

**Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje ambiental de los estudiantes de grado
segundo en el Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme**

Cindy Milena Castro Rodríguez

Angie Viviana Sanchez Romero

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad Ciencias Humanas y Sociales

Mag. Andrea del Pilar Olmos Sanabria

07 de junio del 2022

**Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje ambiental de los estudiantes de grado
segundo en el Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme**

Autores

Cindy Milena Castro Rodríguez

Angie Viviana Sanchez Romero

Presentado para optar el título de Licenciatura en Educación Infantil

Director

Magister Andrea del Pilar Olmos Sanabria

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad Ciencias Humanas y Sociales

Licenciatura en Educación Infantil

Bogotá D.C.

07 de junio de 2022

Agradecimientos

En un inicio agradezco a Dios y la vida por darme la fuerza para poder culminar mi carrera, de igual forma y con la misma importancia agradezco a mi familia por ser un apoyo económico, pero más que eso emocionalmente, ya que fueron los que creyeron en mí hasta cuando yo misma dudé de mis capacidades. Por otro lado, agradecer a mi compañera de trabajo Angie por brindarme nuevos conocimientos y juntas poder aprender de los errores; por último y no menos importante a nuestra tutora Andrea Olmos quien nos guio en este proceso académico para así poder culminar de manera exitosa este trabajo de grado. **Cindy Milena Castro Rodríguez**

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres por permitirme cumplir este sueño que es ser profesional en educación infantil y por apoyarme en este proceso educativo, igualmente quiero agradecerle a mi compañera Milena quien me permitió compartir el desarrollo de este trabajo de investigación y juntas nos dimos fuerzas y valor para continuar y dar cada paso que nos llevó a la finalización de este; por otro lado pero no menos importante agradecer a nuestra tutora Andrea Del Pilar Olmos Sanabria por el apoyo y el conocimiento que nos brindó con cada ítem abordado y por guiarnos para mejorar como personas e investigadoras. **Angie Viviana Sanchez Romero**

Resumen

En el presente trabajo de investigación se analiza la importancia de las metodologías lúdicas ambientales en el colegio Juan Francisco Antonio Zea de Usme, en el cual se genera una propuesta pedagógica que consiste en una serie de actividades que tiene como finalidad fortalecer los aprendizajes ambientales de los niños y niñas, teniendo en cuenta que giró en un enfoque cualitativo con el fin de identificar la realidad del contexto educativo desde una perspectiva investigación acción.

En un primer momento, se planteó un marco referencial en donde se tuvo en cuenta aspectos investigativos internacionales, nacionales y locales para tener una referencia general en cuanto a las metodologías ambientales y cómo influye cada uno de estos en la formación de los estudiantes.

Por último, se generó una encuesta a padres de familia de grado segundo para conocer su perspectiva acerca de los aprendizajes que adquieren los estudiantes en la institución, de igual manera se realizó una observación previa para poder saber cómo los estudiantes identifican los recursos de su entorno y cómo los podrían utilizar para su trayecto escolar, generando así una triangulación de análisis. Finalmente se construyen actividades lúdicas ambientales para que los estudiantes identifiquen la importancia de cuidar el medio y dar así respuesta a la problemática.

Palabras claves: Metodologías lúdicas, aprendizajes ambientales, educación, recursos naturales, didáctica ambiental y propuesta pedagógica.

Índice de contenido

Introducción	10
1. Problemática	11
1.2 Descripción del problema	11
1.2 Formulación del problema	12
1.3 Justificación	13
2. Objetivos	15
2.1 Objetivo general:	15
Objetivos específicos:	15
3. Marco Referencial	16
3.1 Marco de antecedentes	16
3.1.1 Internacionales	16
3.1.2 Nacionales	19
3.1.3 Locales	22
3.2. Marco teórico conceptual	25
Teoría del Aprendizaje Significativo	26
Educación Ambiental - Tracy	27
Recursos naturales - Anzil	28
Recursos Culturales - Blanco	28
La didáctica - Juan Amos Comenio	29

	6
El medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje	29
El aprendizaje por descubrimiento de Bruner	30
La lúdica - Motta C.	30
3.3 Marco Legal	30
1. Política nacional de Educación Ambiental	31
2. Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales	31
3.4 Propuesta	32
4. Diseño Metodológico	51
4.1 Método de Investigación	51
4.2 Tipo de investigación	51
Investigación Acción	51
4.3 Paradigma	52
Paradigma Constructivista	52
4.4 Fases de investigación	53
1. Fase Preparatoria	53
2. Fase de Aplicación	53
3. Fase Analítica	53
4. Fase Informativa	53
4.5 Línea de investigación institucional	54
4.6 Grupo de investigación y respectiva línea de investigación del grupo de investigación en la cual se	

	7
inscribe el proyecto	54
4.7 Población y muestra	54
4.8 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	55
Observación - Diario de campo (20 estudiantes)	55
La Encuesta - 15 padres de familia	57
Formato de Encuesta Familiar	58
Colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme	58
4.9 Cronograma	61
Tabla 3 Cronograma de Fases	61
5. Análisis y Resultados de instrumentos	62
Encuesta	62
Preguntas cerradas	63
Preguntas Abiertas	70
Diario de campo	71
6. Resultados y Análisis del proyecto	76
7. Conclusiones y Recomendaciones	81
Referencias Bibliográficas	83
Anexos	90
Encuestas	90

Tabla de tablas

Tabla 1 Organización de marco teórico	26
Tabla 2 Actividad Implementada	56
Tabla 3 Cronograma de Fases	61
Tabla 4 Instrumentos de Recolección de datos	62

Tabla de Gráficos

Gráfico 1 Pregunta 1	63
Gráfico 2 pregunta 2	64
Gráfico 3 Pregunta 3	65
Gráfico 4 Pregunta 4	66
Gráfico 5 Pregunta 5	67
Gráfico 6 Pregunta 6	68
Gráfico 7 Pregunta 7	69
Gráfico 8 Pregunta 8	70

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 escáner de encuesta	90
Ilustración 2 escáner de encuesta 2	91
Ilustración 3 escáner encuesta 3	92
Ilustración 4 escáner de encuesta 4	93
Ilustración 5 escáner encuesta 5	94
Ilustración 6 escáner de carta de autorización	95

Introducción

A lo largo de la historia, se pueden evidenciar las características de una sociedad en busca de nuevas estrategias para mejorar y cambiar la forma educativa de diferentes comunidades en un contexto determinado, para encontrar un mejoramiento institucional e individual.

La sociedad educativa busca mejorar cada día, ya que la importancia de la enseñanza y el generar nuevas estrategias de aprendizajes ambientales permite fortalecer habilidades y construir nuevos pensamientos, dado que, cada niño es un mundo lleno de experiencias y conocimientos que adquieren de su contexto familiar, cultural y educativo, es por ello por lo que el ambiente que lo rodea es el medio por el cual los estudiantes pueden llegar a descubrir sus capacidades.

1. Problemática

1.2 Descripción del problema

Desde hace algunos años se ha podido observar que las zonas rurales se encuentran perjudicadas por la falta de recursos y materiales de apoyo que ayudan a los maestros a guiar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, de igual manera se puede observar la gran dispersión en las aulas rurales por los factores que se han mencionado anteriormente.

Es por ello, que la situación con menos interés por parte de los estudiantes, ha sido la falta de estrategias didácticas en las actividades propuestas por el maestro, se entiende que estas son: “Guías de acción que orientan en la obtención de resultados que se pretenden alcanzar con el proceso de aprendizaje, da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes” (Hernández, Recalde, & Luna, 2015, pág. 80), por ende las ocupaciones lúdicas llevadas al aula se convierten en un instrumento estratégico introduciendo al infante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes simpáticos de forma llamativa y natural desarrollando capacidades.

El siguiente punto trata de la localidad de Usme, la cual ofrece un patrimonio cultural y natural amplio debido a que en la antigüedad estaba poblado por comunidades Muisca; este municipio también es la principal fuente de actividad agrícola donde distribuyen alimentos a diferentes partes de la ciudad. Usme es la segunda localidad de Bogotá con más extensión rural, cerca de esta localidad se encuentra el páramo del Sumapaz; esta también cuenta con dos represas llamadas La Regadera y Chisacá, estas dos permiten el abastecimiento de agua potable a la zona sur de la ciudad. Es por esto que es importante tener en cuenta el patrimonio cultural y natural que ofrece esta localidad para implementar actividades o excursiones con los estudiantes que habitan estas zonas para que logren comprender la importancia y el

cuidado de estas zonas.

Por otro lado, la educación ambiental es importante para los estudiantes de la institución desde una edad temprana, debido a que esta permite que cada individuo tome consciencia de su ambiente, aprenda y conozca su entorno, lo valore y mediante la experiencia pueda actuar tanto individual como colectivamente en la resolución de problemas ambientales presentes y futuros. La educación ambiental también le permite al estudiante adquirir habilidades ambientales, y es vital para los niños en su inicio de vida, ya que en esta etapa es dónde aprende la mayoría de sus destrezas y es aquí donde logra fortalecer sus valores sociales y culturales; es por esto que el aprendizaje ambiental ayuda al estudiante en el sentido de conservación de su entorno y a poder transmitir sus conocimientos sobre este a otras personas.

Ahora bien, con respecto del medio ambiente a nivel local es fundamental debido a que el aprendizaje de este busca alternativas que den solución y prevengan el deterioro de los recursos naturales y así estos tengan un mejor manejo en el entorno local, y con esto lograr que las personas que lo habitan adquieran conciencia y minimicen la contaminación ambiental. Por otra parte, el medio ambiente a nivel regional también es un punto importante, ya que en estas zonas se debe proteger y conservar el patrimonio tanto cultural como natural; debido a que estas proporcionan la sostenibilidad de las personas que lo habitan, es por esto que aprender sobre el medio ambiente permite que cada individuo prevenga las problemáticas futuras sobre el ambiente y de solución a las que ya existen

Este proyecto busca ampliar las actividades lúdicas ambientales que se realizan en el área rural de la localidad de Usme Pueblo, teniendo en cuenta que este tipo de zonas tienden a ser vulneradas y sus estrategias educativas son precarias, por esta razón se busca realizar un

estudio en esta población para poder identificar qué tipo de actividades lúdicas se podrían adaptar a sus recursos tanto naturales como infraestructurales.

1.2 Formulación del problema

¿Qué estrategias didácticas lúdicas posibilitan el fortalecimiento de los aprendizajes ambientales en los estudiantes de grado segundo del Colegio I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme?

1.3 Justificación

La presente investigación se enfoca en componer estrategias didácticas ambientales en el proceso educativo de un contexto rural, debido a que en este tipo de zonas los docentes no poseen material didáctico que les permita implementar actividades dinámicas y potenciar así las habilidades de los estudiantes, también se tiene en cuenta la falta de innovación en los currículos estudiantiles, ya que la mayoría tienden a ser de tipo tradicional, según lo dicho anteriormente, se puede decir que, los estudiantes que habitan en ambientes rurales no se encuentran motivados a estudiar; debido a la falta de interés de los docentes que no quieren cambiar las clases que son de manera estricta y monótona; es importante reconocer que los recursos naturales de estos lugares ayudan a implementar metodologías lúdicas que fortalezcan y motiven a los estudiantes a aprender cada día.

Por otro lado, Candela afirma que “Los sujetos del proceso educativo, maestros y alumnos en una permanente negociación mediada por el habla, reconstruyen el conocimiento propuesto, elaborando nuevos significados y contenidos de las actividades realizadas” (1995, p. 173). Ahora bien, concretando el entorno de educación, se puede deducir que la lúdica es una herramienta básica para el desarrollo cognoscitivo y afectivo del niño según el documento de aportes para el trabajo lúdico pedagógico en contexto rural. Dicho esto, se puede decir que, en el entorno rural no se implementan estrategias que ayuden al estudiante a su desarrollo cognoscitivo; ni se plantea un currículo que se adapte al aprendizaje ambiental para potencializar sus habilidades de manera didáctica y motivacional.

Un patrimonio natural y sobre todo cultural de esta localidad de Usme es la gran réplica de la escultura de la princesa Usminia elaborada en papel reciclado; esta habla de una historia ancestral y también de una forma creativa de reutilizar residuos para transformarlos

en arte antes de afectar el medio ambiente de la localidad. El reconocimiento de su patrimonio también se basa en las actividades de senderismo que se pueden realizar en esta localidad ya que esta permite el avistamiento de aves dentro de su área rural; por otro lado, en la vereda del Curubital se encuentra un santuario de flora y fauna. En esta majestuosidad de espejos de agua se alojan pantanos y lagunas colgantes, convirtiéndose en un espacio místico que concentra el legado ancestral y el valor de estos ecosistemas de montaña.

En esta localidad se puede encontrar La casa de la cultura de Usme está es conocida como la hacienda la Esperanza o la Cecilia. Ha sido construida sobre el siglo XIX, su arquitectura es colonial con paredes en adobe y los techos a 2 aguas, evidenciándose como una residencia rural de Colombia. En la actualidad, en ella se muestra permanentemente el legado ancestral de este territorio.

Es por ello, que el proyecto busca ampliar las actividades lúdicas las que se realizan en el área rural del pueblo de Usme ya que este ofrece un aprendizaje amplio sobre su territorio, su cultura y sus zonas naturales, teniendo en cuenta que este tipo de entornos tienden a ser vulnerados y sus estrategias educativas son limitadas, por esta razón se busca realizar un estudio en esta población para poder identificar qué tipo de actividades lúdicas se podrían hacer basadas en sus recursos naturales y sus saberes campesinos.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general:

Diseñar estrategias lúdicas y significativas que permitan la exploración del entorno, el conocimiento de los recursos naturales y saberes campesinos de los estudiantes de grado segundo del colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme.

Objetivos específicos:

- Analizar en los estudiantes de grado segundo el conocimiento que tienen, sobre el entorno ambiental en el que se involucran en su cotidianidad.
- Categorizar bases teóricas y epistemológicas que permitan el acercamiento de los niños del grado segundo a la exploración del medio.
- Establecer actividades lúdicas que permitan el reconocimiento de los recursos naturales (piedras, palos de árbol, tierra, etc.) y culturales por medio de la exploración de su entorno.

3. Marco Referencial

3.1 Marco de antecedentes

3.1.1 Internacionales

Un primer trabajo corresponde a Pesantez (2014) de la Universidad Técnica de Machala- Ecuador, quien realizó “Incidencia de la Cultura y Educación Ambiental en los Estudiantes del Colegio Doctor José María Velasco Ibarra del Cantón el Guabo con Respecto a la Protección y Conservación de la Naturaleza Periodo Lectivo 2013 -2014”. Este trabajo está enfocado en la participación de los estudiantes en procesos de educación infantil, la importancia de la cultura, la relación entre la cultura y la educación ambiental, la importancia de la educación ambiental, principios de la cultura ambiental y las causas de la falta de cultura y educación ambiental.

Este proyecto se enmarca en el tipo de investigación deductiva, inductivo, hipotético-deductivo y su enfoque fue cualitativo y cuantitativo; por otra parte, la muestra estudiada 169 personas (140 estudiantes, 26 profesores, 3 autoridades) en el Colegio Dr. José María Velasco Ibarra del Cantón el Guabo. La técnica utilizada para la recolección de datos fueron la entrevista la cual fue utilizada en los directivos y docentes de la institución, la encuesta que fue realizada a los estudiantes y una ficha de observación para detectar la problemática ambiental, con el fin de conocer el desinterés de los estudiantes por respetar, proteger y cuidar el medio ambiente y la falta de actividades que afiancen la cultura y el cuidado del medio ambiente en todos los miembros de la institución.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso debido a que esta da un aporte muy interesante teniendo en cuenta que en estas épocas se ha olvidado el cuidado de la

naturaleza, la cultura y la importancia de inculcar a los niños en este aspecto del medio ambiente; por eso se debe implementar estrategias de manera didáctica e informativa para lograr una mejoría en la protección, cuidado, y respeto de la naturaleza y así mismo de la cultura.

Un segundo trabajo corresponde a Merlos (2016) de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, quien presentó “Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje “este proyecto se fundamenta en la importancia que hay desde los primeros años de vida a que la educación intervenga como un eje central de la niñez, en donde su objetivo sea involucrar la metodología lúdica, dado que, la lúdica es una actividad espontánea y libre del propio individuo e igualmente se involucra el medio ambiente, dado que conocer el entorno ayuda al niño a integrarse con mayor facilidad, está también ayuda a que los niños se relacionen en su contexto por medio de actividades donde se vea reflejado la diversión, el placer y todo lo recreativo que aporte a un nuevo aprendizaje.

Este trabajo de investigación se basó en los conceptos de la lúdica y el ambiente como herramienta o juego, jugar y aprender, importancia de la motivación, motivación en el proceso de enseñanza, motivar a los alumnos, estrategias básicas motivadores y la motivación y los procesos afectivos. En este proyecto se evidencio los instrumentos de: entrevista dirigida al director, encuesta dirigida a los docentes y boletas de opinión para los docentes; según esto se pudo observar que la implementación de metodologías lúdicas fue enriquecedora dado que se cumplió el objetivo de este trabajo, de igual manera se observó el cambio de los docentes al momento de brindar un aprendizaje a los estudiantes.

Este trabajo tiene relación con este proyecto de investigación ya que la propuesta busca cambiar la metodología del colegio rural de Usme; brindando así nuevas experiencias a cada estudiante por medio de la lúdica, la cual promueve la motivación a seguir aprendiendo.

Un tercer trabajo corresponde a Roll (2016) de la Universidad de Chile quien hizo el “Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana”, elaborando en la TEP de niños que asisten a jardines infantiles de la Región Metropolitana (R.M). El juego cumple un papel determinante en el desarrollo, y es una necesidad y un derecho de la niñez. Este derecho debería ser secundado y promovido por los adultos, los Estados y los centros educativos, más que nada en la fase de la primera niñez.

Esta investigación pretende describir las concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de Educadoras de Párvulos y Técnicos en Educación Parvularios de niños que asisten a jardines infantiles de la Región Metropolitana. Este trabajo contó con la participación de 138 educadoras de párvulos y técnicos en Educación Parvularios, entre 19 a 58 años. Es por ello por lo que se entiende el juego como una actividad libre e iniciada por el niño, mientras que conciben el aprendizaje como un proceso beneficiado por la instrucción directa y los objetivos pedagógicos explícitos.

Esta es una investigación que nos da una perspectiva de que el juego en los niños más pequeños les ayuda a potenciar sus habilidades como la exploración al mundo que los rodea y a identificar texturas mediante estas estrategias de juego ellos generan un conocimiento asertivo al utilizar fichas u objetos llamativos para ellos; por esto en nuestro proyecto

debemos diseñar metodologías que contengan cosas que llame la atención del estudiante para generar un buen ambiente y sigan explorando su entorno.

3.1.2 Nacionales

Un primer trabajo corresponde a Forero (2018) de la Universidad Pedagógica Nacional; quien presenta el “Juego Simbólico: Reflexiones desde mi Práctica Pedagógica” en los niños y niñas del grado Jardín del colegio Cundinamarca I.E.D; este trabajo hace referencia al juego simbólico y sus diferentes perspectivas, el juego simbólico visto desde la perspectiva educativa y desde una perspectiva cultural y social, enfocándose en la reflexión a la propia práctica y las transformaciones que se puede elaborar partiendo de propuestas pedagógicas construidas con el entorno al juego simbólico en la primera infancia junto con la exploración del medio.

Este proyecto se enmarco en una metodología cualitativa, por otra parte, la muestra estudiada fue de 50 estudiantes (jardín 1 y jardín 2) del colegio Cundinamarca I.E.D; en este se utilizaron distintas técnicas e instrumentos para la recolección de información los cuales se constituyeron en: la observación, el diario de campo, las videograbaciones y el ejercicio interpretativo. El estudio afirmó que, la aplicación de propuestas pedagógicas que implementen el juego simbólico en los estudiantes puede ampliar el desarrollo de las interacciones con otros individuos generando así una experiencia significativa tanto para su vida como para su trayecto escolar.

Este trabajo se relaciona con el proyecto haciendo la caracterización del juego simbólico y el ambiente en el juego, así mismo se puede decir que a partir de distintas reflexiones se generan diseños en ambientes para la experiencia. Por lo tanto, esos escenarios

expuestos en el trabajo le ayudan a los niños a realizar diferentes interacciones con objetos como la exploración, el descubrimiento y el significado, dando así la posibilidad de interactuar, hacer asociaciones mentales, comprender e interpretar su realidad transformándola a través de las emociones; como la expresión de sorpresa, alegría, risa. Por consiguiente, fue un trabajo muy influenciador para este proyecto ya que trabaja la lúdica y los distintos escenarios que se pueden involucrar con la ruralidad.

Un segundo trabajo corresponde a Mateus (2017) de la Fundación Universitaria los Libertadores, quien llevó a cabo “Los Procesos de Atención en los Estudiantes de Segundo Grado en la Escuela Rural Santa Marta del Municipio de Quipile, Cundinamarca a partir de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje”, tal y como vemos en este trabajo se implementó la teoría cognoscitiva, la lúdica y los mecanismos atencionales en los niños. En este se plantean el desarrollo de estrategias lúdicas basadas en la lectura, juegos, dinámicas y dramatizaciones que contribuyen a la creatividad del estudiante teniendo en cuenta cada una de las dimensiones del desarrollo humano contribuyendo en la diversidad desde sus experiencias recreativas a lo rural.

La autora de este proyecto se enmarca en un enfoque de investigación cualitativa basándose en mejorar los procesos de atención y aprendizaje en los estudiantes de dicha institución. Por otra parte, la muestra estudiada son 25 personas (familias aproximadamente) habitantes de un caserío en la zona rural del municipio de Quipile en Santa Marta; las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron la entrevista y la observación las cuales confirman la aplicación de estrategias lúdicas que ayudan no solo a potenciar su atención sino que complementan sus habilidades lingüísticas, comunicativas, artísticas y las

cognitivas, dicho esto se puede afirmar que las metodologías lúdicas en un entorno rural ayudan a realizar un ciclo escolar más efectivo para el desarrollo de cada uno de los niños.

Este trabajo se relaciona con el proyecto en curso ya que propone la lúdica y lo rural, como un componente controversial en la educación, aunque se debe tener en cuenta que deben estar presentes distintas metodologías que fomenten las habilidades de cada uno de los estudiantes, ya que en este ámbito rural lo que se busca es motivar al estudiante a estudiar, a explorar y a indagar de manera individual; claramente con el acompañamiento constante de los padres de familia. Influyó en las distintas metodologías que se pueden complementar a esta investigación, ya que los docentes deben buscar distintas formas de complacer las necesidades de los estudiantes fomentando la ruralidad como ámbito fundamental en el trayecto de la investigación.

Un tercer trabajo corresponde a Parada (2016) de la Universidad Nacional de Colombia, quien presentó “La participación Infantil en la Educación Rural: El caso de la Escuela Nueva”, en los estudiantes de grado transición de la básica primaria en la Institución Educativa Rural “Santa Helena”, vereda “La Patera Norte” del municipio de Ubaté, y en la Institución Educativa Rural Departamental “El Hato”, sede central, “El Hato”, municipio Carmen de Carupa, en la Provincia de Ubaté; en este trabajo se manejaron las teorías de la Escalera de la Participación de Roger A. Hart (1993), educación rural, participación infantil y escuela nueva con el fin de lograr una educación rural de calidad y del ejercicio a la participación desde una perspectiva de derechos e indagar sobre la implementación del modelo educativo Escuela Nueva.

En segundo lugar, la autora se enmarco en un enfoque de investigación cualitativo y el alcance descriptivo para analizar los niveles de participación de los niños según la escala de Roger A. Por otra parte, la muestra estudiada fue de 65 individuos (29 estudiantes de la institución educativa rural “Santa Helena” y 36 estudiantes de la a Institución Educativa Rural Departamental “El Hato” vereda “El Hato”) de las dos instituciones rurales con métodos de escuela nueva ubicadas en el municipio de Ubaté. Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron: las entrevistas, los videos y el instrumento empleado fue la Escalera de la Participación de Roger A. Hart este propicia espacios aptos para el desarrollo y protección integral de los niños; este estudio confirmó que el contexto rural y el modelo de escuela nueva se puede implementar la participación infantil con la finalidad de que el estudiante tenga un buen desempeño de roles dentro del aula de clase, dando a entender que el maestro es un guía constante para que los estudiantes puedan lograr sus objetivos.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso ya que propone que la educación rural en Colombia y la participación son dos aspectos que influyen de manera significativa para el proyecto ya que se busca generar más participación en las escuelas rurales en los niños, por ende, esta trabajo aporta a la investigación desde una perspectiva diferente y precisa sobre la ruralidad y los distintos ámbitos que la componen, entendiendo también que la mayoría de las escuelas rurales tienen algunas limitaciones de infraestructura y de recursos, dado esto se pondría en práctica lo lúdico-pedagógico que es lo que se quiere fomentar en este proyecto de investigación.

3.1.3 Locales

Un primer trabajo corresponde a Gómez & Cardona (2016) de la Universidad Pedagógica Nacional, quienes realizaron el trabajo de grado “La recreación como estrategia

de enseñanza - aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano” con estudiantes de grado primero del Gimnasio La Fontaine. La recreación se abordó como costo pedagógico articulado a procesos educativos, la lúdica como un ejemplo de espacios o ambientes en donde el alumno obtuvo diferentes beneficios particulares, sociales, culturales y académicos; el juego como manifestación independiente y acción o herramienta de trabajo y las magnitudes del desarrollo humano como la integralidad de las habilidades del ser y cómo se involucra con el entorno.

Este proyecto se desarrolló desde la metodología de la investigación acción siendo de tipo cualitativo y se dividió en tres fases: planificación, acción e interpretación de resultados, por medio de estos, se utilizaron dos herramientas la planeación pedagógica y el diario de campo ya que cada una de estas ayudó a seguir un seguimiento de las actividades y comportamientos de los estudiantes.

Este trabajo se relaciona con el proyecto dado que la lúdica y el juego son una metodología que inspira al estudiante a generar un aprendizaje significativo, también esto ayuda a mejorar la relación entre docente y estudiante generando un ambiente sano, obteniendo así beneficios para potenciar su creatividad, vínculos sociales y su participación cultural.

Un segundo trabajo corresponde a Baquero, Rodríguez & Carillo (2019) de la Universidad Cooperativa de Colombia, quienes realizaron “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años” en el Colegio Alemania Unificada IED, a esto se añade que su objetivo principal es fomentar la motivación en el desarrollo de la expresión corporal a partir de una intervención pedagógica que posibilite integrar tanto a estudiantes como a profesores por medio del juego

simbólico, involucrando principalmente el medio ambiente. Dentro de este contexto se lleva a cabo un ejercicio diagnóstico el cual se divide por 2 etapas en el proceso de formación en la especialización, es por esto por lo que el proyecto de investigación se inicia a partir del planteamiento del problema hasta el diseño de una iniciativa que posibilite el fortalecimiento del desarrollo del cuerpo de los niños y niñas de 6 a 8 años.

Por consiguiente, para entender cómo funcionaba cada una de las etapas se da apertura desde la primera fase en la cual se realizó un diagnóstico, donde se detectó en la institución una problemática relacionada con la dimensión corporal, notándose que en el planeamiento curricular no se le ha dado la suficiente relevancia pedagógica, dando prioridad a otras dimensiones como lo son la cognitiva y la comunicativa. Queda por aclarar que desde dichos hallazgos se contempló en la etapa 2 una secuencia de ocupaciones que enriquezcan el juego simbólico registrado esto se puede decir que, éstas han permitido laborar la expresión del cuerpo a partir del entorno infantil por la cual se busca destacar el valor del ejercicio motriz, la expresión del cuerpo y la implementación de herramientas que da el ámbito. Para dar cierre a estas etapas, en la fase 3 se presenta la propuesta de intervención (PPA) que podrá ser aplicada para confirmar las implicaciones e intencionalidad del juego simbólico como herramienta pedagógica, integrando a la comunidad educativa en busca de cambios pedagógicos de la institución.

Por ende, este trabajo se relaciona con el proyecto dado que la expresión corporal en los niños ayuda al reconocimiento tanto de sus habilidades como de sus debilidades, por ello manejar una metodología didáctica que involucre la expresión corporal es importante para nuestro proyecto, ya que podremos observar que es lo que se debe reforzar en los estudiantes proyectándose a un mejor desarrollo tanto personal como social.

Un tercer trabajo corresponde a Vergara & Otero (2017) de la Fundación Universitaria los Libertadores, quienes realizaron “La lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños” en la Institución educativa San José de Sahagún Córdoba con los estudiantes de grado primero, este trabajo se basa en lo cuantitativo y se relaciona con una metodología lúdica para así potenciar más el desarrollo de niñas y niños con la finalidad de explorar su entorno.

Prosiguiendo con el tema se debe mencionar que este trabajo se basó en una población de 25 alumnos del grado primero, usando como estrategia primordial la lúdica como táctica metodológica para motivar el desarrollo de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa San José de Sahagún; otro apunte importante de este trabajo se enfoca, en el crecimiento físico y emocional del niño, también menciona que el juego y la recreación juegan un papel importante para el estudiante.

Relacionamos este trabajo con el proyecto dado que utiliza distintas metodologías como el DOFA para poder llegar a resolver su problemática, también involucra de manera significativa lo didáctico desde distintos diseños que nos pueden servir para implementar con nuestros estudiantes, dando así dimensiones en las cuales nos podemos enfocar para buscar solución a problemáticas ambientales de la escuela.

3.2. Marco teórico conceptual

Las metodologías lúdicas y el aprendizaje significativo son aspectos que se han convertido en una parte fundamental en el desarrollo académico y educativo de los niños y niñas, siendo influenciadas por la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, el concepto de didáctica por Comenio, además se involucra la teoría de aprendizaje por Descubrimiento de Bruner, el concepto de lúdica de Motta y el medio ambiente, como recurso

didáctico para el aprendizaje de Ovidio Decroly; estas bases han servido a lo largo de las últimas décadas ya que han orientado la realización de nuevas propuestas pedagógicas donde podemos ver que es esencial implementar metodologías lúdicas que enriquecen el aprendizaje significativo en los estudiantes.

En relación con la Teoría de aprendizaje significativo esta investigación abarca conceptos que ayudarán a establecer las metodologías pertinentes para poder dar las posibles soluciones a la pregunta que fue planteada al inicio de este proyecto.



Tabla 1 Organización de marco teórico

Teoría del Aprendizaje Significativo

Para comenzar se abarca esta teoría que tiene como objetivo evidenciar los principales aportes del aprendizaje significativo de David Ausubel (s.f.). Este principalmente plantea que el aprendizaje de nuevos conocimientos se fundamenta en lo que ya es conocido con anterioridad; dado que el pensar, hacer y sentir, es lo que constituye el eje de crear experiencias significativas. Esta también facilita la comunicación entre docentes y

estudiantes dado que al momento de fomentar un diálogo se evidencia una comprensión cognitiva asertiva para la toma de decisiones en el aula de clase.

Ausubel, también resalta continuamente que para crear un aprendizaje significativo se tiene que tener en cuenta dos condiciones fundamentales; en primer lugar, potencializar el interés en el estudiante y en segundo lugar presentar un material totalmente significativo el cual contenga un significado lógico, es decir, que el nuevo contenido se constituya de ideas que permitan enlazarse con los aprendizajes ya adquiridos. Con lo anterior se puede decir que esta teoría aporta a la investigación a complementar el aprendizaje de los estudiantes por medio de sus experiencias vividas y sus conocimientos previos llegando así a construir estrategias que se adapten a su contexto.

Educación Ambiental - Tracy

Tracy (2017), afirma que la educación ambiental no se basa únicamente en la ecología y medio ambiente, sino que los docentes deben profundizar este tema con los estudiantes. Dicho lo anterior Tracy (2017), también expone que la educación ambiental es un compromiso del maestro hacia a sus estudiantes, ya que debe orientarlos, potencializar sus habilidades y su pensamiento crítico; con el objetivo de que tengan un mayor apoyo al instante de reflexionar y debatir temas ambientales.

Dicho lo anterior se puede decir que este tema de educación ambiental le da un gran aporte al proyecto ya que al implementar la educación ambiental en los niños y niñas se les está brindando un aprendizaje significativo en el cual adquieren un sentido de protección y conservación del entorno que les rodea.

Recursos naturales - Anzil

Con respecto a los recursos naturales se exponen bajo la mirada de Anzil (2006), quién afirma que estos son partes de la naturaleza los cuales dan lugar a la explotación o aprovechamiento por parte del ser humano para así lograr satisfacer sus necesidades. Por otro lado, este autor también expresa que estos recursos pueden ser clasificados como renovables y no renovables, es decir que, los recursos renovables no se agotan ya que la naturaleza se encarga de regenerar los con gran eficacia.

Dicho lo anterior es necesario afirmar que, los recursos naturales serán utilizados en este proyecto debido a que estos orientan la propuesta diseñada y se tendrán en cuenta según el entorno en el que se encuentren los estudiantes de la institución.

Recursos Culturales - Blanco

De acuerdo con Blanco (1992), sostiene que los recursos culturales son el resultado de la creatividad humana. En esta clase caben, generalmente, cada una de esas protestas socioculturales como son: Las obras de construcción estética (pintura, escultura, melodía, danza, artesanías, arquitectura, etc.) pasadas y presentes.

Las obras derivadas de la técnica y de la experimentación científica, a lo largo del entorno de la cultura vieja y actualizada (edificios, presas, diques, puentes, viaductos, senderos subterráneos, otros medios y vías de comunicación y transporte, complicados urbano-industriales, centros deportivos, artísticos, etc.) Los eventos y espectáculos, públicos y privados, permanentes u ocasionales. Dicho esto, se puede decir que, los recursos culturales guían este proyecto debido a que estos son aspectos importantes los cuales identifican un sitio en específico; es por esto que fortalecer el conocimiento de estos recursos permite que en estas zonas no se pierdan esas costumbres que resalta a cada zona en este caso a una zona

rural.

La didáctica - Juan Amos Comenio

La didáctica bajo la mirada de Juan Amos Comenio (1998), quien argumenta que la didáctica es la manera primordial para enseñar todo a todos. Enseñar en verdad de un modo cierto, de tal modo, que no logre no obtenerse un óptimo resultado. Sino enseñar rápidamente, sin molestias ni aburrimiento ni para el que enseña ni para el que aprende, al contrario, con enorme llamativo y agrado para los dos. Por medio de esto se debe enseñar con solidez, no de manera superficial, no solo con palabras, sino encaminando al estudiante a las verdaderas, a las suaves costumbres.

El medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje

Para Ovidio Decroly (s.f.), la educación debería capacitar a los niños para y por la vida, por ende, afirmaba que “El niño no es lo que uno quiere, es lo que puede, Así pues, adoptamos una base biológica o más bien biopsíquica. La base biopsíquica demanda que hagamos conocer al niño su vida, su propia vida y las relaciones de esta con el ambiente”.

De igual forma también consideraba al “Medio bajo una triple realidad: el medio no viviente (los elementos), el medio viviente (las plantas y los animales) y el medio humano (la familia, la escuela y la sociedad), refiriéndose que al momento de dialogar sobre el medio ambiente no se debe interpretar solo a lo natural, sino que también a todos los factores sociales y culturales. Decroly le daba gran importancia a todo el medio rural dado que lo consideraba un ambiente educativo favorable para el desarrollo del niño al momento de obtener un aprendizaje involucrando su contexto.

“La escuela ha de ser para el niño, no el niño para la

escuela” Ovidio Decroly

El aprendizaje por descubrimiento de Bruner

La teoría de aprendizaje por descubrimiento de Bruner (s.f.), promueve que el alumno adquiera conocimientos por sí mismo, es decir, que implica un cambio en los métodos educativos tradicionales; según lo anterior se puede decir que los contenidos no se deben mostrar en su forma final a los estudiantes, sino que deben ser descubiertos por ellos. Según Bruner quien considera que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

Por consiguiente, la tarea del maestro no es describir unos contenidos acabados, con un inicio y un final bastante claros, sino que debería promover el material correcto para excitar a sus estudiantes por medio de tácticas de observación, comparación, estudio de semejanzas y diferencias, etc.

La lúdica - Motta C.

La lúdica bajo la mirada de Motta (2004), quien plantea que esta es un procedimiento pedagógico cuya metodología existe antes de que el docente la vaya a propiciar, es decir, que la lúdica genera espacios y tiempos los cuales logran provocar interacciones y situaciones agradables a medida que se genera un aprendizaje satisfactorio para el estudiante y no solo de manera teórica o monótona sino a que él sea el principal participante en las actividades que se implementaran para propiciar algún conocimiento en ellos; es por esto que la lúdica se debe presentar como una metodología que permita la exploración del entorno tanto social como académico.

3.3 Marco Legal

1. Política nacional de Educación Ambiental

La política Nacional de Educación Ambiental, busca coordinar actividades con todos los sectores, actores, espacios y escenarios en los que se mueve la temática, y tiene la intencionalidad de rehacer la cultura y orientarla hacia una ética ambiental, en el marco del desarrollo sustentable en el que viene empeñado el territorio. No busca homogeneizar el trabajo de los múltiples sectores y actores, sino orientar, basado en la concertación, las actividades en este campo para generar el efecto social que necesita una compañía de una envergadura tan enorme como la Educativa- Ambiental.

2. Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales

Establecer lo que nuestros propios niños, niñas y adolescentes tienen que saber y saber hacer en el colegio y comprender el aporte de las ciencias naturales a la comprensión de todo el mundo donde vivimos. Por esa razón buscan que, paulatinamente:

- Comprendan los conceptos y maneras de proceder de las diversas ciencias naturales (biología, física, química, astronomía, geografía...) para comprender el mundo.
- Asuman compromisos particulares mientras avanzan en la comprensión de las ciencias naturales.
- Comprendan los conocimientos y procedimientos que utilizan los científicos naturales para buscar conocimientos y los compromisos que adquieren al realizarlo.

3.4 Propuesta



Metodologías lúdicas para
enriquecer el aprendizaje
ambiental de los estudiantes de
grado segundo del Colegio I.E.D.
Francisco Antonio Zea de Usme

Cindy Milena Castro Rodríguez
Angie Viviana Sánchez Romero

Fundación Universitaria los
Libertadores
Licenciatura en Educación Infantil
Bogotá D.C. 2022

ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivos
 - Objetivo general
 - Objetivos específicos
3. Lección 1: Conozcamos el medio ambiente
 - 1.1 El entorno ambiental
 - 1.2 Utilizando el contexto
4. Lección 2: El ecosistema
 - 2.1. Conociendo los ecosistemas
 - 2.2 Encontrando su componente
5. Lección 3: El agua
 - 3.1 La función del agua
 - 3.2 Contaminación de aguas

6. Lección 4: La energía
 - 4.1 Conociendo la energía
 - 4.2 ¿Y si construimos un horno solar?
7. Lección 5: La conservación de las plantas
 - 5.1 Conozcamos las plantas
 - 5.2 El hermoso frailejón
8. Lección 6: El cuidado de los animales
 - 6.1 ¿Qué animal soy?
 - 6.2 ¿Qué me aporta este animal?

9. Lección 7: La importancia de reciclar

7.1 Los juegos reciclables

7.2 Los bolos reciclados

10. Lección 8: Creando juguetes reciclables

8.1 Accesorios reciclados

8.2 Muro botellero

INTRODUCCIÓN

La propuesta de este trabajo de investigación se basa en la creación de una cartilla lúdica para el aprendizaje ambiental, la cual va dirigida a los docentes de grado segundo; utilizando la metodología Bosque-escuela de Philip Bruchner que se fundamenta en desarrollarse al aire libre donde cada uno de sus elementos provienen de la naturaleza, teniendo como objetivo poner al alumnado como protagonista de su aprendizaje desde las experiencias con el medio; así mismo se podrá ver reflejado la estrategia de exploración.

Por ende, la cartilla "Explorando mi mundo mágico", es una propuesta creada para los estudiantes de segundo grado del Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme que estará constituida de contenidos y actividades lúdicas que llevan a la orientación de aprendizajes ambientales con la utilización de piedras, tierra, hojas de árboles, botellas, entre otros y todo lo que se encuentra en la escuela rural.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar estrategias lúdicas y significativas que permitan la exploración de los recursos naturales y saberes campesinos de los estudiantes de grado segundo del colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme.

Objetivos Específicos:

- Analizar bases teóricas y epistemológicas que permitan el acercamiento de los niños del grado segundo a la exploración del medio.
- Establecer actividades lúdicas que permitan el reconocimiento de los recursos naturales (piedras, palos de árbol, tierra, etc.) y culturales por medio de la exploración de su entorno.
- Promover en los estudiantes de grado segundo un aprendizaje con valores sociales y un interés por el medio ambiente que los impulsen a participar en su protección y mejora.

Lección 1: Conozcamos el medio ambiente**1.1 El entorno ambiental****Objetivo:**

Identificar la importancia de conocer el ambiente ya que es todo lo que nos rodea; éste se compone de los animales, las plantas, el aire, el agua, la tierra e inclusive de todo lo que no tiene vida propia (piedras, volcanes, suelo, etc....).

Descripción:

Para iniciar el docente dará una explicación teórica a los estudiantes sobre el medio ambiente y cómo está conformado. En segundo lugar y para dar inicio al reconocimiento del medio ambiente se les pedirá a los estudiantes que deben alistar un cuaderno, colores y lápiz,; se organizara el grupo en fila y el docente se dirigirá con ellos a un espacio natural, donde en varias partes ubicara algunas pistas con huellas de animales y todos los elementos por los cuales se conforma el medio ambiente.

Por consiguiente, todo el grupo seguirá cada pista para encontrar el animal o cualquiera de los componente del medio ambiente; a medida que vayan encontrando cada elemento se hará un círculo donde ellos deben dibujar lo que se encontró y describir sus características físicas.

Como, por ejemplo:

- Es grande, en la parte arriba es de color verde, lo sujeta un palo de color café y tiene formas distintas.

Recursos:

Cuaderno
Lapiz
Colores
Pistas en cartulina
Dibujos de los
componente del
medio ambiente

Tiempo:

El tiempo para
esta actividad es
de una hora y
media

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente realizará una socialización con los estudiantes donde se evidencie que objetos encontraron y deberán dar su opinión de porque creen que estos son importantes en el medio ambiente e igualmente porque creen que se deben cuidar.

Descripción:

En la segunda actividad sobre el medio ambiente los estudiantes de grado segundo elegirán un objeto que les llame la atención como un carro, una casa, un oso, un árbol. Seguido de esto cada uno realizará la construcción del objeto elegido utilizando los materiales que más le gusten encontrados en el entorno natural haciendo como referencia la reutilización de los componentes del medio ambiente. Como, por ejemplo:

- Se elaborará una casa donde la fachada sea con palos de árboles, el suelo sea de piedra y el techo se ha hecho con hojas de árboles.

1.2 Utilizando el contexto**Objetivo:**

Fomentar el uso de recursos naturales como palos de árboles, hojas de árboles, piedras, tierra y pasto en la elaboración de un objeto cotidiano como material decorativo.

Recursos:

Piedras
Palos de arboles
Tierra
Hojas de flores y
de arboles
Colbon o silicona
fria

Tiempo:

El tiempo
estimado para
esta actividad es
de dos horas

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente determinará cómo el estudiante utiliza los materiales naturales en la creación de un objeto cotidiano mediante la socialización de estos, en donde el estudiante describa las características de este y con qué material lo creó.

Lección 2: El ecosistema

2.1 Conociendo los ecosistemas

Objetivo:

Identificar las dos clases de ecosistemas terrestres y acuáticos e igualmente distinguir sus composiciones involucrandolas con la realidad

Ecosistema acuático

Este se compone de océanos, mares, islas, lagos, ríos, etc. En estos viven las ballenas, caballitos de mar, cangrejos y también se encuentran plantas acuáticas que son de las que se alimentan estos animales.

Después de esta breve explicación se procede a entregarles una ficha donde tienen que enlazar las dos columnas con su ecosistema correspondiente



Fuente: Canva - elaboración propia

Descripción:

Para iniciar el docente dará una breve explicación sobre el tema a trabajar:

¿Qué es un ecosistema?

Un ecosistema es un conjunto de seres vivos como animales y plantas; que van conformados con ayuda de los seres no vivos el sol, el agua, el clima, el suelo, entre otros.

Luego se explicará las dos clases de ecosistemas:

Ecosistema terrestre

Este se conforma de desiertos, bosques, praderas, selva, zonas heladas, etc.... En cada uno de estos lugares viven animales como el pájaro y el elefante; también encontramos plantas como flores y árboles.

Recursos:

Ficha de relacion de columnas
Colores

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de 45 minutos

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente observa cómo el estudiante comprende y analiza cuales son los principales componentes que conforman tanto el ecosistema terrestre como el acuático a medida que expone el tema y realiza preguntas a los estudiantes de qué animales o objetos creen que pertenecen a cada uno de estos ecosistemas.

2.2 Encontrando sus componentes

Objetivo:

Fomentar la duda e investigación de los estudiante por medio de la búsqueda de los animales e igualmente sus componentes; para luego dar sus características y poder relacionarlos con su ecosistema

Descripción:

Para esta actividad el docente saldrá primero al patio y esconderá fichas de animales y botellas de agua, tierra y piedras en todo el espacio; luego de esto irá por los estudiantes y los sentará en el patio en círculo.

Después se procede a explicar a los niños las reglas del juego:

1. El animal que encuentren tendrá que dar sus características. Por ejemplo, el elefante es gris, es grande, come hojas, es pesado, etc....
2. La botella que encuentren la explicarán; es decir, esta es del ecosistema acuático porque contiene estos componentes, etc.
3. Al dar la descripción de cada cosa que se encuentre en el patio, la llevarán donde el docente.

Dado que en la mano derecha tendrá un letrero de ecosistema terrestre y la mano izquierda otro letrero que será el ecosistema acuático



Fuente: Canva - elaboración propia

Recursos:

Ficha de animales
Botellas de agua,
piedra y tierra
Letreros con
ecosistema
acuático y
terrestre

Tiempo:

El tiempo
estimado para
esta actividad es
de dos horas

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente los estudiantes logren identificar cómo está constituido el ecosistema terrestre y el acuático y logren describir las principales características que los conforman y como estos logran ser tan importantes en la vida cotidiana.

Lección 3: El agua

3.1 La función del agua

Objetivo:

Reconocer cuál es la función principal del agua en el medio ambiente y cómo aprender a cuidar ese recurso que nos brinda la naturaleza

Descripción:

Dando inicio con el tema se les preguntará a los estudiantes ¿para qué creen que sirve el agua?, ¿por qué es importante el agua en el mundo que nos rodea? Para continuar y teniendo en cuenta las respuestas de los estudiantes el docente les dará una explicación de la función principal del agua:

El Agua

El agua es una sustancia que está formada por 2 átomos de hidrógeno y un átomo de oxígeno (H₂O) y se puede hallar en estado sólido (hielo), gaseoso (vapor) y líquido (agua). Las características físicas y químicas del agua resultan muy relevantes para la supervivencia de los ecosistemas.

El agua es muy importante para la supervivencia de los ecosistemas, de los organismos y en las actividades del ser humano, ya que esta constituye el 80% de los organismos dando a entender que el agua les permite que los tejidos y los órganos funcionen de manera vital y eficaz.

En segundo lugar, se elaborará con los estudiantes un mural donde encontrarán diferentes dibujos de un animal, una planta, el ser humano y algún alimento, ellos deberán decorar este mural colocando en cada dibujo el agua como la fuente principal hidratación y así mismo decorar el dibujo y el mural con el material que ellos elijan como pinturas, papeles de colores, lana, algodón, plastilina y marcadores. la idea es que en el mural se pueda apreciar distintos materiales que representen el agua y que ellos comprendan la importancia del agua en la naturaleza.

Recursos:

Papel craf
Cinta
Pinturas
Algodón
Papeles de colores
Lana
Plastilina

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente podrá evidenciar que el estudiante identifica cuál es la importancia del agua para todos los seres que habitan en cada ecosistema y lograr inculcar en ellos el hábito de protección del agua.

3.2 Contaminación de aguas

Objetivo:

Identificar por que se da la contaminación en el agua y que consecuencias trae en la vida de cada organismo que habita en el ecosistema.

Descripción:

Para dar inicio el docente tendrá en una bolsa con los nombres de cada papel que representará cada estudiante en el aula, estos se dividirán en lo siguiente:

- Partículas contaminantes: 2 estudiantes
- Plantas: 4 estudiantes
- Animales: 3 estudiantes
- Humanos: 2 estudiantes
- Gotas de agua: el resto de los estudiantes

En segundo lugar, cuando ya cada estudiante haya elegido su papel deberán en una cartulina dibujar y decorarlo para poder pegarlo en su pecho con cinta.

Seguido de esto el docente será el moderador de la actividad y tendrá con él círculos negros con los cuales marcará a los integrantes que sean contaminados, los dos estudiantes que sean partículas contaminantes deberán tener los ojos vendados y encontrar a las gotas para contaminarlas, por otro lado, las gotas deberán pasearse por todo el aula diciendo! El agua viene y el agua va; en cuanto a las plantas intentan capturar la mayor parte de gotas que les sea posible y no podrán soltar ninguna, pero si alguna de ellas está contaminada inmediatamente la planta se contamina y el docente la marcará con un círculo negro; para los animales estos deberán agarrar tanto gotas de agua como plantas e igualmente si alguna de las dos está contaminada inmediatamente se contamina el animal.

Por el lado de los seres humanos ellos podrán capturar tanto animales, plantas y gotas de agua, pero si alguna de estas se encuentra contaminada el humano se contamina.

Durante de la actividad se podrá observar que todos estarán contaminados en poco tiempo, es por esto por lo que los estudiantes comprenderán como unas pequeñas partículas pueden contaminar rápidamente a un ecosistema. El docente les explicará a los estudiantes la importancia de cuidar el agua y las consecuencias que trae utilizar el agua que está contaminada.

Recursos: Nombre de los papeles a	Tiempo: El tiempo
---	-----------------------------

Recursos: Nombre de los papeles a representar Cartulina Tijeras Cinta Colores Marcadores Circulos negros Venda para los ojos	Tiempo: El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas
---	--

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente observará por medio del juego como el estudiante comprenderá de qué manera el agua contaminada puede afectar en poco tiempo a todos los seres vivos y cual es la forma adecuada de utilizar el agua.

Lección 4: La energía**Lección 4: La energía****4.1 Conociendo la energía****Objetivo:**

Exponer a los estudiantes la importancia de conocer la energía solar y como esta puede ayudar al planeta tierra si la utilizamos correctamente.

Descripción:

Para comenzar esta actividad el docente les dará una explicación sobre qué es la energía solar y el porqué es importante:

La energía solar

Esta energía solar proviene directamente del sol, esto es lo que podemos obtener del sol desde los rayos de luz que este nos brinda. Por ende, la energía solar es muy importante porque es la que da vida al planeta dado que cumple una función importante en la vida de las plantas, los animales y las personas.

Seguidamente de esta explicación, se alistan los materiales a utilizar; una lupa y una hoja blanca para luego dirigirse a el patio o donde esté el sol. Primeramente, todos los estudiantes se van a sentar en círculo y van a poner la hoja en el suelo; van a coger la lupa y van a apuntar a la hoja blanca, la tendrán que sostener un determinado tiempo hasta que la hoja por los rayos del sol mediante la lupa se empiece a quemar.

Al finalizar esto, cada estudiante contará cuál fue la emoción o sensación que sintió al ver la hoja quemar por medio de la energía solar.

Recursos:

Hoja blanca
Lupa

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de una hora y media

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente puede observar cómo el estudiante por medio de la experimentación logra comprender cómo la luz solar puede formar un cambio en la hoja y cuando el estudiante describa cómo se sintió con el proceso de esta actividad debe verse reflejado que se estableció el cumplimiento del objetivo.

4.2 ¿Y si construimos un horno solar?**Objetivo:**

Concientizar a los estudiantes a utilizar la energía solar y así mismo experimentar con esta para la creación de proyectos

Descripción:

Para iniciar esta actividad el docente llevará a los estudiantes a un lugar donde esté el sol puede ser el patio, en este momento se sentarán en círculo y en mitad de este pondrán los materiales: Caja de pizza (o similar), cartulina negra, bolsa de plástico transparente, papel aluminio, colbón, tijeras y lápiz.

En primer lugar, forramos la caja de pizza con papel de aluminio y seguidamente de esto, cortaremos la cartulina y la pegaremos en la base interior de la caja.

En segundo lugar, se colocará en el interior una bolsa de plástico que deje pasar la luz del sol, e introduciremos en la bolsa algún alimento como, por ejemplo, un sándwich. Y lo pondremos encima de la base de cartulina negra.

En tercer lugar, pondremos al sol nuestro horno inclinando la tapa de manera que el interior no quede totalmente en sombras y pueda recibir la luz del sol. Luego esperaremos unos minutos y obtendremos el sándwich caliente y listo para comer.

Nota: Cada estudiante podrá llevar un alimento para calentar en el horno

Recursos:

Caja de pizza (o similar)
Cartulina negra
Bolsa de plástico transparente
Papel aluminio
Colbón
Tijeras
Lápiz

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de una hora y media

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente podrá evidenciar que el estudiante reconoce la importancia de la luz solar y cómo puede ser utilizada de manera adecuada.

Lección 5: La conservación de las plantas

5.1 Conozcamos las plantas

Objetivo:

Analizar y comprender la importancia del cuidado de las plantas y como estas son de vital importancia para los seres vivos

Descripción:

Para iniciar el docente tendrá una imagen de una planta con flores, otra con frutos otra sin frutos, seguido de esto les explicara a los estudiantes la función principal de las plantas y para qué sirven estos dos tipos de plantas.

Las Plantas

Las plantas, al igual que los animales, son organismos vivos, ya que nacen, crecen, respiran, se alimentan y se reproducen. Las plantas son organismos autótrofos, ya que son capaces de crear la comida que requieren usando la energía del Sol. Las plantas son los únicos organismos vivos que tienen la posibilidad de crear su propio alimento.

Continuando con el tema de las plantas, se elaborará una actividad donde cada estudiante tendrá la parte inferior de una botella y la decora como él o ella quiera utilizando pinturas y marcadores, esto hará representación a una maceta en la cual algunos colocaran tierra y semillas de plantas que contienen flores y otros tendrán que colocar en su maceta algodón y frijoles o lentejas; los estudiantes deben elegir qué semilla quieren o fruto.

Para finalizar cada uno le pondrá un poco de agua a su planta y el docente dejará que se la lleven a su casa explicándoles que estas necesitan un lugar fresco con luz y que deben echarle agua cuando la vean algo seca pero no debe ser todos los días, también les dará el compromiso que por medio de un álbum con dibujos relatan día a día lo que va pasando con su planta y que cambios físicos han notado; esto con la finalidad de enseñarles cómo por medio de sus cuidados pueden lograr tener una planta que les permite tener oxígeno y alimentación. El álbum se entregará al docente cuando todas las plantas terminan de dar fruto o de dar flor.

Recursos:

Parte inferior de una botella
Pinturas
Marcadores
Tierra
Algodón
Semillas de flores
Frijoles o lentejas
Agua

Tiempo:

El tiempo para el primer momento de la actividad es de 2 horas.

El tiempo para la entrega del álbum debe ser entre 1 a 2 meses.

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente puede evidenciar cómo los estudiantes relatan cada proceso de crecimiento de la planta y como mejorar su calidad de vida utilizando el agua para nutrirla y que una semilla se convierta en una planta la cual puede producir su propia comida.

5.2 El hermoso Frailejón

Objetivo:

Identificar por qué el frailejón es una parte importante en el ecosistema, de donde proviene y cuál es su función.

Descripción:

Al inicio de este tema el docente les presentará a los estudiantes el personaje del frailejón Ernesto Pérez quien es creado por señal Colombia en la serie de Cuentos Mágicos, con este el docente explicará a los estudiantes quien es y para qué sirve.

El Frailejón

Es una especie de planta que vive en los páramos de Colombia, Venezuela y Ecuador. Su funcionalidad primordial es mejorar el ecosistema, puesto que por medio de los “pelitos” que tiene en sus hojas absorbe la humedad de la neblina y la libera por medio de sus raíces una vez que hay sequía. O sea, ¡produce agua! Y posibilita que esta circule hacia las quebradas y ríos.

Esta planta también funciona como fuente de alimento para algunas aves e insectos y tiene varias propiedades que ayudan a mejorar la salud humana.

La segunda parte de la sesión consiste en presentar a los estudiantes la canción del frailejón Ernesto Pérez la cual fue creada por Carlos Correa y fue presentada en Señal Colombia donde se resume que es un frailejón, para que sirve y da unos consejos para proteger el medio ambiente.

Dicho lo anterior, el docente elaborará con los estudiantes al personaje del frailejón con la parte superior de una botella y la parte inferior de esta, estos dos pedazos se unirán con silicona fría, para este procedimiento el docente deberá colaborarles a los estudiantes para que queden bien pegadas las dos partes.

Seguido de esto se realizará un engrudo con colbón y agua, es importante que la cantidad de agua no sea mayor que la del colbón; al tener el engrudo los estudiantes con hojas recicladas partirán pedazos que pegaran en las partes de botella que se unieron anteriormente y las forraran totalmente y harán el mismo procedimiento con las hojas 2 veces más para que la textura de este se endurezca los estudiantes deberán dejar secar su botella por un día.

Recursos:

Parte superior e inferior de una botella personal Colbón
 Agua
 Hojas recicladas
 Pinturas
 Plastilina
 (Cafe, blanca, negra y verde)
 Silicona fría

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad sera de dos horas por 2 dias

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente puede captar la atención de los estudiantes por medio de la creación de un muñeco que les permita identificar lo importante que es cuidar esta planta llamada frailejón y no solo está si no todo el entorno que los rodea.

Lección 6: El cuidado de los animales

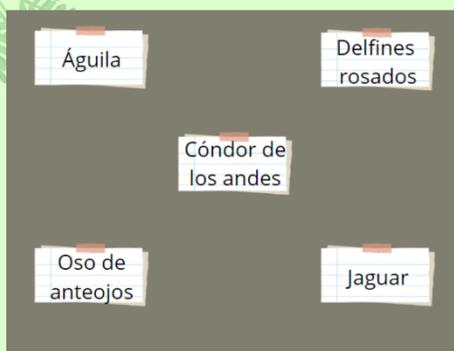
6.1 ¿Qué animal soy?

Objetivo:

Conocer las características y beneficios que los animales y como aportan a la historia de nuestro país e igualmente poder representar por medio de dramatizaciones a cada uno de estos

Descripción:

Para empezar el docente organizará en el patio las sillas en forma de círculo y después les dará papeles con distintos nombres de animales, sin que los demás sepan cual tiene: águila, cóndor de los andes, delfines rosados, oso de anteojos, jaguar, entre otros, para luego con los alumnos poner en práctica el juego de los sonidos de los animales y luego al dar una palmada comenzarán a reproducir el sonido que hace ese animal, al escuchar el mismo sonido que tiene otro estudiante se hará detrás de su compañero, para que así se vayan creando las parejas.



Fuente: Canva - elaboración propia

A medida que se vaya realizando el juego se pueden aumentar el número de grupos de los animales e igualmente tendrán que hacer el sonido, pero también la mímica de cómo hace este animal.

Recursos:

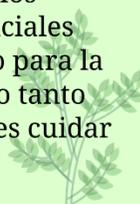
Papeles con nombres de los animales a trabajar

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de una hora

**Criterios de evaluación:**

Por medio de la evaluación formativa el docente logra evidenciar que los estudiantes a través de sonidos e interpretaciones comprenden las principales características de los animales y que estos son esenciales tanto para la naturaleza como para la historia de nuestro país, por lo tanto entienden lo importante que es cuidar de cada uno de ellos.

**6.2 ¿Qué nos aporta este animal?****Objetivo:**

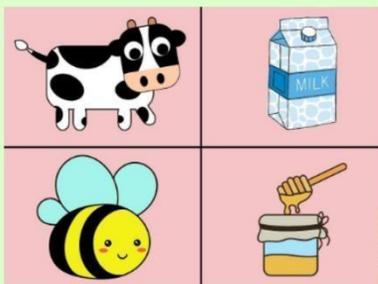
Identificar las aportaciones que da cada animal a la vida humana y comprender cómo se debe cuidar correctamente a los animales



Descripción:

Para dar comienzo el docente le dará a conocer a los estudiantes un juego de cartas de los animales; cada uno de ellos deberá emparejar cada animal con el beneficio que aporta a los seres humanos.

Por ejemplo: una vaca con un cartón de leche o una abeja con miel



Fuente: Canva - elaboración propia

Al terminar de unir cada una de las cartas, se hará una socialización sobre qué es lo que aporta cada animal a nuestra vida y se darán entre todos los alumnos distintas ideas de cómo podemos cuidar a cada uno de estos para que sigan viviendo muchos años más.

Recursos:

Juego de cartas de los animales

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de una hora y media

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente observará cómo los estudiantes identifican los beneficios que brindan cada uno de los animales en la vida de los seres humanos y por qué son importantes en el ecosistema.

Lección 7: La importancia de reciclar

7.1 Los juegos reciclables

Objetivo:

Concientizar e inculcar en los estudiantes de qué manera se debe separar los residuos en los distintos botes de basura para reciclar de una manera más divertida y eficaz.

Descripción:

Para comenzar el docente les explicará a los estudiantes lo importante que es reciclar los materiales convirtiéndolos en objetos que se pueden utilizar como un juego o para guardar cosas que utilizamos diariamente.

Qué es reciclar

Reciclar es regresar al periodo beneficioso de los residuos. Reciclando convertimos los materiales recuperados de los residuos en valorados recursos.

Las ventajas del reciclado son bastantes, sin embargo, tenemos la posibilidad de organizarlos en 2 primordiales puntos:

- Cuida el mundo: Debido a que promueve la conservación de los recursos naturales como el agua, el suelo, los minerales, y previene la contaminación que se genera a lo largo de su sustracción y a lo largo de la preparación de productos (reduce la utilización de energía y la emisión de los gases de impacto invernadero, entre otros).

Para dar inicio con la actividad la cual se realizará al aire libre el docente dividirá el grupo en dos partes y los organiza en una fila a cada grupo le entregará dibujos que representan objetos tanto reciclables como los que no son reciclables, cada integrante de cada grupo debe elegir un objeto y pasar por unos obstáculos de aros, conos y una colchoneta.

Cuando llegue al final de los obstáculos cada grupo encontrará tres bolsas de los siguientes colores:

- Negra: irán los residuos orgánicos como lo son los restos de comida o frutas
- Rojo: irán los residuos plásticos.
- Verde: irán los residuos de vidrio.
- Azul: irán los residuos de papel.
- Amarillo: irán los residuos de metal

Cada equipo debe colocar los objetos en la bolsa indicada y el equipo que lo logre de primeras y con cada residuo en su lugar obtendrá un beneficio que el docente les regala

Recursos:

Imágenes que representen residuos reciclables y no reciclables
Bolsas de colores
Conos
Aros
Colchonetas

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente proporciona a los estudiantes una actividad donde no solo fortalezca su desarrollo motor sino que también logren comprender la importancia de distribuir de manera correcta los residuos que quedan al consumir cierto producto e inculcar en ellos el valor de protección al planeta

7.2 Los bolos reciclados

Objetivo:

Reconocer como los materiales reciclables se pueden transformar en un juego divertido y que fortalezca su imaginación.

Dando inicio a la actividad el docente dividirá el grupo en tres partes y de cada grupo ellos elegirán un representante, seguido de esto cada grupo debe recolectar 7 botellas plásticas y 10 hojas recicladas y bolsas de paquetes.

En segundo lugar, cada grupo debe pintar las botellas de los colores que deseen convirtiéndolas en bolos reciclados y luego juntan las hojas y las bolsas de paquete para conformar una pelota de colores diferentes esta representara la pelota con la cual se votaran los pinos.

Cuando cada grupo ya tenga su juego de bolos listo el docente los organizara al aire libre y con cintas de colores dividirá el piso en tres líneas, una para cada grupo y así podrán jugar bolos de manera divertida, con este juego lograran fortalecer su imaginación y su motricidad fina.

Al elaborar este juego con materiales reciclables se logra concientizar al estudiante de cómo puede convertir estos residuos en objetos que puede utilizar de distintas formas.

Recursos:

Botellas recicladas
Hojas recicladas
Bolsas de paquetes
Cinta transparente y de colores
Pintura
Marcadores

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas y media

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente determinará de qué manera el estudiante está aprendiendo a reciclar socializando el porqué fue tan importante recolectar envolturas para crear este juego.

Lección 8: Creando juguetes reciclables

8.1 Accesorio reciclado

Objetivo:

Promover la creatividad del estudiante logrando la creación de un accesorio divertido y juguétón.

Luego en la parte de abajo se le abrirá un hueco en cada extremo, cada estudiante debe decorar su pájaro de los colores que desee y mientras este se seca se elaborará con cartulina los ojos y el pico y se pegaran al pájaro cuando este ya este seco completamente

Para terminar con plumas de colores se le hará el pelo de la cabeza y este se pegará con silicona fría igual que la cola y sus alas. El docente deberá ayudarles a introducir la manilla por los huecos que se le hicieron en el segundo paso y la apunta para que ellos logren ver como estarán a la moda con un accesorio reciclable.

Descripción:

Para iniciar la actividad y según la lección anterior se les preguntará a los estudiantes como se separa la basura de manera correcta y de qué color es cada bote de basura y como se identifican.

En segundo lugar se construirá una manilla de manera creativa con forma de un pájaro, para esto el docente les entregará a los estudiantes un tubo de papel higiénico y otro que este partido por la mitad, seguido de esto el tubo que está por la mitad se debe pegar con el que está completo y quedará conformado el cuerpo siendo el tubo más pequeño la cabeza del pájaro.

Recursos:

Tubos de papel higiénico
Pinturas
Pinceles
Manillas de colores
Cartulinas de colores
Plumas de colores
Colbón
Silicona fría
Tijeras

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas y media

Criterios de evaluación:

A través de la evaluación formativa el docente observa la creatividad de los estudiantes, en el momento de transformar un tubo de papel en un accesorio cotidiano

8.2 Muro botellero

Objetivo:

Crear por medio de la reutilización de botellas plásticas un muro que logre ser firme para utilizar en cualquier aula.

Cuando cada participante logre llenar todas las botellas de manera que queden duras como una piedra entre el docente y los alumnos deberán salir al aire libre y juntar todas las botellas pegando una a una construyendo primero la base que sostendrá el muro estas se pegaran con cemento, para esto el docente es quien debe colocar el cemento y los estudiantes deberán colocar cada botella cuando el docente les indique y se dejará un tiempo para que este se compacte y se seque construyendo así un muro con ecoladrillos; este puede funcionar para colocar las loncheras, las maletas o hasta los trabajos artísticos de los estudiantes.

Descripción:

Para comenzar el docente debe entregarles a los estudiantes 5 botellas plásticas, estas botellas también las debe tener el docente. El segundo paso para esta actividad es que el docente les muestre a los estudiantes como depositar en ellas bolsas de paquetes o cajas recicladas introduciéndose muy al fondo de la botella, pero para esto debe ayudarse de algún pincel o palo para lograr rellenar la botella y que quede compacta y no se doble.

Recursos:

Botellas plásticas
Hojas recicladas
Bolsas de paquete
Pincel
Palo de balsa
Cemento
Agua

Tiempo:

El tiempo estimado para esta actividad es de dos días

Criterios de evaluación:

Por medio de la evaluación formativa el docente puede observar que el estudiante comprende lo valioso que es reciclar y cómo por medio de envolturas de paquete que encuentra en su entorno y botellas se puede lograr crear un base sólida que pueden utilizar en su vida diaria.

4. Diseño Metodológico

4.1 Método de Investigación

Según Blasco y Pérez (2007; p.25), argumentan que la investigación cualitativa estudia la verdad de su entorno natural y cómo ocurre, sacando e interpretando fenómenos dependiendo de las personas que rodean cada espacio natural.

La investigación cualitativa asume una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de entornos. El enfoque cualitativo usa distintas herramientas para la recolección de información como son: las entrevistas, imágenes, visualizaciones, historias de vida; en donde se describen las rutinas y las situaciones problemáticas.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede afirmar que este trabajo se constituirá por el enfoque cualitativo debido a que este involucra significativamente una exploración profunda de las vivencias de cada persona y del entorno en que se encuentra cada uno de los participantes del trabajo de investigación.

4.2 Tipo de investigación

Investigación Acción

De acuerdo con Lewin (1946), quien definió que la investigación-acción es como una forma de cuestionamiento auto reflexivo, elaborada por los propios competidores en determinadas situaciones con el fin de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la práctica social educativa, con el fin además de mejorar el razonamiento de esa práctica y sobre las situaciones en las que la acción se realiza. Lewin (s.f.), también afirma que la investigación acción es una forma de comprender la educación, no solamente de

averiguar sobre ella. La investigación – acción implica comprender la educación como un proceso de averiguación, un proceso de continua averiguación. Los inconvenientes guían la acción, sin embargo, lo importante en la investigación – acción es la investigación reflexiva. Generalmente, la investigación – acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemáticas sobre la práctica a fin de optimizar los procesos de educación – aprendizaje.

Dicho lo anterior se puede decir que, la investigación acción se relaciona con el proyecto debido a que se busca ampliar el aprendizaje de los estudiantes basado en la práctica social educativa con el objetivo de mejorar su conocimiento sobre el medio ambiente, debido a que la exploración, actuación y valoración de aprendizajes permiten generar en los participantes una motivación a aprender e investigar más sobre el entorno en el que habitan.

4.3 Paradigma

Paradigma Constructivista

De acuerdo con Luba y Lincoln (s.f.), argumentan que este paradigma toma el conocimiento como una construcción mental que da resultado a la actividad cognitiva del sujeto que aprende, esto quiere decir que, el constructivismo postula una epistemología monista y subjetivista, ya que en la relación sujeto-objeto es imposible separar al investigador de lo que es investigado, es decir, quien conoce y lo que es conocido.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante entender que el aprendizaje es un método de investigación, es decir, el docente debe siempre coordinar actividades donde el estudiante tenga la posibilidad de aprender a investigar por sí mismo. Con lo expuesto anteriormente se relaciona este paradigma con el proyecto debido a que este se enfoca en ver

al estudiante como alguien participativo en su propio aprendizaje y analizar sus habilidades cognitivas para mejorar su desarrollo.

4.4 Fases de investigación

1. Fase Preparatoria

Se parte inicialmente del problema de indagación, por lo cual se formula una pregunta problema y se hace la respectiva formulación de los objetivos, seguido de esto se analizan diferentes teorías y conceptualizaciones que permitan la estructuración de resultados usando antecedentes claves que logren apoyar el estudio.

2. Fase de Aplicación

En esta fase se implementa el método de investigación que maneja el proyecto y se aplican los instrumentos de recolección de datos en la institución donde se enfoca el trabajo, seguido de eso se analizan los resultados que arrojó cada uno de los instrumentos.

3. Fase Analítica

Se presenta una propuesta pedagógica que dé respuesta al problema principal de la investigación y fundamente los objetivos abarcados en el proyecto, también se presentan los resultados de esta propuesta si es implementada en la institución.

4. Fase Informativa

Para finalizar en esta última fase se presentan las conclusiones finales del proyecto de investigación y si este cumplió con darle respuesta a la problemática planteada en la primera fase y si se cumplieron los objetivos específicos que respaldan al objetivo principal.

4.5 Línea de investigación institucional

La línea de investigación institucional se basa en la Evaluación, Aprendizaje y Docencia, por qué esta se centra en la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad, de igual manera también debe estar involucrada la evaluación permanente como parte del desarrollo en el proceso educativo con la finalidad de plasmar logros y oportunidades.

4.6 Grupo de investigación y respectiva línea de investigación del grupo de investigación en la cual se inscribe el proyecto

Este se enfoca en la razón pedagógica de procesos de enseñanza y aprendizaje, tiene en cuenta los contenidos y la comprensión de esos seres integrales que son las infancias, se desarrollan potenciando sus dimensiones cognitivas, comunicativas, socio afectivas y corporales. También se tiene en cuenta la didáctica como medio de enseñanza ya que esta responde a las preguntas ¿Cómo enseñar? ¿Por qué debemos educar de cierta manera?, es decir, se relaciona con lo teórico práctico para facilitar todo el proceso educativo y dar comienzo a la creatividad y a las posibilidades que se presentan en el contexto.

4.7 Población y muestra

La población de la investigación del proyecto Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje ambiental de los estudiantes del Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme, este se realizará con primaria en grado segundo conformado por 20 niños y niñas; dado que este proyecto busca fomentar aprendizajes ambientales que le permitan el reconocimiento de sus recursos naturales y culturales accediendo a la exploración de su entorno.

Es por ello por lo que, esta investigación requiere un muestreo cualitativo no probabilístico, intencional de caso por criterio de muestras variables, estas son aquellas que se integran por participantes de diversas índoles, busca mostrar y comprender diferentes perspectivas sobre el trabajo. Por lo tanto, se encuentra una gran conexión ya que este se conforma con la participación de varios estudiantes para poder implementar estrategias lúdicas sobre el entorno que los rodea.

4.8 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Observación - Diario de campo (20 estudiantes)

En el proceso de investigación es importante tener en cuenta la observación, ya que esta técnica nos permite recolectar la información al momento de poner en práctica el proyecto, también fortalece la investigación a captar los aspectos más relevantes del proyecto que se desea realizar; es importante tener en cuenta lo que se quiere lograr con el proyecto de investigación para que la observación permite guiar de mejor manera los contextos que se desean desarrollar en este. Según lo visto anteriormente se implementará esta técnica en el proyecto para tener un apoyo de lo que se pondrá en práctica y cómo poder mejorar los aspectos negativos que se presenten a medida que se desarrolle el proyecto.

Por un lado, la observación se define como “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente” según Sierra y Bravo (Sierra y Bravo, 1984).

Según lo anterior, se utilizará la observación mediante la elaboración de un diario de campo donde se registran lo logrado con el proyecto de investigación y los aspectos que se desean mejorar en este. El objetivo principal de este instrumento es recolectar la mayor parte de información determinando los conocimientos previos de los estudiantes para así tener un apoyo de lo que se pondrá en práctica, el cómo poder mejorar los aspectos negativos y reforzar su relación con el entorno que los rodea cotidianamente.

Formulación	Ejecución	Evaluación Formulación de preguntas
Actividad rompe hielo	Mediante el juego tingo, tingo, tingo el estudiante que quede con la pelota se involucrara diciendo su nombre y su súper héroe favorito.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué escogió ese súper héroe? • ¿Qué caracteriza ese súper héroe?
Actividad expresión corporal	Esta se realizara en el patio del colegio, utilizando un bafle se pondrán canciones infantiles para bailar; al momento que esta se detenga los estudiantes tendrán que ubicarse en alguna figura de color que encuentren.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama la canción que están bailando? • ¿En que figura están ubicados?, ¿De qué color es?
Actividad caja misteriosa	Se utiliza una caja donde dentro de esta estarán los siguientes objetos: Lápiz, colbon, piedras, hojas de árboles, pincel, temperas, flores, pimpones, botellas, etc..., cada niño cogerá un objeto al azar y explicara sus componentes y como se podrá utilizar para cada una de las clases del colegio	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Sera que las piedras, hojas y flores las podemos utilizar para aprender? • ¿Todas las piedras, hojas y flores son iguales? • ¿Cómo se puede utilizar las piedras, hojas y botellas para un proyecto?

Tabla 2 Actividad Implementada

La Encuesta - 15 padres de familia

La encuesta es una técnica que le permite al investigador indagar la viabilidad del proyecto según la población integrada a este; esta contribuye a la recolección de datos mediante preguntas, también almacena la información sobre las experiencias, valores, actitudes y características tanto sociales como personales de este tipo de población. Teniendo en cuenta lo anterior se debe agregar que el proyecto manejara esta técnica para optimizar la factibilidad del objetivo principal del proyecto de investigación y así mismo tener en cuenta las opiniones del número de personas encuestadas generando un mejoramiento en la propuesta que se desea implementar.

Se puede conceptualizar la encuesta, siguiendo a García Ferrando¹, como "una técnica que usa un grupo de métodos estandarizados de indagación por medio de los cuales se recoge y examina una secuencia de datos de una muestra de casos representativa de una población o cosmos más extenso, del que se pretende explorar, explicar, presagiar y/o describir una secuencia de característica".

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto manejara esta técnica para optimizar la factibilidad del objetivo principal del proyecto de investigación y así mismo tener en cuenta las opiniones del número de personas encuestadas para así lograr generar una propuesta satisfactoria para esta población. El objetivo de este instrumento es conocer su opinión sobre el proceso educativo de cada uno de los estudiantes; con el fin de que puedan tener presente la importancia de brindar a los niños y niñas nuevas experiencias de una manera más activa desarrollando actividades relacionadas con el juego, el aprendizaje y la exploración del medio.

Formato de Encuesta Familiar
Colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme

Fecha: _____	Nombre Del Estudiante: _____
Nombre Familiar: _____	

Apreciados padres de familia, la presente encuesta brindara una ayuda al proyecto de investigación “Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes de grado segundo del Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme”, realizado por las Docentes en formación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, el enfoque es conocer su opinión sobre el proceso educativo de cada uno de los estudiantes; con el fin de que puedan tener presente la importancia de brindar a sus hij@s nuevas experiencias de una manera más activa desarrollando actividades relacionadas con el juego y el aprendizaje. Para finalizar le agradecemos su participación en esta encuesta y pueden estar seguros que la información recolectada será de manera prudente, respetando su privacidad y solo será utilizada para este proyecto.

En la pregunta 1 marque con una X la opción que desee.

1. ¿Conoce usted alguna estrategia expresiva o recreativa que mejore el aprendizaje de su hij@?

Si	No
----	----

En la siguiente pregunta marque con una X la respuesta más importante para usted.

2. Según la pregunta anterior ¿De qué manera prefiere involucrar las estrategias de recreativas en su hij@?

a. Cantos

b. Manualidades

- c. Juegos d. Lectura

De las siguientes opciones marque con una X la más importante.

3. ¿Cómo cree usted que su hij@ percibe mejor la información de un tema trabajado?

- a. Teoría b. Experimentando su entorno
 c. Lectura d. Juegos

4. ¿Sabe usted que puede aprender su hij@ mediante el juego?

Justifique su respuesta:

En la siguiente pregunta marque con una X la que más llame su atención.

5. ¿Cree usted que es importante involucrar la cultura y el entorno en el que vive su hij@ porque?

- a. Le genera más confianza con su sociedad b. Comprende y entiende la importancia de cuidar el entorno donde vive
 c. Conoce sus costumbres y raíces d. No, ya que no influye en su proceso

De las siguientes opciones elija la más adecuada para usted.

6. ¿Qué beneficios tiene implementar actividades de carácter divertido y con expresiones físicas?

- a. Mejora la capacidad de retener la información brindada. b. Ayuda a expresar cada una sus emociones
 c. Le ayuda a aprender de manera más eficaz d. Ninguno, ya que prefiero lo teórico y lo escrito

Responda las preguntas de la 7 y 8 marcando con X una sola opción.

7. ¿Cómo cree usted que las actividades artísticas ayudan a su hij@ en el proceso educativo?

- | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--|--------------------------|
| a. Le ayuda a trabajar la creatividad | <input type="checkbox"/> | b. Le ayuda a mejorar su flexibilidad | <input type="checkbox"/> |
| c. Le ayuda a mejorar la motricidad | <input type="checkbox"/> | d. Le ayudan a trabajar su imaginación | <input type="checkbox"/> |

8. ¿Por qué cree que es importante tener en cuenta las experiencias vividas y aprendizajes adquiridos en su hij@ para implementar nuevas estrategias?

- | | | | |
|---|--------------------------|--|--------------------------|
| a. Porque las nuevas estrategias le ayudan a potenciar su aprendizaje | <input type="checkbox"/> | b. No es importante ya que prefiero que siga con su proceso monótono | <input type="checkbox"/> |
| c. Porque estas promueven su creatividad | <input type="checkbox"/> | d. Porque permite que sea una base de apoyo para el docente | <input type="checkbox"/> |

Marque con una X la opción que desee.

9. En el I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme ¿Usted ha podido observar actividades mediante experiencias con el entorno de su hij@?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si	No

10. Con lo anterior, para usted ¿Qué tan importante es que la institución pueda implementar actividades donde se trabajen las costumbres?

Justifique su respuesta:

4.9 Cronograma

Cronograma del proceso del trabajo de grado																
Fases	6to semestre				7mo semestre				8vo semestre				9no semestre			
	Mes 1	Mes 2	Mes3	Mes4	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 1	Mes 2	Me3 2	Mes 4
Fase Preparatoria																
Fase de Aplicación																
Fase Analítica																
Fase Informativa																

Tabla 3 Cronograma de Fases

5. Análisis y Resultados de instrumentos

ENCUESTA	OBSERVACIÓN
15 padres de familia	20 ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO
<p>Objetivo: El enfoque es conocer su opinión sobre el proceso educativo de cada uno de los estudiantes; con el fin de que puedan tener presente la importancia de brindar a sus hij@s nuevas experiencias de una manera más activa desarrollando actividades relacionadas con el juego y el aprendizaje.</p>	<p>Objetivo: Recolectar la mayor parte de información determinando sus conocimientos previos para tener un apoyo de lo que se pondrá en práctica y cómo poder mejorar los aspectos negativos que se presenten a medida que se desarrolle.</p>

Tabla 4 Instrumentos de Recolección de datos

En el presente informe se evidenciará el análisis de los resultados de la encuesta realizada de manera satisfactoria a 15 padres de familia de los estudiantes del grado primero de la institución I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme.

Encuesta

Una vez aplicado el instrumento de recolección de datos se procede a realizar el análisis del mismo, por lo tanto, la información que se obtiene en esta encuesta permitirá mostrar el objetivo a alcanzar que tenga el proyecto de investigación.

Preguntas cerradas

Pregunta número 1

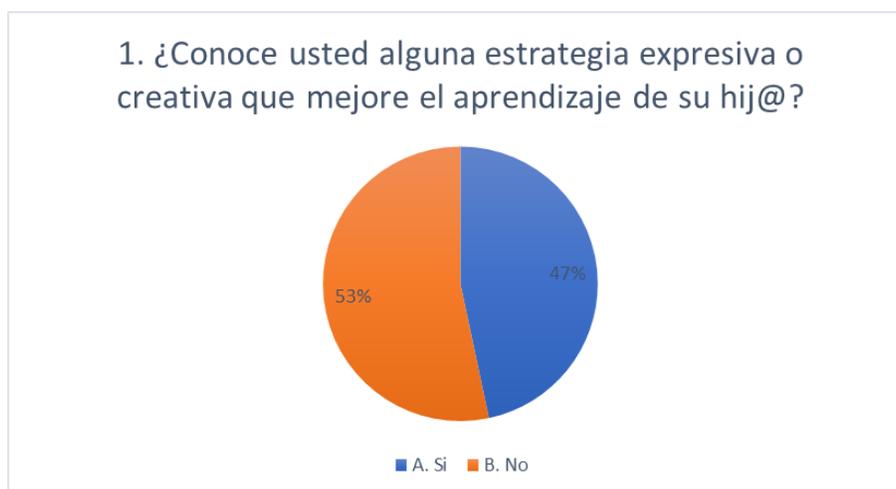


Gráfico 1 Pregunta 1

Entre la población encuestada se observó que el 53% de los padres de familia de la institución NO tiene conocimiento de alguna estrategia expresiva o creativa que ayude a mejorar el aprendizaje de su hij@. Según lo anterior se puede decir que existen diferentes factores que no les permitieron en su infancia a los padres de familia elaborar alguna actividad dinámica cuando se encontraban estudiando también se puede decir que la institución no le ha facilitado conocer este tipo de estrategias a algunos de ellos. Por otro lado, el 47% de los padres de familia SI conocen alguna estrategia expresiva o creativa las cuales ayudan a mejorar el aprendizaje de su hij@.

Pregunta número 2

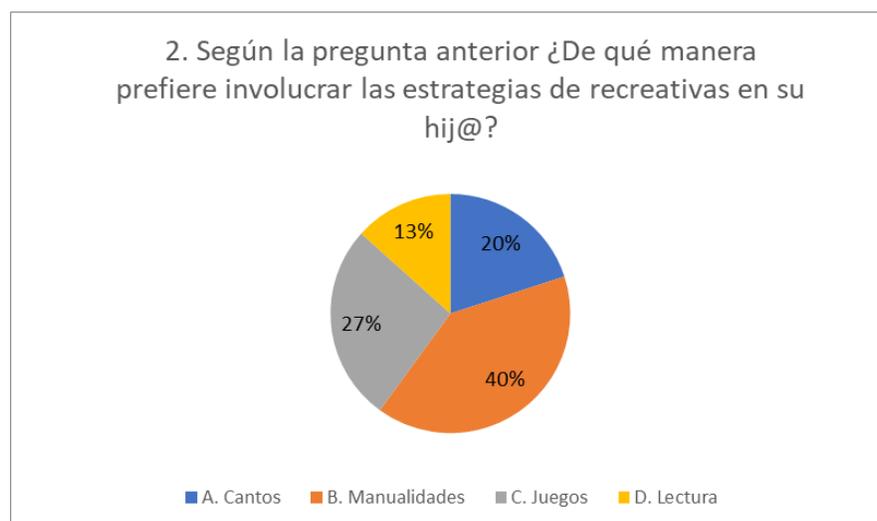


Gráfico 2 pregunta 2

Estos datos permiten identificar que el 40% de los padres de familia preferirían establecer estrategias que se basen en manualidades para el desarrollo educativo de sus hijos esto se puede ver en el gráfico #2 que muestra que la mayoría de padres que les gustaría implementar estrategias de manualidades es un método muy importante ya que permite fortalecer la creatividad de los niños. Esto permite que el proyecto de investigación se pueda enfocar en esta estrategia importantes para los padres de familia. También se puede observar que el 27% de los encuestados optan por utilizar una estrategia basada en el juego, el 20% prefiere las estrategias basadas en cantos y por último el 13% de los padres de familia sugieren que las estrategias se basen en lecturas.

Pregunta número 3

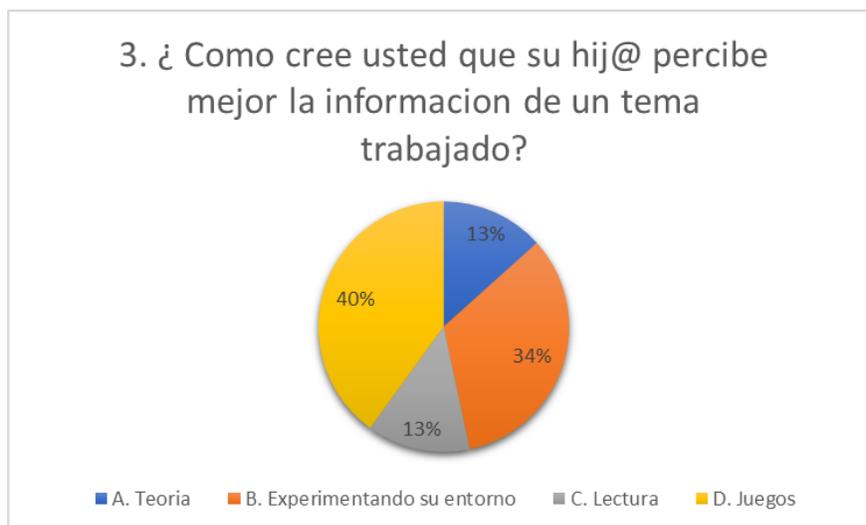


Gráfico 3 Pregunta 3

Según el gráfico #3 se puede observar que el 40% de la población encuestada opina que los niños perciben de manera más eficaz la información de un tema en específico por medio del juego, debido a la recolección de esta información se puede decir que para captar mejor la atención del niño y motivar a aprender se deben generar metodologías que se enfoquen en el juego logrando el objetivo que tiene este proyecto de investigación. Por el contrario, el 34% de los padres de familia optan por qué el niño percibe mejor la información por medio de la experimentación de su entorno, por otro lado, se puede observar que un 13% opinan que la teoría hace que los niños perciban mejor la información y por último otro 13% opta por la lectura.

Pregunta número 4



Gráfico 4 Pregunta 4

Según lo que se puede observar en el gráfico #4 se deduce que el 53% de los padres consideran que el involucrar la cultura y el entorno de sus hijos es muy importante en su desarrollo educativo ya que él debe comprender y entender la importancia de cuidar su entorno y plantear en ellos estrategias que involucren la cultura en la didáctica les permitirá no perder sus conocimientos previos y se puede evidenciar que el proyecto en curso será factible para la implementar metodologías que se enfoquen en el entorno en que viven. También se pudo observar que un 27% de la población encuestada opinan que la cultura y el entorno le ayudan a sus hijos a generar más confianza con la sociedad, por otro lado, el 20% de los padres de familia consideran que la cultura y el entorno le ayudan al niño a conocer sus costumbres y raíces, y por último se pudo evidenciar que ninguno de los padres de familia opta por la opción de que estos temas no influyen en el proceso educativo de los estudiantes.

Pregunta número 5

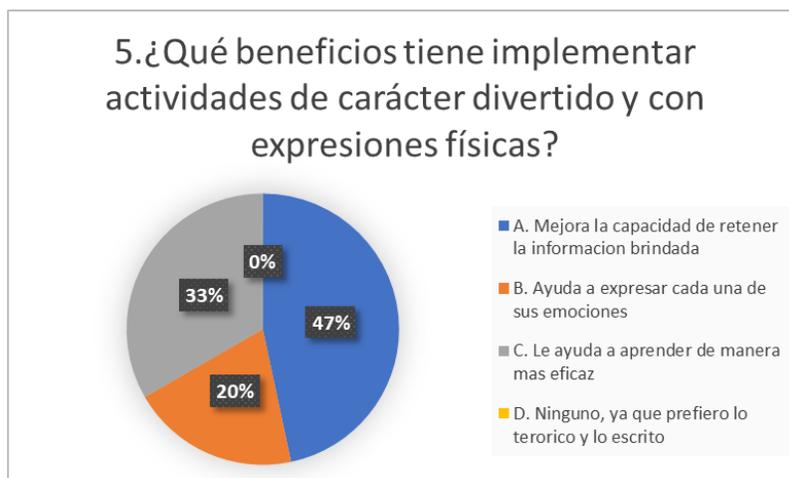


Gráfico 5 Pregunta 5

En el gráfico #5 se puede identificar que el 47% de la población encuestada opina que las actividades divertidas y con expresión física mejoran la capacidad de retener la información en los niños y niñas, según lo anterior se puede decir que al implementar metodologías lúdicas en un tema en específico estas le ayudan al estudiante a fortalecer su memoria a largo plazo reteniendo de mejor manera la información que se le está brindando. Por otro lado se pudo evidenciar que el 33% de la población encuestada opinan que el implementar este tipo actividades le ayuda al niño a aprender de manera más eficaz, también se pudo observar que el 20% de los padres de familia optan por que estas actividades le ayudan a sus hijos a expresar cada una de sus emociones, y por último ninguno de los encuestados opina que prefiere lo teórico y lo escrito para enseñar a sus hijos.

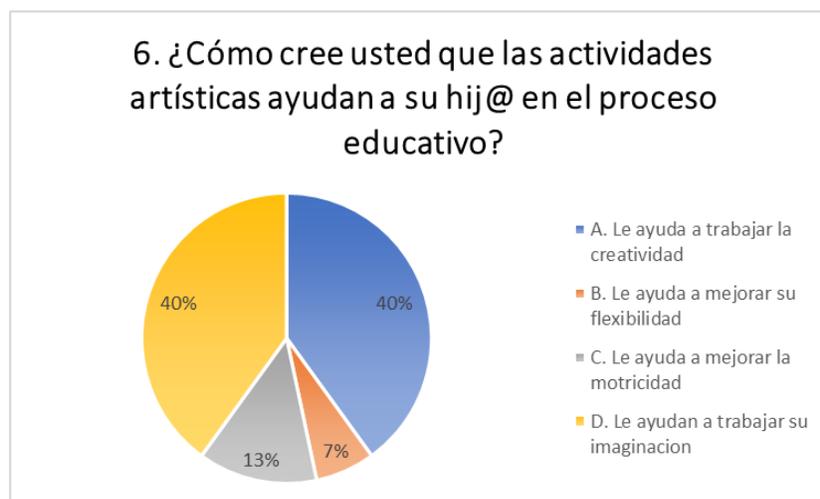
Pregunta número 6

Gráfico 6 Pregunt 6

Según la población encuestada se pudo identificar en el gráfico #6 que el 40% de los padres de familia optaron por que las actividades artísticas le ayudan a sus hijos a trabajar su creatividad, pero por otro lado otro 40% de padres opta por que le ayudan a trabajar su imaginación; por lo tanto se puede decir que las estrategias enfocadas en el arte ayudan a potencializar las habilidades creativas y la imaginación de los niños y niñas, así que implementar metodologías de este tipo motivan al estudiante en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, se puede observar que el 13% de los padres de familia opinan que las actividades artísticas le ayudan a los niños a mejorar la motricidad, y por último el 7% optan por que estas actividades le ayudan a los niños a mejorar su flexibilidad.

Pregunta número 7

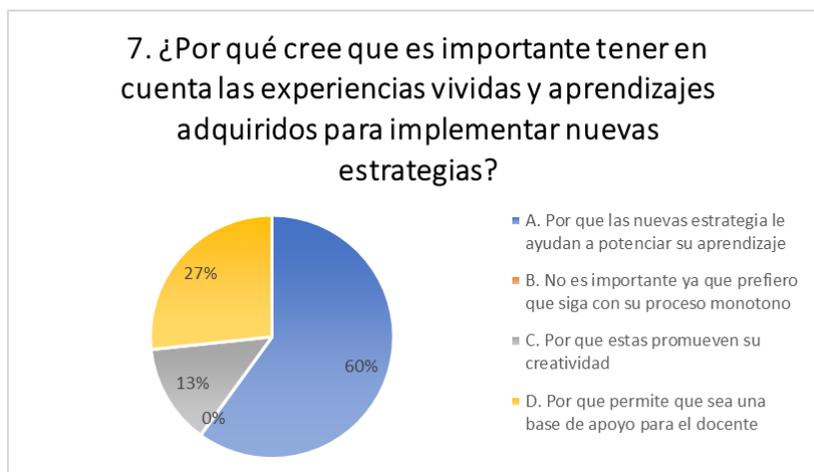


Gráfico 7 Preguntar 7

Estos datos permiten identificar en el gráfico #7 que el 60% de la población encuestada opina que las experiencias vividas y aprendizajes adquiridos de los niños y niñas son importantes debido a que las nuevas estrategias ayudan a potenciar su aprendizaje, por consiguiente, la planeación de las actividades didácticas que se realizarán en este proyecto irá encaminadas con los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes. También se pudo observar que el 27% de la población encuestada opina que tener en cuenta las experiencias vividas y los aprendizajes adquiridos es importante porque estos son una base de apoyo para el docente, por otro lado, el 13% de los padres de familia opinan que estas promueven la creatividad de los niños, y por último se puede evidenciar que ninguno de los padres de familia considera que estas no son importantes y que prefieren que los niños sigan con su proceso monótono.

Pregunta número 8.



Gráfico 8 Pregunta 8

Según el gráfico #8 se puede observar que el 53% de la población encuestada opina que SI se implementan actividades mediante experiencias con el entorno, pero por otro lado el 47% opina que NO ha percibido que en la institución se elaboren este tipo de actividades, por ende se puede decir que la diferencia en las respuestas es mínima y debido a esto se puede identificar que se pueden implementar más estrategias lúdicas que les permita ver a todos los padres como por medio de estas metodologías se fortalece el aprendizaje de los niños y niñas.

Preguntas Abiertas

1. ¿Sabe usted que puede aprender su hij@ mediante el juego?

Según la población encuestada se puede evidenciar que los padres de familia opinan que establecer el juego en el aula debe utilizarse en temas como el aprendizaje de números, sumas, restas, figuras, lectura, escritura y memorización; la encuestada No 1 afirma que las actividades por medio del juego les permite a los niños y niñas aprender inglés de mejor manera ya que es más fácil para ellos practicarlos de forma dinámica que en forma teórica, por otro lado la encuestada No 2 manifiesta que manejar esta estrategia ayuda a los niños y niñas a fortalecer su comportamiento diario y con la sociedad así mismo esto

contribuye a potenciar la toma de sus propias decisiones.

2. Con lo anterior, para usted ¿Qué tan importante es que la institución pueda implementar actividades donde se trabajen las costumbres?

Entre la población encuestada se pudo identificar que a los padres de familia les parece vital trabajar la cultura y las costumbres en sus hijos ya que para ellos esto les ayuda en su crecimiento y desarrollo sociocultural y estas metodologías le permiten a los niños y niñas identificar su entorno; teniendo en cuenta lo anterior también los padres manifiestan que la implementación de actividades culturales ayuda al niñ@ a cuidar todo lo que le rodea y entender cómo puede ponerlo en práctica en su vida cotidiana, esto puede ser transmitido por medio de estrategias dinámicas que les permita expresarse de manera más eficaz.

Diario de campo

Nombre de la Institución: Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme
Propósito de la Actividad: Fortalecer su estimulación por medio de objetos cotidianos y del entorno; teniendo en cuenta su expresión corporal
Actividad Pedagógica desarrollada: Rompe hielo, expresión corporal y motricidad
DESCRIPCIÓN

Nivel Descriptivo

Se dio inicio a las 08:00 a.m. con 15 niños de grado primero, se puso en práctica la primera actividad de romper hielo con los estudiantes por medio del juego tingo tingo tango; el estudiante que quedara con la pelota tendría que decir: Su nombre y su superhéroe favorito: en este momento todos los estudiantes fueron muy participativos y daban respuestas concretas y se comparaban con el héroe sobre cuál súper poder los unía.

Después de ello, se prosiguió a realizar una actividad de movimiento; en esta los estudiantes se podrán en movimiento por el espacio y al momento de parar la música cada uno de ellos tendría que ubicarse en un círculo o figura de color; en este momento estaba muy entusiasmados y siguieron las indicaciones de las Docentes en formación.

Para finalizar esta intervención, se realizó la actividad del tacto y definición; en una caja se encontraban objetos como: Lápices, colbón, piedras, hojas de árboles, flores, pincel, tempera, llaves, pimpones, vasos, cinta, etc..., antes de dar paso a que cada estudiante pasará, todos se notaban muy intrigados y preguntaban ¿Qué hay en la caja? ¿Podemos jugar con lo que encontremos? Entre otras preguntas interesantes formuladas por la mayoría de los niños.

Cada estudiante al momento de sacar el objeto y/o cosa estaba sorprendidos y al momento de poder ver que era, se formularon preguntas como:

- ¿Qué es eso?
- ¿De qué color es?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿Para qué sirve?

Se pudo evidenciar que tienen un buen conocimiento sobre los diferentes objetos encontrados, los caracterizaron de buena manera y los vinculan con sus actividades cotidianas.

Por consiguiente, a la hora de tener una piedra, hojas de árboles o flores, se añadían estas preguntas:

- ¿Todas las piedras, hojas y flores son iguales?
- ¿Tienen el mismo tamaño y color?
- ¿Será que las piedras, hojas y flores las podemos utilizar para aprender?

- ¿Las piedras nos sirven para contar?

Entre otras preguntas, relacionándonos con lo pedagógico, en donde las respuestas eran divididas, donde 7 niños responden que las piedras, hojas y flores se podían utilizar para proyectos, para tomar su silueta y dibujarla, para entender las cantidades y por otro lado teníamos a 8 niños que decían que no servían dado que no los habían utilizado para aprender a contar o para dibujarlos y que por eso mismo les gustaría poder tener actividades para jugar y aprender con estas cosas

Nivel Analítico y Valorativo

Las conductas recibidas por los estudiantes fueron de manera simbólica y participativa, dado que al dar cada una de las instrucciones en las actividades los estudiantes las acataban y las ponían en práctica según lo explicado por las Docentes en Formación. Por otro lado, también se encontró que el espacio en donde se desarrollaron las actividades fue de agrado para los estudiantes, dado que fue en el patio de la institución y no en el aula de clase; muchos de ellos manifestaban que les gustaba hacer más las actividades al aire libre ya que podían respirar aire puro y conectarse con la naturaleza.

Por consiguiente, se evidenció que al implementar actividades en donde se involucra el entorno se les facilita mucho más a los estudiantes para recordar ciertos contenidos o aspectos que se vieron en la sesión; esto es dado que al volver al aula cuando terminaron las actividades muchos de ellos nos dieron a conocer que les gustó mucho las actividades más que todo la última de la caja de Tacto y definición porque no sabrían que podrían encontrarse ahí.

Nivel de Reflexión Pedagógica

Desde lo vivido en esta sesión se puede concluir que es importante tener en cuenta que cada estudiante aprende de manera diferente según sus experiencias vividas, es por ello por lo que a futuro se busca implementar más actividades donde se pueda evidenciar la propia actuación de cada estudiante. Igualmente dar a conocer más elementos del entorno los cuales se pueden implementar en el aprendizaje de cada uno de ellos en su trayecto escolar.

Evidencias



Fotografías elaboración propia (2021)

6. Resultados y Análisis del proyecto

Teniendo en cuenta la propuesta de este trabajo de investigación, se puede deducir que las actividades establecidas en la cartilla fueron enfocadas bajo la mirada de diferentes autores que hablan de la didáctica, lúdica y aprendizajes ambientales.

Para la elaboración de este análisis y las actividades se realizó una triangulación vista por Cowman (1993), quien afirma que la triangulación se define como la conjunción de diversos procedimientos en un análisis del mismo objeto o acontecimiento para abordar mejor el fenómeno que se investiga. Esta se basa en las teorías ya mencionadas, en el análisis de los instrumentos aplicados y la posición de los autores de este proyecto de investigación; a continuación, se observa cómo por medio de las actividades diseñadas en esta propuesta se logran involucrar las teorías de los autores que orientaron la creación de esta misma.

En primer lugar, se abordará la didáctica bajo la mirada de Juan Amos Comenio (1998) quien argumenta que la didáctica es la manera primordial para enseñar todo a todos. Enseñar en verdad de un modo cierto, de tal modo, que no logre no obtenerse un óptimo resultado. Sino enseñar rápidamente, sin molestias ni aburrimiento ni para el que enseña ni para el que aprende, al contrario, con enorme llamativo y agrado para los dos. Por medio de esto se debe enseñar con solidez, no de manera superficial, no solo con palabras, sino encaminando al estudiante a las verdaderas, a las suaves costumbres.

Comenio (s.f.), también menciona que la didáctica se asocia con el arte, sinónimo de exquisitez, sensibilidad y creatividad. Según esto Comenio ve la didáctica como fundamento esencial para el desarrollo de la enseñanza con la cual se logran obtener resultados positivos, buenos, provechosos y útiles; Asimismo menciona que la ética

funciona como un recurso para vencer el aburrimiento y la monotonía.

Dicho lo anterior, según lo que se observó en la recolección de datos de los instrumentos elaborados a 15 padres de familia de este trabajo de investigación se pudo deducir que, las preguntas número 2(¿De qué manera prefiere involucrar las estrategias recreativas en su hij@?), 5(¿Qué beneficios tiene implementar actividades de carácter divertido y con expresiones físicas?) y 7 (¿Por qué cree que es importante tener en cuenta las experiencias vividas y aprendizajes adquiridos para implementar nuevas estrategias?); tienen relación con este pilar debido a que los resultados arrojados Demuestran que es la mayoría de los padres de familia prefieren la implementación de estrategias que le permitan al estudiante realizar manualidades, juegos y la experimentación física como lo son la exploración del entorno teniendo en cuenta sus aprendizajes adquiridos, debido a que estas actividades fortalecer su desarrollo mental y físico.

Esto permite imaginar que, la didáctica vista por Comenio se involucró con la propuesta debido a que las actividades que se elaboraron en la cartilla en su mayoría se basan en generar un aprendizaje por medio de la creatividad, el arte y el juego; ya que las estrategias didácticas planteadas en esta propuesta permitirán generar un conocimiento duradero y que no será temporal ni superficial, por el contrario logrará que tanto el estudiante como el docente generen un aprendizaje profundo y convincente, el cual ayudará a crear conciencia sobre el medio ambiente.

Por otro lado, se presenta la lúdica bajo la mirada de Motta (2004), quien plantea que esta es un procedimiento pedagógico cuya metodología existe antes de que el docente la vaya a propiciar, es decir, que la lúdica genera espacios y tiempos los cuales logran provocar interacciones y situaciones agradables a medida que se genera un aprendizaje satisfactorio

para el estudiante y no solo de manera teórica o monótona sino a que él sea el principal participante en las actividades que se implementaran para propiciar algún conocimiento en ellos; es por esto que la lúdica se debe presentar como una metodología que permita la exploración del entorno tanto social como académico.

Siguiendo con el planteamiento de Motta, sobre la lúdica, es importante destacar que una actividad lúdica no se plantea solamente por medio del juego con el cual debe suplir las necesidades de los alumnos, sino como un componente valioso en el ámbito escolar; esta debe ser la función principal de una pedagogía creativa dando respuesta y fortaleciendo la formación integral del ser humano.

Bajo esta perspectiva, cabe resaltar que según lo observado en los instrumentos elaborados a 15 padres de familia, se puede afirmar que en las preguntas número 3 (¿Cómo cree usted que su hij@ percibe mejor la información de un tema trabajado?), 6 (¿Cómo cree usted que las actividades artísticas ayudan a su hij@ en el proceso educativo?) y la pregunta abierta número 1 (¿Sabe usted que puede aprender su hij@ mediante el juego?); la mayoría de padres de familia sugieren que los niños y niñas generan un aprendizaje más eficaz sobre un tema en específico por medio de metodologías conjuntas dónde se integren a todos los estudiantes y no solo por medio de juegos, éstos deben permitir que el estudiante se relaciona entre sí captando así su atención a los contenidos que se desean presentar; se debe tener en cuenta que el arte es una estrategia primordial para trabajar la creatividad y la imaginación, dicho esto se puede decir que que los padres prefieren que a sus hijos se les brinde un aprendizaje no solo basado en lo teórico sino con actividades donde logré divertirse, motivarse y conocer.

Según lo anterior se puede decir que la lúdica es involucrada en esta propuesta debido

a que las actividades que se plantearon en esta cartilla promueven la convivencia, la comunicación, el trabajo en equipo, la socialización, el análisis, la reflexión y el uso apropiado del tiempo; esta metodología potencializa la imaginación y la creatividad de los participantes, además estos son los factores más importantes con los cuales se crea una clase lúdica. Es probable que lo expuesto en esta propuesta promueve un mejor aprendizaje de contenidos sobre el medio ambiente.

Por último, se plantea el medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje, el cual se aborda bajo la mirada de Ovidio Decroly (s.f.), quién manifiesta que la educación debería capacitar a los niños para y por la vida, por ende, afirmaba que “El niño no es lo que uno quiere, es lo que puede, Así pues, adoptamos una base biológica o más bien biopsíquica. La base biopsíquica”. quiere que se dé a conocer al niño su vida, y las relaciones de esta con el ambiente”.

De la misma manera, Decroly (s.f.), menciona que uno de los aspectos más importantes era la necesidad de meter el análisis de la vida y la relación del infante con el ambiente en los programas estudiantiles. Este pedagogo consideraba al “medio ambiente por tres tipos diferentes de realidades: el medio no viviente (los elementos), el medio viviente (las plantas y los animales) y el medio humano (la familia, el colegio, la sociedad)”, dándonos a comprender que una vez que se habla de lo ambiental no hace referencia sólo a lo natural, sino, además, y como se comentó antes, a los componentes y recursos de tipo social y cultural.

También este autor daba gran importancia al medio rural y lo estima al clima educativo conveniente para el surgimiento y desarrollo de tendencias correctas en el infante, para lo que era importante relacionar el medio estudiantil con el medio natural y las

condiciones de vida sencilla, pero real.

Basándose ahora en la opinión de los 15 padres de familia que fueron encuestados en este proyecto de investigación, es necesario decir que, en las preguntas número 4(¿Cree usted que es importante involucrar la cultura y el entorno en el que vive su hijo por qué?), 8 (En el I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme ¿Usted ha podido observar actividades mediante experiencias con el entorno de su hij@?) y en la pregunta abierta número 2 (¿Qué tan importante es que la institución pueda implementar actividades donde se trabajen las costumbres?, se observa que la mayoría de los padres consideran que involucrar la cultura y la exploración del entorno es importante en el desarrollo educativo debido a que los estudiantes logran comprender y entender lo importante que es cuidar el entorno que habitan, también se evidenció que los niños y niñas de esta institución sí han tenido un aprendizaje sobre el medio ambiente pero que esté no ha sido fomentado por medio de actividades lúdicas donde el estudiante pueda relacionarse físicamente con la naturaleza; sino más bien han sido de manera teórica, por lo cual la población encuestada consideran que al plantear estrategias donde se implemente la cultura ayuda en el desarrollo sociocultural de los estudiantes y a que identifique de mejor manera el mundo que les rodea.

Dicho lo anterior la obra de Decroly sobre el medio ambiente es el pilar más importante de esta propuesta debido a que se fundamenta el contenido en la cartilla por medio de los aprendizajes ambientales los cuales propician un legado trascendental para la educación actual; esta teoría Se involucra debido a que las actividades cumplen con lograr que el estudiante aprenda por medio del entorno que le rodea y a partir de esto probablemente se construye un conocimiento basado en la experiencia vivencial del contacto con el entorno.

7. Conclusiones y Recomendaciones

Para finalizar, se concluye que este trabajo fue muy significativo, dado que la propuesta elaborada de este proyecto da respuesta a la problemática expuesta; cada una de las actividades creadas en la cartilla “mi mundo mágico” fueron realizadas con las metodologías lúdicas adecuadas para que los estudiantes aprendan a explorar, cuidar, conocer, preservar todos los componentes del medio ambiente e igualmente esta es una herramienta de apoyo significativo para los docentes dado que se integra la exploración y la didáctica para trabajar desde al aula de clase.

Este proyecto también se fundamentó en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel; dado que se basa en la construcción de un material lúdico que aporta a los conocimientos previos y a potencializar el interés de los estudiantes referente a su contexto rural con la finalidad de crear experiencias enriquecedoras.

Por otro lado, se encuentra el aprendizaje por descubrimiento de Bruner quien plantea que el docente debe ser una guía, para que el estudiante pueda adquirir su propio conocimiento por medio de la curiosidad, con esto se puede decir que, los contenidos expuestos a lo largo de este trabajo tuvieron gran relevancia hacia la propia exploración del niño con el medio.

Es por ello, que, en el momento de integrar todos estos componentes junto con la didáctica en este contexto rural, esta se vuelve indispensable, ya que se convierte en una herramienta de trabajo y de apoyo para los docentes; pero también influye significativamente en la formación asertiva para los estudiantes referente a los valores sociales, ya que obtienen un reconocimiento de sus recursos naturales (piedras, palos de árbol, tierra, etc.) buscando la manera adecuada donde se involucren a cuidar, proteger,

mejorar e identificar los saberes campesinos.

Dicho lo anterior, la propuesta de este proyecto de investigación no tuvo intervención pedagógica, ya que por consecuencias de la pandemia – COVID-19 la institución por motivos de bioseguridad no aceptó tener interacción directa con los estudiantes, porque el grupo era muy amplio y no se tendría la distancia requerida.

En resumen, se puede evidenciar que este fue un trabajo elaborado con una síntesis investigativa amplia que servirá como referente para futuros trabajos de grado.

Referencias Bibliográficas

abc. (21 de noviembre de 2003). *El paradigma Constructivista*. Obtenido de abc.com:

<https://www.abc.com.py/articulos/el-paradigma-constructivista-730431.html>

Aldana Gómez, P. J., & Cardona Cardona, M. A. (2016). *La recreación como estrategia*

de enseñanza - aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del

desarrollo humano. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.pedagogica.edu.c

o/bitstream/handle/20.500.12209/2991/TE-

19329.pdf?sequence=1#:~:text=Se%20postula%20la%20recreaci%C3%B3n%20c

omo,de%20las%20sesiones%20de%20clase.

Amos Comenio, J. (1998). *Didáctica Magna*. Obtenido de Editorial Porrúa: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.pensamientopenal.co

m.ar/system/files/2014/12/doctrina38864.pdf

Arias Gaviria, J. (5 de septiembre de 2017). *DocPlayer*. Obtenido de Problemas y retos

de la educación rural colombiana: [https://docplayer.es/78115215-Problemas-y-](https://docplayer.es/78115215-Problemas-y-retos-de-la-educacion-rural-colombiana.html)

[retos-de-la-educacion-rural-colombiana.html](https://docplayer.es/78115215-Problemas-y-retos-de-la-educacion-rural-colombiana.html)

Baquero Lasso, S. M., Rodríguez Mora, S., & Carrillo Quintero, S. E. (febrero de 2019).

El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión

corporal en niños y niñas de 6 a 8 años. Obtenido de Universidad Cooperativa de

Colombia: Chrome

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.ucc.edu.co/bitstr

eam/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20EDV.pdf

Bausela Herreras, E. (S.f). *La Docencia a través de la Investigación- Acción*. Obtenido de Becaria de investigación de la Universidad de León, España.

Bavativa Saldarriaga, O. L. (2013). *La Lúdica de Motta C*. Obtenido de La Lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés a los estudiantes de educación básica y media de la institución educativa Leningrado municipio de Pereira:

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10434/TO-

16811.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (24 de abril de 2002). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Obtenido de Investigación: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.unidadocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf

Covarrubias Ramírez, R. (S.f). *Evaluación del Potencial en Municipios Turísticos a través de Metodologías Participativas*. Obtenido de Eumed.net:

[https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1433/recurso-](https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1433/recurso-turistico.htm#:~:text=Blanco%20(1992)%20menciona%20que%20los,pasadas%20y%20presentes)

[turistico.htm#:~:text=Blanco%20\(1992\)%20menciona%20que%20los,pasadas%20y%20presentes](https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1433/recurso-turistico.htm#:~:text=Blanco%20(1992)%20menciona%20que%20los,pasadas%20y%20presentes)

Educación, E. E. (09 de marzo de 2015). Universidad Internacional de Valencia. Obtenido de El Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner:

<https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>

Forero Rodríguez, M. d. (2018). *Juego Simbólico: Reflexiones desde mi Práctica*

Pedagógica. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9879/TO-21986.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gamboa Sinisterra, L. F., Jiménez Grueso, L. D., & Rocha Flórez, J. J. (2015). *La lúdica como estrategia para la enseñanza de la educación ambiental mediada por la virtualidad: Caso de estudio Institución Educativa República de Venezuela sede San Bartolomé Distrito de Buenaventura*. Barranquilla: Sextante.

Gómez Esquivel, G. (noviembre de 2010). *Investigación – Acción: Una Metodología del Docente para el Docente*. Obtenido de Universidad Autónoma Metropolitana:

chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/http://relinguistica.azc.uam.mx/no007/no07_art05.pdf

Hernández Arteaga, I., Recalde Meneses, J., & Luna, J. A. (junio de 2015). *Revista*

Latino Americana Estudios Educativos. Obtenido de Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1341

/134144226005.pdf

Investigación, W. E.-C. (s.f.). Webscolar. Obtenido de La Observación como método de Investigación: <https://www.webscolar.com/la-observacion-como-metodo-de-investigacion>

Jaimes Parada, N. (2016). *La participación Infantil en la Educación Rural: El caso de la Escuela Nueva*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/58141/nancyevajaimsparada.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martinez, J. (27 de diciembre de 2018). *15 Curiosidades de la Localidad de Usme que Quizá no Conocías* . Obtenido de Usme. com. co : <https://www.usme.com.co/15-curiosidades-de-la-localidad-de-usme-que-quiza-no-conocias/>

Nacional, M. d. (2004). *Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales*. Obtenido de Formar en ciencias: el desafío ¡Lo que necesitamos saber y saber hacer: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-81033_archivo_.pdf.pdf

Orellana Salas, J. A., & Lalvay Portilla, T. D. (2018). *Uso e importancia de los recursos naturales y su incidencia en el desarrollo turístico. Caso Cantón Chilla, El Oro, Ecuador*. Obtenido de Revista Interamericana de Ambiente y Turismo.: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://scielo.conicyt.cl/pdf/riat/v1>

4n1/0718-235X-riat-14-01-00065.pdf

Pesantez Crespo, L. M. (2014). *Incidencia de la Cultura y Educación Ambiental en los Estudiantes del Colegio Doctor José María Velasco Ibarra del Cantón el Guabo con Respecto a la Protección y Conservación de la Naturaleza Periodo Lectivo 2013 -2014*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala:

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/7019/1/CD00060-2016-TEISIS%20COMPLETA.pdf>

Rivas Merlos, L. A. (marzo de 2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje*. Obtenido de Universidad Rafael Landívar: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://recursosbiblio.url.edu.gt/teseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf

Rodríguez Palmero, L. (21 de enero de 2018). *Libro de La Teoría del Aprendizaje*

Significativo. Obtenido de Otras Voces en Educación:

<https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/264940>

Roncancio Mateus, N. M. (noviembre de 2017). *Los Procesos de Atención en los*

Estudiantes de Segundo Grado en la Escuela Rural Santa Marta del Municipio de Quipile, Cundinamarca a partir de Estrategias Lúdicas para Mejorar el

Aprendizaje. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2043/Roncancio_Nubia_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ruiz Medina, M. I. (marzo de 2011). 4.3.2 *Enfoque cualitativo*. Obtenido de Políticas públicas en salud y su Impacto en el Seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Secretaria Distrital de Ambiente. (16 de junio de 2021). *Política Nacional de Educación Ambiental*. Obtenido de Observatorio Ambiental de Bogotá: <https://oab.ambientebogota.gov.co/politica-nacional-de-educacion-ambiental-2/#:~:text=La%20po1%C3%ADtica%20Nacional%20de%20Educaci%C3%B3n,sostenible%20en%20el%20cual%20viene>
- Vallejo, R., & Finol de Franco, M. (28 de junio de 2009). *La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas*. Obtenido de ojs.urbe.edu: <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/download/84/4001?inline=1>
- Velásquez Sarria, J. (diciembre de 2005). *El medio ambiente, un recurso didáctico para el aprendizaje*. Obtenido de Revista Latinoamericana de Estudios Educativos: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1341/134116845007.pdf>
- Vergara Herazo, D. C., & Otero Marrugo, H. C. (septiembre de 2017). *La lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.libertadores.edu>

co/bitstream/handle/11371/1502/vergaradinah2017.pdf

Wiberg Roll, M. (2016). *Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana*. Obtenido de Universidad de Chile: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/150979/Juego%20y%20su%20contribuci%3%b3n%20al%20aprendizaje..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Encuestas

Encuesta Familiar
Colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme

Fecha 17-11-2021 Nombre Del Estudiante: Matias Felipe Juarez
Nombre Familiar: Susana Lopez

Apreciados padres de familia, la presente encuesta brindara una ayuda al proyecto de investigación "Metodologías Lúdicas para Enriquecer el Aprendizaje de los Estudiantes de Grado Segundo del Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme", realizado por las Docentes en formación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, el enfoque es conocer su opinión sobre el proceso educativo de cada uno de los estudiantes, con el fin de que puedan tener presente la importancia de brindar a sus hij@s nuevas experiencias de una manera más activa desarrollando actividades relacionadas con el juego y el aprendizaje. Para finalizar le agradecemos su participación en esta encuesta y pueden estar seguros que la información recolectada sera de manera prudente, respetando su privacidad y solo será utilizada para este proyecto.

En la pregunta 1 marque con una X la opción que desee.

1. ¿Conoce usted alguna estrategia expresiva o recreativa que mejore el aprendizaje de su hij@?

X	No
Si	

En la siguiente pregunta marque con una X la respuesta más importante para usted.

2. Según la pregunta anterior ¿De qué manera prefiere involucrar las estrategias de recreativas en su hij@?

<p>a Cantos <input type="checkbox"/></p> <p>c Juegos <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>b Manualidades <input type="checkbox"/></p> <p>d Lectura <input type="checkbox"/></p>
--	--

Ilustración 1 escáner de encuesta

siguientes opciones marque con una X la más importante.

4. Cómo cree usted que su hij@ percibe mejor la información de un lema trabajado?

a. Teoría	<input type="checkbox"/>	b. Experimentando su entorno	}
c. Lectura	<input checked="" type="checkbox"/>	d. Juegos	

¿Sabe usted que puede aprender su hij@ mediante el juego?

Justifique su respuesta:

En la siguiente pregunta marque con una X la que más llame su atención.

5. ¿Cree usted que es importante involucrar la cultura y el entorno en el que vive su hij@ porque?

a. Le genera más confianza con su sociedad	<input type="checkbox"/>	b. Comprende y entiende la importancia de cuidar el entorno donde vive	}
c. Conoce sus costumbres y raíces	<input checked="" type="checkbox"/>	d. No, ya que no influye en su proceso	

De las siguientes opciones elija la más adecuada para usted.

6. ¿Qué beneficios tiene implementar actividades de carácter divertido y con expresiones físicas?

a. Mejora la capacidad de retener la información brindada.	<input checked="" type="checkbox"/>	b. Ayuda a expresar cada una sus emociones	}
c. Le ayuda a aprender de manera más eficaz		d. Ninguno, ya que prefiero lo teórico y lo escrito	

Responda las preguntas de la 7 y 8 marcando con X una sola opción.

Ilustración 2 escáner de encuesta 2

Co. En.

¿Cómo cree usted que las actividades artísticas ayudan a su hij@ en el proceso educativo?

a. Le ayuda a trabajar la creatividad

b. Le ayuda a mejorar su flexibilidad

c. Le ayuda a mejorar la motricidad

d. Le ayudan a trabajar su imaginación

8. ¿Por qué cree que es importante tener en cuenta las experiencias vividas y aprendizajes adquiridos en su hij@ para implementar nuevas estrategias?

a. Porque las nuevas estrategias le ayudan a potenciar su aprendizaje

b. No es importante ya que prefiero que siga con su proceso monótono

c. Porque estas promueven su creatividad

d. Porque permite que sea una base de apoyo para el docente

Marque con una X la opción que desee.

9. En el I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme ¿Usted ha podido observar actividades mediante experiencias con el entorno de su hij@? Si No

10. Con lo anterior, para usted ¿Qué tan importante es que la institución pueda implementar actividades donde se trabajen las costumbres?

Justifique su respuesta:

Ayuda a mi hija en el momento de sus tareas, cumplimento, organización

Ilustración 3 escáner encuesta 3

Encuesta Familiar
Colegio IED Francisco Antonio Zea de Usme

Fecha: <u>17-11-2021</u>	Nombre Del Estudiante: <u>Carmen Elisa Martinez</u>
Nombre Familiar: <u>Morico A. Vilobran C.</u>	

Apreciados padres de familia, la presente encuesta brindara una ayuda al proyecto de investigación "Metodologías Lúdicas para Enriquecer el Aprendizaje de los Estudiantes de Grado Segundo del Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme", realizado por las Docentes en formación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, el enfoque es conocer su opinión sobre el proceso educativo de cada uno de los estudiantes; con el fin de que puedan tener presente la importancia de brindar a sus hij@s nuevas experiencias de una manera más activa desarrollando actividades relacionadas con el juego y el aprendizaje. Para finalizar le agradecemos su participación en esta encuesta y pueden estar seguros que la información recolectada será de manera prudente, respetando su privacidad y solo será utilizada para este proyecto.

En la pregunta 1 marque con una X la opción que desee.

1. ¿Conoce usted alguna estrategia expresiva o recreativa que mejore el aprendizaje de su hij@?

<input checked="" type="checkbox"/>	No
-------------------------------------	----

En la siguiente pregunta marque con una X la respuesta más importante para usted.

2. Según la pregunta anterior ¿De qué manera prefiere involucrar las estrategias de recreativas en su hij@?

- a. Cantos
c. Juegos

<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

- b. Manualidades
d. Lectura

<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

Ilustración 4 escáner de encuesta 4

De las siguientes opciones marque con una X la más importante.

¿Cómo cree usted que su hij@ percibe mejor la información de un tema trabajado?

a. Teoría

b. Experimentando su entorno

c. Lectura

d. Juegos

4. ¿Sabe usted que puede aprender su hij@ mediante el juego?

Justifique su respuesta:

Menciona los números, lectura

En la siguiente pregunta marque con una X la que más llame su atención.

5. ¿Cree usted que es importante involucrar la cultura y el entorno en el que vive su hij@ porque?

a. Le genera más confianza con su sociedad

b. Comprende y entiende la importancia de cuidar el entorno donde vive

c. Conoce sus costumbres y raíces

d. No, ya que no influye en su proceso

De las siguientes opciones elija la más adecuada para usted.

6. ¿Qué beneficios tiene implementar actividades de carácter divertido y con expresiones físicas?

a. Mejora la capacidad de retener la información brindada.

b. Ayuda a expresar cada una sus emociones

c. Le ayuda a aprender de manera más eficaz

d. Ninguno, ya que prefiero lo teórico y lo escrito

Responda las preguntas de la 7 y 8 marcando con X una sola opción.



Bogotá D.C., Octubre de 2021

Rectora
Amanda Núñez Caicedo
 Colegio I.E.D. Francisco Antonio Zea de Usme

Referencia: Solicitud de autorización para desarrollar proceso de aplicación de instrumentos en Octubre y Noviembre del presente año y la intervención de la propuesta desde el 24 de enero del 2022, sobre el proyecto de investigación "Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes de grado segundo en el Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme"

Cordial Saludo:

Para la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria Los Libertadores es muy importante la formación investigativa, impartida en el aula de clase, así como el que esta se nutra de la realidad de los escenarios educativos y sociales. Por ello le solicito su amable colaboración, autorizando el ejercicio práctico de las estudiantes del programa de Licenciatura en Educación Infantil Cindy Milena Castro Rodríguez con cédula 1.007.403.299 de Bogotá y Angie Viviana Sánchez Romero con cédula 1.023.969.752 de Bogotá, para que continúen realizando su investigación, como trabajo de grado, titulada "Metodologías lúdicas para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes de grado segundo en el Colegio I.E.D Francisco Antonio Zea de Usme". En el marco de su investigación, las estudiantes necesitan realizar ejercicios prácticos que conlleven a establecer la construcción de estrategias lúdicas que se adapten a las necesidades de los estudiantes teniendo en cuenta sus recursos naturales y saberes campesinos.

Le agradezco de antemano todo el apoyo para con las estudiantes, cualquier inquietud al respecto, por favor me la hace saber, así estaremos al tanto de su respuesta.

Winston F. Castellanos C.
 Director Programas Pregrado Educación

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Escaneado con CamScanner

Ilustración 6 escáner de carta de autorización