosquejo es un dibujo rápido. La gente hace bosquejos cuando quiere registrar rápidamente información o datos.
- Dé a cada niño una tabla con sujeta-papeles, papel y un lápiz de mina suave o marcador de punta fina y tinta azul o negra.
- Permita que los niños usen varios minutos para bosquejar. ¡Puede que necesiten aún menos tiempo para finalizar los primeros bosquejos!
- Cuando terminan de bosquejar, hable sobre los bosquejos. Pida que comenten sus propios bosquejos. Anímelos a notar diferencias entre los bosquejos de los varios lados del mismo objeto. ¿Qué notan en los bosquejos que muestran dos perspectivas diferentes?
- Considere exhibir algunos de estos bosquejos iniciales, junto con las descripciones dictadas de los niños.
- NOTA: Usted tal vez hallará que algunos niños pequeños se preocupan por “no ser buenos artistas”. Si le parece que a un niño le preocupa su capacidad de dibujar, usted puede explicarle que un bosquejo no tiene que ser bonito ni perfecto. Un bosquejo sirve para “contar” lo más que se puede sobre lo que la persona ha dibujado.

ESPACIO LÚDICIO LA VIDEOTECA

Una videoteca ("video" proviene del verbo latino *videre* = ver, y "teca" del griego *thekes* = caja) es una colección organizada, física o digital, de

obras en formato audiovisual. Su función es la preservación, catalogación y difusión de documentos audiovisuales.

Por video, se hace referencia a la captación, procesamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos de una secuencia de imágenes y sonidos que representan escenas en movimiento.

La tecnología de video fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero se ha reforzado en muchos formatos para permitir la grabación de video de los consumidores y que además el video puede ser visto a través de Internet.

En algunos países se llama así también a una grabación de imágenes y sonido en cinta magnética o en disco de láser (DVD), aunque con la aparición de estos últimos, dicho término se identifica generalmente con las grabaciones anteriores en cinta magnética, del tipo VHS. Inicialmente la señal de video está formada por un número de líneas agrupadas en varios cuadros y estos a la vez divididos en dos campos portan la información de luz y color de la imagen. En la actualidad hay multitud de estándares diferentes, especialmente en el ámbito informático.

CÓMO ORGANIZAR LA VIDEOTECA

Los formatos de nuestras películas son variados y muchas veces tenemos dificultades para encontrar el DVD o Blue Ray que necesitamos dentro de nuestra Videoteca o acceder a nuestras películas en el ordenador. Sin meternos en cuestiones sobre el soporte o la procedencia de los contenidos, desde El Documentalista Audiovisual se recomienda algunas herramientas que sirvan para llevar un control sobre el material didáctico de video.

Como punto de partida a la hora de organizar nuestra videoteca tanto física como digital debemos establecer un orden básico y a partir de ahí

comenzar a organizar nuestros archivos. En el caso de las películas almacenadas en un ordenador o en un disco duro externo podemos establecer un sistema de carpetas basadas en géneros cinematográficos.

Y a partir de aquí si lo creemos necesario crear subcarpetas clasificadas según nuestras necesidades (subgénero, título, asignatura). Otro aspecto a tener en cuenta a la hora de guardar el material es que muchas veces los nombres de los archivos dan más información a parte del título, por lo que es importante que si ese exceso de información no es necesario se renombren los archivos con el título de la película ya que así será más fácil que los programas de catalogación puedan buscar las información de dichas películas.

En el caso de que nuestra videoteca sea física podemos agrupar también nuestros DVD's o Blu-Ray por el sistema de géneros.

El resultado final da lugar a una base de datos bastante completa y que permita realizar una búsqueda de manera muy sencilla y eficaz una vez que hemos Corregido los problemas con los nombres de los archivos.

TALLER # 9

LA VIDEOTECA

“LA CASA DE CHOCOLATE”



OBJETIVO:

Lograr que los niños y las niñas utilicen su imaginación y creatividad para crear historias a partir de las imágenes vistas en la película Hansel y Gretel.

APLICACIÓN DEL TALLER EN LA VIDEOTECA

Como actividad motivadora realizaremos el juego la tormenta, que consiste en escoger un niño que es el director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo; el director de orquesta señala a una persona y frota las manos, este le imita y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos, empieza de nuevo con la primera persona indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos), da toda la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. A continuación indica uno por uno que den palmadas en los muslos y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo

El lugar donde sucede la historia es muy importante ya que hay lógica dependiendo del lugar, por ejemplo, si la historia ocurre en Japón no podemos poner "Y fuimos a nadar al océano Atlántico", la frase no concuerda con el lugar donde ocurre la historia.

Paso 3 Luego de que ya tienes tu base de la historia sigue otro paso importante que sin el prácticamente no puedes hacer tu historia. Los nombres cuando tu historia es una derivación de alguna serie lo mejor es agregar personajes para que los lectores no se aburran. Cuando es una historia propia es obvio que necesitas nombres de personajes. Un truco bueno para elegir los nombres es elegir nombres del país de donde ocurre la historia, solo debes mejorar la redacción, pues es básico al momento de escribir.

Paso 4 Ahora si empieza la diversión para escribir. Lo que vamos a hacer primero es pensar en ideas, se recomienda que pienses ideas en la noche.

Paso 5 Cuando ya tengas suficientes ideas ahora si puedes empezar a escribir tú historia. Ve a algún lugar cómodo, donde estés tranquilo y que nadie te moleste.

Paso 6 Asegúrate de describir bien los personajes y los lugares para que los lectores tengan una idea de cómo te los imaginas. También puedes insertar algunas imágenes que se parezcan a lo que te imaginas.

Paso 7 Recuerda que de vez en cuando debes revisar tu ortografía y algunos detalles de tu historia, para asegurarte que todo concuerde. Así no tendrás que revisar la historia hasta el final y si algo no concuerda no tendrás que re-escribir prácticamente toda la historia.

Paso 8 Luego de que la historia esté terminada el maestro deberá revisarla y compartirla con los compañeros.

TALLER # 10

ACTIVIDADES DE CIERRE



OBJETIVO:

Realizar actividades lúdicas que les permitan a los niños tener un momento de esparcimiento donde puedan interactuar y relajarse logrando así canalizar la atención y centrar la energía en los niños del grupo.

APLICACIÓN DEL TALLER

Se trabajaran las estrategias: “4 esquinas” actividad que centra la atención y refuerza la coordinación dinámica general, Luego se realizará el juego “las cabezas de los dragones” esta desarrollará el desplazamiento, la lateralidad la coordinación óculo-pédica y óculo manual.

Como actividad inicial jugaremos 4 esquinas consiste en formar dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en las puntas de un cuadrado de lado más o menos 15 metros. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores, un balón lo tiene el primero de la fila del equipo B; el juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos, el equipo A debe tomar el balón y dándose pases sin caminar

con él en las manos deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos, luego de que pasen todos los jugadores de equipo B se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos. (Esta actividad centra la atención y refuerza la coordinación dinámica general)

Luego vamos a jugar las cabezas de los dragones, se organizan los niños en dos filas la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura, la cabeza intentará coger las colas de los demás dragones y la cola ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida; cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón. (Desplazamiento lateralidad coordinación óculo pédica y óculo manual).



Finalmente haremos una pequeña indagación del proceso preguntándoles a los niños como les pareció, como se sintieron que fue lo que más les llamo la atención.

7. BIBLIOGRAFÍA

AQUINO Francisco, (1996) Para no aburrir al niño: formas jugadas para la etapa preoperatoria, Trillas México,

CHAPARRO Clara Inés, El ambiente educativo: condiciones para una práctica innovadora, Especialización en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales CINDE – UPTC, Tunja.

EDGREEN Henry Q, (1996) Juegos para alumnos de primaria, Pax México

LÁZARO LÁZARO A, (1990) “El juego en el desarrollo del niño” en Psicomotricidad Revista de estudios y experiencias 35,83-92CITAP Madrid

LEIF J y L BRUNELLE, (1978) La verdadera naturaleza del Juego Kapeluse Buenos Aires

MOYLES J.R. (1990) El Juego en la educación infantil y Primaria. Morata Madrid

PIAGET, J y B INHELDER, (1984) Psicología del niño 12 a. ed., Morata, Madrid

VEGA AGUILAR Paula Cecilia, (2011) Manual de actividades de Educación Psicomotriz Crecer, Explorar y Aprender.

VELÁSQUEZ NAVARRO José de Jesús (1997) Te juego o que aprendo, Copy Gama Impresiones Puerto Vallarta Jalisco México

VELÁSQUEZ NAVARRO José de Jesús (2008) Ambientes Lúdicos de aprendizaje, diseño y operación, Trillas México www.trillas.com.mx

LINCOGRAFÍA

ANDREU Ángeles, GARCIA miguel (2008) “Jugar y aprender Ciencias Naturales” tomado del link

www.upv.es/jugaryaprender/cienciasnaturales/autores.htm

ARBELAEZ Julio Enrique (2002) “Espacio lúdico: una construcción social y comunitaria” tomado del link

www.redcreacion.org/documentos/congreso7/JArbelaez.html

CRESPILLO Eduardo (1975) “El juego como actividad de enseñanza aprendizaje” tomado del link

www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

JIMENEZ Carlos (1999) “Lúdica, creatividad y desarrollo humano” tomado del link www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm

MACKLINS Fionella (2010) “Teoría Constructivista” tomado del link

www.slideshare.net/chelseachile/teora-constructivista

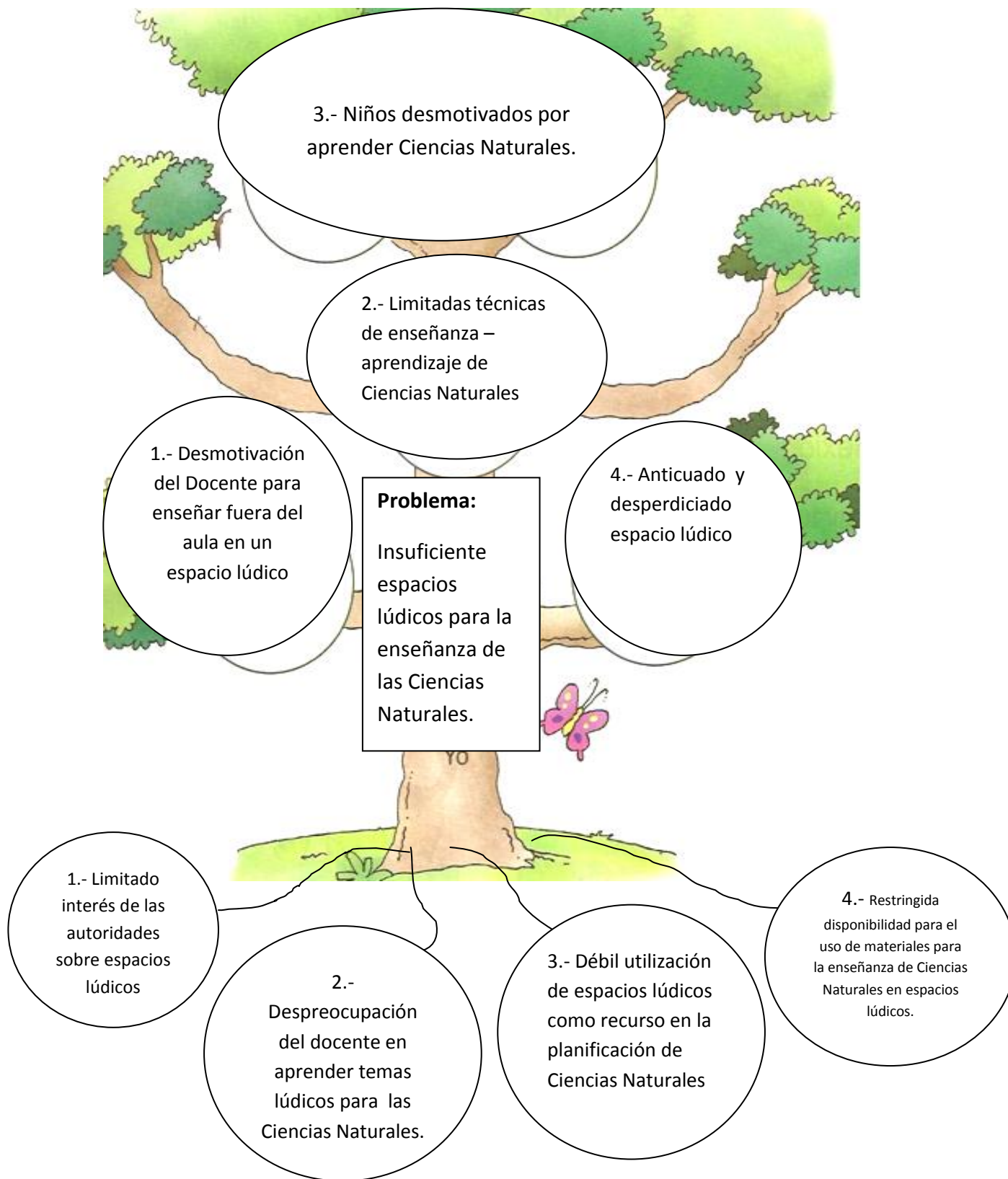
MARTINEZ Lourdes (2008) “Lúdica como estrategia didáctica” tomado del link genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html

ROMO Abel (2010) “El enfoque socio cultural del aprendizaje de Vigotsky” tomado del link es.scribd.com/doc/.../Vigotsky-Aprendizaje-y-Constructivismo

YTURRALDE Ernesto (2005) “¿Qué es lúdica?” tomado del link www.ludica.org/

ANEXOS

ANEXO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2 MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Influyen los juegos y temas aplicados en la enseñanza de las Ciencias Naturales por las maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Aida León de Rodríguez Lara” en el aprendizaje de la materia?	Determinar el uso de técnicas lúdicas por parte de los docentes y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en los niños de de los grados 4to, 5to, 6to y 7mo de la escuela “Aida León de Rodríguez Lara”.
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
¿Existe sustento científico que afirme que los juegos se pueden utilizar como una técnica para la enseñanza de las Ciencias Naturales?	Fundamentar científicamente los conocimientos sobre los espacios lúdicos en la enseñanza de las Ciencias Naturales.
¿Existen espacios lúdicos para la enseñanza de las Ciencias Naturales y que temas han desarrollado las docentes en ellos en esta institución?	Diagnosticar cuáles son los espacios lúdicos con que cuenta la escuela y su utilización por parte de los docentes para enseñar Ciencias Naturales.
¿Con qué documentos de apoyo cuentan para la aplicación de los juegos lúdicos en las Ciencias Naturales?	Diseñar un folleto de técnicas, instrumento y temas sobre los espacios lúdicos que pueden utilizar las docentes de la institución.
¿Los temas impartidos en las Ciencias Naturales se han desarrollado de manera dinámica utilizando espacios lúdicos?	Socializar el folleto para conseguir un aprendizaje dinámico, atractivo, significativo y creativo en los niños y niñas de la institución.

ANEXO 3 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
F.E.C.Y.T

Estimados estudiantes la presente encuesta tiene por objeto recoger información relativa a la aplicación de espacios lúdicos como recurso didáctico para la enseñanza de las Ciencias Naturales, su éxito dependerá de su colaboración seria y verdadera ya que los resultados ayudaran a diseñar una propuesta práctica en beneficio de la Educación. Los datos son reservados y de exclusiva utilidad para este estudio.

Marca con una X según corresponda:

1. ¿Cuál de los siguientes recursos utiliza tu profesor para desarrollar la clase de Ciencias Naturales?

<input type="checkbox"/>	Pizarra
<input type="checkbox"/>	Carteles
<input type="checkbox"/>	Imágenes
<input type="checkbox"/>	Juegos (Rompecabezas, crucigramas, etc...)

2. De las siguientes alternativas cual es la forma con la que te enseñaron las Ciencias Naturales en tu Institución.

<input type="checkbox"/>	A través de juegos (Rompecabezas, crucigramas, etc...)
<input type="checkbox"/>	A través de la lectura de textos
<input type="checkbox"/>	A través de videos

3. ¿Crees que si la profesora utilizará espacios de juego para enseñarte Ciencias Naturales lograrías captar mejor la clase?

	Mucho
	Poco
	Nada

4. ¿Cómo te gustaría aprender Ciencias Naturales?

	Mirando láminas en tu texto
	Que tu profesor te explique lo observado en el texto.
	En un espacio donde puedas manipular los materiales, jugar con ellos mientras aprendes. (Esqueletos. Rompecabezas, juegos de pista. etc.)

5. ¿Crees que si tu construyes tu propio conocimiento lo podrías retener mucho más tiempo que el solo escucharlo y memorizarlo lo que está en los libros de Ciencias Naturales?

	Mucho
	Poco
	Nada

6. ¿Sabías que jugando también puedes aprender Ciencias Naturales?

	Siempre
	A veces
	Nunca

7. ¿Te gustaría manipular materiales para poder aprender una clase en Ciencias Naturales?

	Siempre
	A veces
	Nunca

8. ¿Si tuvieras juegos que te ayuden a aprender mejor las Ciencias Naturales que arias para conservarlos?

	No utilizarlos
	Cuidarlos que nadie toque ese juego
	Utilizarlo correctamente
	Mirarlos de lejos

9. ¿Te gustaría que tu maestra te enseñe las Ciencias Naturales a través de juegos?

	Siempre
	A veces
	Nunca

10. ¿Te regirías a reglas de juego que sean flexibles sabiendo que puedes construir tu propio conocimiento?

	Siempre
	A veces
	Nunca

MUCHAS GRACIAS!

ANEXO 4 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA A DOCENTES.

Estimadas compañeras maestras: el presente cuestionario tiene por objeto recoger información relativa a la aplicación de espacios lúdicos como un recurso didáctico para la enseñanza de las Ciencias Naturales, su éxito dependerá de su colaboración seria y verdadera ya que los resultados ayudaran a diseñar una propuesta práctica en beneficio de la Educación. Los datos son reservados y de exclusiva utilidad para este estudio.

Marque con una X según corresponda:

1. ¿Sabe usted diseñar un espacio lúdico?

<input type="checkbox"/>	Mucho
<input type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

2. ¿Qué tipo de espacio lúdico cree que existe en la Institución?

<input type="checkbox"/>	Ludoteca
<input type="checkbox"/>	Museoteca
<input type="checkbox"/>	Videoteca
<input type="checkbox"/>	Fonoteca
<input type="checkbox"/>	Hemeroteca
<input type="checkbox"/>	Cosoteca
<input type="checkbox"/>	Todos
<input type="checkbox"/>	Ninguno

3. ¿Utiliza algún tipo de espacio lúdico como recurso didáctico para la enseñanza de una de las siguientes áreas?

	Lengua y Comunicación
	Matemáticas
	Estudios Sociales
	Ciencias Naturales
	Otros
	Ninguno

4.- Señale la frecuencia con que utiliza espacios lúdicos como recurso didáctico de enseñanza para las Ciencia Naturales

Diaria_____ Semanal_____ Mensual_____ Trimestral_____

5.- ¿Los recursos didácticos que usted utiliza para la enseñanza en las clases de Ciencias Naturales tienen como objetivo:

	Dinamizar la clase
	Construir conocimiento
	Llamar la atención
	Simplemente ilustrar imágenes

6.- ¿Considera usted que un espacio lúdico le sería útil como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales?

Siempre_____

A veces_____

Nunca_____

7.- ¿Ha escuchado usted sobre los resultados que se obtienen al aplicar los espacios lúdicos como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje?

Mucho_____

Poco_____

Nada_____

8.- ¿En qué aspecto cree que le podría ayudar la existencia de un adecuado espacio lúdico en la Institución ya sea dentro o fuera del aula?

	Hora Social
	Construcción de conocimiento
	Motivación antes de empezar una clase
	Apoyo didáctico (recurso didáctico)

9.- ¿Conoce usted documentos que le ayuden a adecuar un verdadero espacio lúdico?

	Mucho
	Poco
	Nada

10.- ¿Considera que en el rendimiento escolar intervienen varios factores uno de ellos los recursos didácticos que se emplean en la hora clase?

	Mucho
	Poco
	Nada

11.- ¿Le gustaría tener un documento de apoyo en el que se encuentre actividades para la aplicación de espacios lúdicos con los que podría desarrollar sus horas clases para Ciencias Naturales?

	Mucho
	Poco
	Nada

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO 5 FOTOGRAFIAS

Foto N° 1



Socialización con los Docentes sobre el trabajo de investigación.

Foto N° 2



Aplicación de las encuestas a los docentes de todos los años de Educación Básica.

Foto N° 3



En esta fotografía se observa la socialización de los talleres apoyadas con la tecnología.

Foto N° 4



Estudiantes del 7° Año de Básica llenando las encuestas.

Foto N° 5



Los estudiantes de la escuela “Aída León de Rodríguez Lara” preparándose para comenzar a trabajar con los talleres.

Ibarra, 6 de febrero de 2014

CERTIFICADO

QUE: la Prof. RUIZ GUAÑA CRISTINA ESMERALDA, portadora de la cédula N° 100249969-5, egresada de la Universidad Técnica del Norte de la Licenciatura en educación Básica Mención Ciencias Naturales, ha realizado la aplicación de su tesis de grado cuyo tema es la "INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA" EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014 DE LA CIUDAD DE IBARRA" aplicando en forma eficaz y diligente a los años de Educación Básica mencionados.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, haciendo uso del documento la interesada como estime conveniente.

Atentamente;



ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA
"AIDA LEÓN DE RODRIGUEZ LARA"
Dirección: Juan Francisco Bonilla
y General Julio Andrade
Teléfono 2 / Ibarra Ecuador

Lic. Byron Sánchez

DIRECTOR

Ibarra, 6 de febrero de 2014

CERTIFICADO

QUE: la Prof. JIMENEZ GUAÑA RITA MARGARITA, portadora de la cédula N° 100283994-0, egresada de la Universidad Técnica del Norte de la Licenciatura en educación Básica Mención Ciencias Naturales, ha realizado la aplicación de su tesis de grado cuyo tema es la "INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA" EN EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014 DE LA CIUDAD DE IBARRA" aplicando en forma eficaz y diligente a los años de Educación Básica mencionados.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, haciendo uso del documento la interesada como estime conveniente.

Atentamente;



ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA
"AIDA LEÓN DE RODRIGUEZ LARA"
Dirección Juan Francisco Bonilla
y General Julio Andrade
Teléfono 2 / Ibarra, Ecuador

Lic. Byron Sánchez
DIRECTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002839940		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Jiménez Guaña Rita Margarita		
DIRECCIÓN:	González Suárez calle 13 de Abril y Juan Montalvo		
EMAIL:	jritamargarita@yahoo.com		
TELÉFONO FIJO:	062919243	TELÉFONO MÓVIL	0983107338

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA" EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA" PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (ES):	Jiménez Guaña Rita Margarita
FECHA: AAAAMMDD	2015/05/19
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Frank Guerra

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

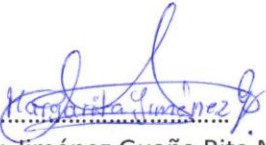
Yo, Jiménez Guaña Rita Margarita, con cédula de identidad Nro. 1002839940, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 19 días del mes de mayo de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Jiménez Guaña Rita Margarita
C.C. 1002839940



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Jiménez Guaña Rita Margarita, con cédula de identidad Nro. 1002839940 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA” EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA” PROPUESTA ALTERNATIVA**, que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 19 días del mes de mayo de 2015

(Firma) 

Nombre: Jiménez Guaña Rita Margarita

Cédula: 1002839940



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002499695		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Ruiz Guaña Cristina Esmeralda		
DIRECCIÓN:	González Suárez calle 13 de Abril y Gran Colombia		
EMAIL:	Crisesmeralda31@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2918231	TELÉFONO MÓVIL	0983310728

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA" EN EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA" PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (ES):	Ruiz Guaña Cristina Esmeralda
FECHA: AAAAMMDD	2015/05/19
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Frank Guerra

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

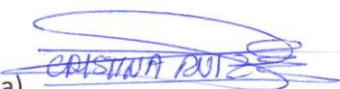
Yo, Ruiz Guaña Cristina Esmeralda, con cédula de identidad Nro. 1002499695, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 19 días del mes de mayo de 2015

EL AUTOR:


(Firma).....

Nombre: Ruiz Guaña Cristina Esmeralda
C.C. 1002499695




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Ruiz Guaña Cristina Esmeralda, con cédula de identidad Nro. 1002499695 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “AIDA LEÓN DE RODRÍGUEZ LARA” EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015 DE LA CIUDAD DE IBARRA” PROPUESTA ALTERNATIVA**, que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 19 días del mes de mayo de 2015

(Firma) 
Nombre: Ruiz Guaña Cristina Esmeralda
Cédula: 1002499695