



La lúdica en el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar

Yudy Ederleth Carvajal Santacruz

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano
Facultad Cultura, Sociedad y Creatividad
Escuela de Educación e Innovación
Ciudad, Colombia
2021

La lúdica en el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar

Yudy Ederleth Carvajal Santacruz

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:
Licenciadas en educación para la primera infancia

Asesor (a):
Magister Edgar Andrés Caro Peralta

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano
Facultad Cultura, Sociedad y Creatividad
Escuela de Educación e Innovación
Ciudad, Colombia
2021

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo de investigación antetodo a Dios Padre; Ser maravillosos que en su infinito poder y amor, me ha permitido culminar esta etapa tan importante de mi vida sorteando favorablemente todas las adversidades que en el camino se me presentaron; también de manera especial a mi esposo e hijos testigos de mis desvelos y a la población infantil para la cual quise abordar esta propuesta.

Agradecimientos

Vaya mi eterna gratitud al Dios de la vida; a mi querido esposo Omar, mi apoyo de siempre, mi guía, mi confidente...a mis hijos Yoiner, Geraldín y Kevin, motores de este vuelo; y desde luego también a mi querida madre Ligia quien ha sido mi constante apoyo y bendición para haber podido encarar y sobrellevar todas mis angustias y muchas de las tareas hogareñas a lo largo de este proceso.

Sí, por todo esto, y por tantas cosas que tuvieron que asumir durante mis ausencias, les expreso ahora mis disculpas y pido que para ustedes desde el cielo lleguen muchas bendiciones con infinita gratitud y reconocimiento.

Resumen

El presente trabajo de grado titulado “La lúdica en el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar” Esta investigación se realizó con el objetivo de diseñar estrategias lúdicas para el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila.

Esta investigación se basó en el uso de la lúdica en el ámbito educativo, como una alternativa más para facilitar los procesos de enseñanza del medio ambiente de niños, niñas del grado preescolar. Se apoyó en los procedimientos de la investigación cuantitativa, de tipo experimental y diseño pre experimental; para buscar fortalecer los procesos formativos en el desarrollo de las dimensiones de los estudiantes de preescolar a través de estrategias lúdicas como el juego, en un tiempo determinado y con un fin común a través de una serie de actividades que busquen mejorar el aprendizaje, se utilizaron como instrumentos de investigación la observación y la encuesta, las cuales permitieron avanzar en la investigación.

Palabras clave: aprendizaje, juego, lúdica, medio ambiente.

Abstract

The present degree work entitled “The playful in the transversal project of the environment in the teaching-learning processes in preschool students” This research was carried out with the objective of designing playful strategies for the transversal project of the environment in the processes of teaching learning in preschool students in the Municipal Educational Institution Liceo Sur Andino-El Triunfo Headquarters of the municipality of Pitalito Huila.

This research was based on the use of playfulness in the educational field, as an alternative to facilitate the processes of teaching the environment of children, girls of preschool grade. S supported the procedures of quantitative research, experimental type and pre-experimental design; To seek to strengthen the training processes in the development of the dimensions of preschool students through playful strategies such as play, in a specific time and with a common purpose through a series of activities that seek to improve learning, were used as instruments of investigation the observation and the survey, which allowed to advance in the investigation.

Keywords: learning, play, play, environment.

Tabla de contenido

Tabla de contenido	vii
Introducción.....	ix
CAPITULO I	12
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Justificación	15
1.3. Objetivo.....	17
1.3.1 Objetivo general	17
1.3.1. Objetivo específicos.....	17
CAPITULO II.....	18
2.1. Marco referencial.....	18
2.2. Antecedentes	18
2.3. Marco teórico	35
2.3.1. La importancia de la lúdica a través del juego en el aprendizaje.....	36
2.3.2 Aprendizaje significativo	44
2.3.3 La educación ambiental y su papel en la transversalidad.	47
CAPÍTULO III	52
2. Marco metodológico.....	52
3.1. Enfoque de la investigación.....	52
3.2. Tipo de investigación	53
3.3. Diseño de la investigación.....	54
3.4. Población.....	57
3.5. Muestra	57
3.6. Instrumentos para la recolección de datos.....	58
3.6.1 La encuesta:	58
3.6.1. Observación.	59
3.7. Técnicas para el procesamiento de datos	60
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	62
4. Análisis de la información	62
4.1 Análisis de la encuesta	62
4.2 Análisis de la observación	81

4.2.1 Dimensión 1: Estrategia lúdica	81
4.2.2 Dimensión 2: Motivación.	82
4.2.3 Dimensión 3: Medio Ambiente.....	84
4.3 Interpretación de los resultados.....	85
CAPÍTULO V	92
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	92
5.1 Conclusiones.....	92
5.2 Recomendaciones	93
BIBLIOGRAFIA	95
ANEXOS	97

Introducción

Frente al deterioro ambiental presente en la actualidad y la preocupación que esto ha generado en los distintos ámbitos en los que se desarrolla el individuo, se hace necesario que, dentro del proceso educativo del mismo, se estimule una cultura ambiental que conlleve a la formación de seres más conscientes y responsables hacia la conservación de los recursos naturales necesarios para la supervivencia de sí mismo y todas las especies que habitan en el planeta.

Teniendo en cuenta que el medio ambiente es la fuente de exploración más próxima al niño por la riqueza que este posee, y que a la vez le proporciona herramientas ante su innata necesidad de saber y descubrir el mundo que lo rodea, se hace necesario que en la actualidad los procesos de enseñanza – aprendizaje no se den solo en la escuela, sino, en los diferentes ámbitos en que se desarrollan, los cuales le permiten relacionarse e involucrarse más en su proceso de formación, situación que no se presenta en la actualidad ya que se evidencio que el ambiente educativo en el que se está desarrollando la temática ambiental propuesta para los niños y niñas del grado preescolar presenta fallas en cuanto a la motivación, secuenciación y relación con las distintas áreas del conocimiento dispuestas para su proceso educativo.

Ante esto, se hace necesario adoptar la lúdica como herramienta principal en el desarrollo de una estrategia pedagógica que les permita a los niños y niñas reforzar conceptos, comportamientos y actitudes positivas hacia la conservación de los recursos naturales, todo esto, desde temprana edad y sobre todo en la educación inicial con lo cual, se garantice una verdadera transformación que se transmita de generación en generación. Para lograr este objetivo se plantea

como estrategia una guía didáctica desarrollada a través del juego como vehículo de enseñanza logrando de esta forma reforzar el ambiente educativo del niño con fines ambientales. Por tal razón, se aborda este tema en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino – Sede El Triunfo, con niños y niñas del grado preescolar, esta Institución acoge los lineamientos del modelo pedagógico crítico social donde la razón de ser es formar el estudiante como un ser humano integral.

A continuación se da una breve descripción de cómo está organizado y estructurado el trabajo, el cual consta de cinco capítulos: en el primero, se presentan el planteamiento del problema donde se muestran las dificultades existentes en el sistema educativo en cuanto a la aplicación del proyecto transversal de educación ambiental, ya que carece de dicha transversalidad, por lo cual se evidencian comportamientos inadecuados en los niños y niñas frente al cuidado y uso de los recursos del medio ambiente, en el segundo el marco referencial en el que se presentan los antecedentes los cuales brindan apoyo y sustento a la realización del trabajo, en lo referente al marco teórico se presentan los aportes de diferentes autores con respecto al objetivo de la investigación el cual hace referencia a la influencia de la lúdica en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas; por último, en lo que respecta al marco conceptual se da una relación de conceptos puntuales que aportan a los temas de interés en los cuales se da la investigación. En el capítulo tres está el marco metodológico, en el cual se desarrolla los aspectos pedagógicos, didácticos y el contenido específico de la temática medio ambiental contando con un enfoque de tipo cuantitativo y diseño cuasi-experimental con el uso de los instrumentos de recolección de datos tales como; la encuesta y la observación que permiten conocer el comportamiento de la muestra antes y después de la aplicación de la

estrategia lúdico -pedagógica propuesta a través de la guía didáctica; en el cuarto capítulo, se encuentra la interpretación y análisis de resultados los cuales permiten evaluar el trabajo desarrollado durante la investigación, en el quinto capítulo, que presenta las conclusiones que evidencian el cumplimiento de los objetivos propuesto dentro de la investigación así, como las recomendaciones generadas una vez concluido el trabajo en pro de fortalecer los procesos de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas objeto de esta.

CAPITULO I

1.1. Planteamiento del problema

La lúdica es una estrategia pedagógica que debe hacer parte de los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que ha formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Al mencionar la lúdica, es importante tener en cuenta que esta le proporciona al niño aspectos importantes como: desarrollar su capacidad intelectual, investigativa, descubrir y discriminar; vivenciar, elaborar y superar sus conflictos emocionales, al igual que incorporar y asumir la cultura del grupo al que pertenece.

Siendo la escuela uno de los principales ambientes de aprendizaje para el niño y la niña dentro de su proceso educativo, en este caso la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino, Sede El Triunfo, con estudiantes del grado preescolar, se busca implementar una estrategia lúdica, enfocada en los juegos recreativos al aire libre, como son las rondas, rompecabezas, actividades recreativas como juegos que sirvan de herramientas esenciales para facilitar su aprendizaje en la asimilación de conceptos propios del medio ambiente a través del desarrollo del proyecto transversal medio ambiente.

Teniendo en cuenta el tema de investigación, sobre este se han realizado diferentes trabajos de los cuales se tomaron como referencia dos de los más relevante como son: las tesis de grado “diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educ comunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil

Consota” por Leidy Johana Medina Giraldo, Diana Alejandra Londoño Cruz y Jorge Andrés Restrepo López de la Universidad Tecnológica de Pereira, de la Facultad de Ciencias de la Educación 2010 y “Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana” desarrollado por Vanessa Carmona navarro & Carol Solibeth Díaz Solís estudiantes de la Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, de la Licenciatura en Educación básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de Santiago de Cali 2013.

Ambas tesis establecen la importancia del juego lúdico como herramienta educativa para lograr un aprendizaje permanente, además de propuestas de elaboración de materiales didácticos teniendo en cuenta sus características, funcionalidad y uso en la enseñanza y aprendizaje desde una problemática ambiental.

A través de la observación del comportamiento de los niños en la Sede El Triunfo, se determinó que estos son indiferentes hacia el cuidado del medio ambiente, puesto que no hacen uso adecuado de los depósitos de basuras que se encuentran distribuidos en la escuela, ya que en los descansos los empaques de los diferentes alimentos consumidos van directamente al suelo dentro y fuera de las aulas de clase, así como en los alrededores de la escuela, a la hora de utilizar las baterías sanitarias y lavamanos se evidencia el derroche indiscriminado del agua, de igual forma, hace falta que los niños se interesen por el cuidado del jardín existente dentro de la sede, pues estos constantemente lo dañan, arrancan la hojas, las flores y depositan papeles dentro de las misma.

El proyecto de medio ambiente en la sede no ha dado resultados eficiente ya que no hay una transversalidad del proyecto medio ambiente, en donde, se han implementado únicamente actividades como; resaltar y celebrar las fechas importantes relacionadas con el medio ambiente a través de la exposición de carteleras en un momento determinado de las jornadas de clase y por su incapacidad para leer poco son aplicadas en la práctica, así como las campañas de aseo y de recolección de basuras dentro de la escuela de manera esporádica que no permite un verdadero aprendizaje significativo. De ahí la importancia de realizar actividades lúdicas en la escuela en donde el niño

De ahí que la presente investigación adoptó la lúdica a través de juegos, rompecabezas, rondas, etc.; como herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza dirigido hacia el cuidado del medio ambiente. Se pretende mediante actividades donde se involucre la lúdica y el juego crear un grado de conciencia que luego se convierta en un hábito y en prácticas diarias en los estudiantes del grado preescolar en lo referente al proyecto transversal de Educación Ambiental y por ende en el cuidado y conservación del medio ambiente, al igual que de los espacios de la sede, dentro de los cuales se encuentran los salones de clase, el patio de recreación y esparcimientos, los alrededores de la escuela, el jardín las zonas verdes, al igual que el ahorro y buen uso del agua y de la energía eléctrica dispuesta para las labores de cada día. así mismo, afianzar en los niños y niñas la solidaridad, el respeto y la tolerancia entre otros valores sociales que entran en juego a la hora de trabajar en equipo.

Atendiendo a lo expuesto la investigación busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la influencia de la lúdica en el proyecto transversal medio ambiente, en los procesos de

enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino, Sede Jardín El Triunfo del municipio de Pitalito Huila?

1.2. Justificación

Dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje dispuestos para las Instituciones educativas del país, se han establecido los proyectos transversales los cuales hacen posible la integración de los diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida. Esto implica reorientar las prácticas pedagógicas hacia la construcción de conocimiento con sentido que apunte a la transformación de los contextos locales, regionales y nacionales.

Una de las fallas más claras en la puesta en marcha de estos proyectos transversales, es precisamente la ausencia de la transversalidad como tal, al igual que de metodologías adecuadas y pertinentes que den como resultado un verdadero aprendizaje significativo.

En consecuencia, y ante los pocos resultados obtenidos en la ejecución del proyecto transversal medio ambiente en la Sede El Triunfo, objeto de esta investigación, se consideró pertinente la implementación de guía didáctica a través de la estrategia lúdico-pedagógica, planteada como herramienta que fortalezca y aporte nuevas alternativas en el trabajo que se viene adelantando por parte de los docentes en su proceso educativo y teniendo en cuenta que; el juego al aire libre, las rondas y juegos de mesa además de propiciar el trabajo cooperativo, la interacción con el entorno y el desarrollo de habilidades motoras, también facilita el aprendizaje

de nuevos conocimientos, logrando con ello una educación integral y permanente tanto en lo intelectual como en lo afectivo.

Esta investigación logrará a través de la estrategia lúdico-pedagógica el objetivo propuesto para la transversalidad en el proyecto medio ambiente, como ya se mencionaba en cuanto a que es hacer posible la integración de los diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida en los niños y niñas del grado preescolar.

Así mismo, se logrará un impacto significativo en los procesos de enseñanza aprendizaje, aportando a los niños y niñas un ambiente divertido acorde a sus edades e intereses, que los lleven a ser agentes activos y comprometidos con el cambio social necesario para el cuidado y la preservación del medio ambiente desde temprana edad, asimilando conceptos requeridos para su formación, mientras estos juegan y comparten con sus pares actividades lúdicas, permitiendo que este proceso se transmita de generación en generación.

Por último y no menos importante, se aportará a los docentes una guía didáctica y herramientas facilitadoras en su proceso de aprender y enseñar; que pueden ser tomadas como referencia para la puesta en marcha de los distintos proyectos transversales, como complementos del proceso educativo y a ejemplo para las demás instituciones a nivel regional y nacional en pro de reorientar la enseñanza a través de la transversalidad.

1.3. **Objetivo**

1.3.1 **Objetivo general**

- ✓ Diseñar estrategias lúdicas para el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila.

1.3.1. **Objetivo específicos**

- ✓ Describir la metodología implementada en la institución en el proyecto transversal medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila.
- ✓ Diseñar una guía didáctica mediada por la lúdica, para la orientación y aplicación del proyecto transversal en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila.
- ✓ Comparar las diferencias del aprendizaje en el proyecto transversal medio ambiente en los en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila; antes y después de aplicar la guía didáctica mediada por estrategias lúdicas.

CAPITULO II

2.1. Marco referencial

2.2. Antecedentes

Para efectos de la investigación, esta revisión comprende básicamente un recorrido por los diversos aportes teóricos y de enfoque sobre el tema general, la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje y la transversalidad hacia el cuidado del medio ambiente. Por lo cual se tienen en cuenta a nivel internacional los trabajos de:

En primera instancia se encuentra la investigación de Coronel, D. (2015) con su proyecto de grado titulado “el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”. Esta investigación tuvo como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en las y los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo. Estuvo fundamentada en las teorías del humanismo, constructivismo y método pestalozziano. La metodología fue de tipo proyecto factible, con un diseño documental y de campo, el modelo instruccional utilizado fue el de Díaz. La población estuvo representada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica que se aplicó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual estuvo validado por el juicio de expertos. La confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Así mismo el análisis de los datos se trató en el Procesador Estadístico SPSS V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada ítem con los

respectivos indicadores de acuerdo a las variables, se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica para interpretar los resultados de los instrumentos aplicados con sus conclusiones y recomendaciones, por último, la propuesta del estudio.

Según sus conclusiones, los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro las cuales se puede mencionar la lectura y escritura tradicional, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias didácticas basadas en el uso del juego lúdico, en donde las mismas les permitan ser creativos e innovadores para la enseñanza de la lectura y que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que de cierta forma induzcan al descubrimiento a los niños de la importancia de la lectura y su fácil aprendizaje a través del juego lúdico.

Esta investigación contribuye el presente proyecto porque invita a los docentes a tener en cuenta en el desarrollo de sus clases una actividad planificada que merece la ser alcanzada de forma placentera y armónica, ya que es un fenómeno complejo y multifactorial donde pueden incidir tanto factores internos o del propio estudiante (factores físicos, cognoscitivos, afectivos, de personalidad, de voluntad, de motivación, entre otros), como factores externos o del contexto más próximo del estudiante (factores del ambiente familiar, escolar y los docentes).

En segunda instancia se encuentra el proyecto realizado por González, M. & Rodríguez M. (2018), titulado: “las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”. Este trabajo tuvo como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias

lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral.

Se abordó temas relacionados a la importancia que tiene el docente dentro del proceso de enseñanza, el mismo que debe ser observador y permitir que los infantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos.

El enfoque que siguió la investigación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores de los estudios anteriores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación. A demás se fundamenta en la teoría de Piaget donde el juego es parte esencial de aprendizaje, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el marco legal donde se establece el derecho a un desarrollo integral en todas sus dimensiones.

Los resultados obtenidos de la investigación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los

estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno.

La importancia de esta investigación y su aporte a la nuestra es que orienta la labor docente a tener en cuenta la existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, así mismo a reconocer que la actividad lúdica, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno

En tercera instancia se encuentra a Rojo, P. (2013), estudiante de la Universidad de Valladolid; que en su tesis de grado “La educación ambiental como tema transversal en el área de conocimiento del medio” opta por la transversalidad, interrelacionando así en los procesos educativos las competencias en comunicación lingüística, competencias en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencias sociales y ciudadanas como también la autonomía e iniciativa personal. Todo ello, en pro de que los estudiantes adquieran una serie de valores y actitudes beneficiosas para el medio ambiente, así como la iniciativa para proponer ellos mismos soluciones a los problemas a los que se enfrenten.

Para hacer posible todo lo anterior se utilizan actividades de motivación, de desarrollo de tareas, actividades complementarias, de síntesis y por último y no menos importante el juego de mesa “la oca que cuida el medio ambiente” como actividad recreativa, en donde los estudiantes

pueden dar razón de los temas trabajados a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje mientras se divierten y comparten en grupo

De igual forma, y teniendo en cuenta algunas de las conclusiones generadas en las que se visualiza una problemática que no es ajena al sistema educativo Colombiano, en cuanto a que se reconoce: Pocos han sido los que han implementado la educación ambiental en los centros a través de proyectos de intervención que impliquen la participación de los alumnos, de tal forma que estos vean la realidad ambiental que los rodea y experimenten con la posibilidad de acciones para la solución de los problemas existentes.

Para efectos de la presente investigación, esta tesis es importante ya que reconoce la transversalidad como herramienta indispensable en la asimilación de conceptos dentro de los procesos de enseñanza – aprendizaje, y les brinda a los estudiantes la oportunidad de tomar el juego entre otras actividades, como mecanismo de diversión, interacción y apropiación del conocimiento.

En cuarta instancia se encuentra a Torres, D & Valera, J. (2009); estudiantes de la Universidad de los Andes, Estado de Trujillo Venezuela que en su tesis de grado “Propuesta sobre estrategias didácticas dirigida a los docentes de séptimo grado para evitar la depresión en el medio ambiente”. Resalta la responsabilidad que todo ser humano debe tener ante el cuidado y protección del medio ambiente, al igual que destaca que en muchos lugares del mundo se están generando estrategias que conllevan a la conservación del mismo, donde se toma la educación

como punto de apoyo para lograr este fin, ya que este es uno de los caminos que permite que el niño complemente y afiance su aprendizaje en torno a este y otros temas pertinentes para su desarrollo integral.

De igual forma es importante mencionar que en esta tesis toman la dimensión ambiental como eje transversal que orienta no solo la comprensión y correcta interpretación de los aspectos ambientales, sino también a la necesidad de fortalecer valores acordes con tales planteamientos y elaboración de propuestas alternativas a la toma de decisiones, lo que significa que debe estar presente en todo proceso educativo.

Esta tesis es importante para la nuestra investigación por que presenta herramientas prácticas e innovadoras dirigidas a docentes, con el fin de facilitar metodologías viables, sencillas y eficaces que permiten la vinculación de toda la comunidad educativa en el proceso de concientización hacia el cuidado y la conservación de los recursos naturales.

En quinta instancia, se tuvo en cuenta el proyecto denominado “incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje”, realizado por Caiza, M. (2012). El propósito del presente proyecto fue realizar una investigación sobre la falta de atención y concentración en los niños y niñas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Entre los objetivos tuvimos diagnosticar como influye la atención dispersa en el aprendizaje de los niños, identificar las causas por las cuales se produce y buscar la solución para mejorar la atención. El marco teórico versa sobre la atención, procesos mentales y la influencia de la atención dispersa en el aprendizaje; tanto como

definiciones, consecuencias, causas, factores que incidían en la atención dispersa, y de la misma manera pude analizar sobre el aprendizaje, tipos, estilos los mismo que ayudaron a desarrollar mi proyecto y también lo que los maestros debemos hacer para mejorar la atención de los estudiantes porque la falta de esta, conlleva al pesimismo y a desvalorizar sus ambiciones de superación.

La metodología se enmarcó en el paradigma cualitativo, es de carácter descriptivo corresponde a los denominados proyectos de desarrollo que presentan una alterativa de solución al problema planteado. Se apoyó en las investigaciones: documental, bibliográfica y de campo. La técnica utilizada fue la encuesta y la observación; para lo cual se elaboró el cuestionario y el registro de observación considerando las variables indicadas y los objetivos de investigación. El universo de estudio lo constituyeron los estudiantes que corresponden al segundo año de educación básica y maestros. Se pretendió que el proyecto logre disminuir la falta de atención y a la vez constituya un aporte al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre sus conclusiones se pudo determinar que los estudiantes se distraen con facilidad y no terminan las tareas que se les pide en la hora clase; un gran porcentaje de estudiantes tienen dificultad para esperar su turno en el juego; hablan en el momento inapropiado y juegan de manera agresiva, así mismo la falta de atención influye en el aprendizaje de los estudiantes demostrando mal comportamiento, bajo rendimiento, hablando en el momento inapropiado y descuidando sus materiales de trabajo.

Esta investigación nos orienta a tener en cuenta en proceso de aplicación de la lúdica en el proyecto de educación ambiental, estrategias que motiven constantemente al estudiante para fortalecer la atención en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que la falta de motivación demuestra mal comportamiento, bajo rendimiento, hablando en el momento inapropiado y descuidando sus materiales de trabajo.

A nivel nacional los trabajos de:

En sexta instancia se encuentra a Medina, L; Londoño, D. & Restrepo J. (2010), estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira, de la Facultad de Ciencias de la Educación en su proyecto de grado, “diseño de un ambiente educativo empleando estrategias educomunicativas que permitan el desarrollo de temas ambientales dirigidas a los niños de grado jardín del hogar infantil Consota” en esta se toma lo lúdico dentro del ambiente de aprendizaje como factor determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite la apropiación del conocimiento dentro y fuera de la Institución y con ello evitar olvidar lo aprendido.

Por otra parte, tienen en cuenta los ámbito escolar y familiar en los que se desarrollan los niños y niñas ya que ambos son de vital importancia en el proceso de formación del menor y la enseñanza dada en la escuela debe ser reforzada en el hogar, para lograr mayores y mejores resultados, así mismo un refuerzo constante en la casa permitirá ver los resultados en el ambiente escolar. Por esto, es necesario fortalecer el ambiente educativo para pasar de un proceso de enseñanza- aprendizaje donde el sujeto es pasivo a uno donde este sea parte activa de dicho proceso.

Los aportes que da este trabajo a la presente investigación son importantes en cuanto a que se enfocan a un aprendizaje significativo que se ve evidenciado tanto en el ámbito escolar como en el social del educando, logrando que con ello lo aprendido no se olvide, sino, que se fortalezca fuera de la Institución a través de la propuesta de un ambiente educativo, “hoy en día más allá de las puertas de la escuela”.

En séptima instancia se encuentra a Carmona, V. & Díaz, C. (2013); estudiantes de la Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, de la Licenciatura en Educación básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de Santiago de Cali 2013 y que en su tesis de grado, “Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana” y que para efectos de su investigación destacan la importancia del juego y sus clasificaciones dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje como aporte significativo en el mismo.

Exponen las ventajas de los juegos didácticos que han llevado a que diferentes tipos de juegos educativos se vean implementados con el fin de fortalecer dicho proceso, ya que estos permiten que los estudiantes aprendan los contenidos científicos de otra forma menos convencional y tradicional, desarrollen habilidades, actitudes y valores frente a problemáticas que se presentan en su entorno, además permite que sus conocimientos puedan ser utilizados y aplicados en otro tipo de contextos.

Los juegos educativos como herramienta didáctica en el aula permiten la interacción entre los estudiantes, el intercambio de saberes, la búsqueda conjunta de soluciones a problemas específicos como los ambientales, la socialización, el desarrollo de habilidades propias de la ciencia, la posibilidad de generar vínculos afectivos entre los mismos estudiantes y además con el profesor.

Por consiguiente, para la puesta en marcha de la estrategia lúdico-pedagógica planteada en esta investigación, se consideró que los aportes dados en el diseño y uso de juegos de mesa son importantes en cuanto a que estos, son adaptables a distintas áreas del conocimiento, así como a los distintos contextos y edades de los niños dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo también que este proceso sea más divertido y significativo.

En octava instancia se encuentra a Hernández, M., Nieto, D. & Velosa, J. (2014). Con su trabajo de grado titulado: la transversalidad y el pensamiento complejo en la I.E.D. Zipacón. Tuvo como objetivo, elaborar una propuesta pedagógica para la implementación de la transversalidad en el marco del pensamiento complejo, a través de la convergencia dialógica de las vivencias y narrativas de sus protagonistas, el análisis de documentos institucionales y los planteamientos del ABP. Esta investigación de tipo cualitativo adoptó algunos principios de la metodología de investigación acción (I.A.) que permitió la participación de los actores educativos en la comprensión y solución del problema; el cual está relacionado con el inadecuado ejercicio de la transversalidad en el plantel objeto de estudio, cuya organización y procedimientos fragmentados dificultan el desarrollo de prácticas educativas más integradas e interdisciplinarias que den cuenta de una complejización del pensamiento, la realidad y el ser. La

población de estudio correspondió a estudiantes y docentes de la I.E.D. Zipacón. Como muestra se incluyeron 13 docentes y 12 representantes estudiantiles de educación básica secundaria y media.

Los resultados de esta investigación permitieron caracterizar el estado actual de la transversalidad y los proyectos transversales en el plantel y dilucidar los elementos, procedimientos y estrategias pertinentes para el diseño de una propuesta pedagógica posibilitadora de la transversalidad y el pensamiento complejo.

Esta investigación es importante porque fortalece en el docente la transversalidad y el pensamiento complejo para contribuir a la formación integral de los educandos, a la aplicación de los conocimientos en cualquier contexto, al enriquecimiento de la práctica docente, a un cambio en la cultura institucional, a generar transformaciones sociales, laborales y ambientales.

En decima primera instancia, se encuentra el proyecto realizado por Gómez, T., Molano, O. & Rodríguez, S. (2015), titulado la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Se desarrolló un tipo de investigación formativa; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el

aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

El proyecto de investigación formativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

Esta investigación es pertinente para la presente ya que reconoce la lúdica como es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias,

para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivo.

En décima segunda instancia, se encuentra el proyecto de grado denominado “diseño e implementación de estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje en los estudiantes con deficiencias comunicativas y cognitivas del grado jardín del centro educativo integral Colombia”; realizado por los estudiantes Correa, Y. & García, J. (2015). En el presente proyecto se evidenció a través de observación directa que un grupo de estudiantes de este curso presentan dificultades de aprendizaje en el aspecto cognitivo y comunicativo. De estas perspectivas es que surge la siguiente pregunta problematizadora: ¿Con el diseño e implementación de estrategias lúdicas se logrará estimular el aprendizaje de los estudiantes del Grado Jardín del Centro Educativo Integral Colombia? Para dar solución a la problemática detectada, se diseñó una propuesta pedagógica de carácter lúdico donde se desarrollaron talleres encaminados a motivar a los estudiantes para que mejoren su proceso de aprendizaje.

Así mismo se consultó información primaria y secundaria en la institución educativa y a través de libros, revistas y enlaces web, se logró obtener referentes teóricos para esta investigación educativa. El diseño metodológico de la investigación se enmarca en la investigación acción participativa que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas. En las diversas actividades implementadas en la propuesta pedagógica, se logró motivar a los estudiantes con dificultad en el aprendizaje, haciéndoles mejorar sus dimensiones cognitivas y comunicativas. Estas acciones lúdicas – pedagógicas fueron relevantes

porque los estudiantes sintieron agrado al asistir a las diversas sesiones de talleres lúdicos programados, logrando con esto que se consiguiera el objetivo principal del proyecto de Investigación, mejorar su aprendizaje académico en un futuro no lejano.

Esta investigación es relevante para la presente puesto que destaca que la lúdica es un agente motivador para el estudio. Esto se observa en la implementación y resultados de la propuesta pedagógica, donde los niños y niñas participaron activamente y al final de cada actividad se mostraron motivados y sobre todo dispuestos a la adquisición de conocimientos significativos a lo largo de su vida.

En décima tercera, se encuentra el proyecto realizado por Londoño, L.; Vásquez, L. & Zapata, L. (2016), titulado la lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos. Esta investigación estuvo dirigida a los docentes de la Institución Educativa Rural Marina Orth, a quienes se les propone de manera sencilla, como construir ambientes de aprendizaje significativos a través de la lúdica. El problema objeto de este trabajo es la apatía, desinterés y deserción que se viene presentando en la población estudiantil, que llevo a buscar una propuesta de solución desde el interior de las aulas, donde la seriedad teórica de los temas y los enfoques memorísticos en el desarrollo de las clases aburren y desmotivan a los estudiantes.

La propuesta hace claridad en generar espacios, incorporar metodologías y estrategias didácticas con la participación activa de maestros, padres de familia, estudiantes y con un fuerte compromiso institucional para que se favorezca el aprendizaje de una manera activa, creativa y

autónoma. En consecuencia, se presentan algunas actividades lúdicas, experiencias vividas, y el impacto que la propuesta de intervención ha generado en la población objeto de estudio, despertando interés, motivación por un aprendizaje autónomo y significativo

Una de las principales conclusiones fue que a través del desarrollo de estas actividades lúdicas, como los juegos tradicionales, la elaboración de juegos didácticos (la lotería, rompecabezas, de la escalera, el trompo, el yoyo, la cuerda, juegos interactivos, realización del festival de valores (construcción del vestuario en reciclaje entre otros, los estudiantes mostraron un significativo desarrollo en sus habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que permitieron fortalecer el sentido de motivación, así como el liderazgo y creatividad.

Esta investigación es pertinente para el presente proyecto porque reconoce que la lúdica una incidencia positiva en la potenciación de los procesos de aprendizaje desde la transversalización de las áreas, favoreciendo el desarrollo de las relaciones interpersonales y los demás valores que mejoran la convivencia escolar como el respeto, la tolerancia, solidaridad. El compromiso, interés y motivación ha sido la triplete fundamental que ha generado en los estudiantes aprendizajes duraderos.

En décima cuarta, se encuentra a Castañeda, M. (2018), con su trabajo de grado titulado aplicación de actividades lúdico- pedagógicas de la motricidad gruesa en el aprovechamiento del tiempo libre en los niños y niñas del jardín infantil y guardería picardías. Este trabajo permitió dar a conocer las necesidades de fortalecer el proyecto transversal aprovechamiento del tiempo libre; el cual está compuesto de la siguiente manera: cuarenta niños, niñas y cuatro docentes,

donde se implementa una metodología de enseñanza constructivista, por ende, se llevaron a cabo diversas actividades enfocadas a las docentes tales como charla pedagógica y una encuesta para identificar si los docentes estaban haciendo uso del tiempo libre de los niños y niñas aplicando actividades lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Con los niños y niñas se realizó una observación pedagógica para saber qué tan desarrollada tenían el área de motricidad gruesa ya que se evidenció que había falencias a la hora de correr, saltar y de equilibrio de su propio cuerpo, para este análisis se contó con el apoyo de una serie de actividades: primero se les realizó una encuesta a las cuatro docentes del jardín, de allí a lo largo de un mes y medio se aplicaron actividades a ambos grupos tanto niños y niñas como docentes.

Los resultados de las actividades fueron lo esperado basados en el hecho de que muchos niños y niñas lograron completarlas sin ningún problema las actividades, pero otra cantidad importante cercana a más del 60% de los niños y niñas no lo lograron, lo cual nos da a entender que se debe mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas y el manejo adecuado del tiempo libre.

Este proyecto realiza aportes importantes para la investigación ya que reconoce que el proyecto transversal del aprovechamiento del tiempo libre, juega un papel muy importante ya que brinda el espacio para realizar las diferentes actividades lúdico- pedagógicas de acuerdo al fortalecimiento de la motricidad gruesa como correr, saltar, caminar, girar entre otros, de la

misma manera reconoce en los docentes que la actividad lúdica son de gran utilidad en su quehacer pedagógico, ayudando a los niños y niñas en el desarrollo integral.

Por último, se encuentra el proyecto realizado por Elcira, D. (2018), con su proyecto denominado: aprendizaje de valores ambientales en los niños de preescolar: la huerta escolar como estrategia para la educación ambiental. Tuvo como propósito propiciar el aprendizaje de valores ambientales en los niños de preescolar a través de la huerta escolar. Fue llevado a cabo mediante una investigación cualitativa, cuasi experimental, en la que desde un fundamento teórico se buscó enseñar y construir en conjunto, con una población de 15 niños y niñas de preescolar, valores ambientales. Para ello se trabajó a partir del diseño e implementación de una Secuencia de Enseñanza Aprendizaje - SEA, aplicada al trabajo con una huerta escolar que tomó como base 4 valores: respeto por la naturaleza, solidaridad con el medio, amor por los seres vivos y responsabilidad con los recursos naturales, y se fundamentó en el “ciclo de aprendizaje 7E”. Con esto se encontró que el 80% de los niños mostraron un aprendizaje de estos valores, mediante la jardinería y la huerta escolar. Así mismo, este proceso en el que participa la escuela, la familia también lo vivencia, ya que al ser los niños multiplicadores de lo que aprenden a sus familiares y conocidos, las implicaciones sociales de generar y fortalecer valores ambientales tienen una alta connotación, ya que a esa edad son fácilmente transmisibles en sus entornos sociales. Se concluye un cambio creciente en las actitudes y acciones de los niños, demostrando el reconocimiento de los valores ambientales, dado que los aplican en su cotidianidad y en sus relaciones con el medio ambiente, consigo mismos y con los demás.

En esta investigación es importante para la presente, puesto que reconoce que los maestros son escépticos con respecto a la aplicación de los conocimientos de los estudiantes respecto al cuidado del medio ambiente, y consideran que debería involucrarse a los padres y demás miembros de la familia para generar en los hogares un ambiente de puesta en práctica promovido por todos. Razón por la cual, fortalecer la formación de los valores ambientales en los niños y crear ambientes propicios de práctica en la institución educativa refuerza lo aprendido y motiva a su replicación en ambientes distintos como el hogar.

2.3. Marco teórico

Partiendo de la problemática visualizada en la presente investigación, se inicia en este capítulo el recorrido teórico – conceptual, como el sustento de las variables objeto de estudio, como son la importancia de la lúdica a través del juego en el aprendizaje, el aprendizaje significativo y la educación ambiental y su papel en la transversalidad; partiendo de la revisión de las diversas fuentes documentales bibliográficas asociadas a las mismas, permitiendo de tal manera la construcción de los antecedentes de la investigación y bases teóricas.

2.3.1. La importancia de la lúdica a través del juego en el aprendizaje

Montañés, J. (2003), en su libro *Aprender y jugar* afirma que: la psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos de desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo, de personalidad y moral. También ha incidido en su naturaleza educadora y motivadora en su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad, la expresión o la motricidad; en su papel mediador entre el individuo y la sociedad en la que este vive; mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas de conducta y educan a sus miembros, de forma que los juegos se convierten en un reflejo de una determinada situación social y cultural. (p. 17)

Lo anterior puede dar una idea más precisa de la influencia que ejerce la lúdica dentro de los ámbitos del desarrollo del ser humano y los aportes dentro del proceso educativo, en pro de hacer el aprendizaje realmente significativo. La lúdica debe ser vista entonces, como una herramienta que le facilita a los estudiantes no solo el disfrute y goce, sino el aprendizaje de habilidades sociales como la cooperación, la solidaridad, la confianza, el control de sus emociones y por consecuencia el desarrollo de capacidades propias como la atención, el interés, concentración, comprensión y memorización entre otras que le permiten su pleno desarrollo e interacción con su entorno.

Nunes, P. (2002), en su obra *educación lúdica* menciona que: cuando el niño tira de algo, hace de ese algo un caballo, si juega con arena, se siente panadero; escondiéndose, se hace guardián. Nada resulta más adecuado para el niño que el asociar en sus construcciones los

materiales más heterogéneos: piedras, bolitas, papeles, madera y cada cosa y todo posee para él mucha significación. Un simple trocito de madera, una piedrita o un montón de piedras, un papelito en su solidez, en el monolitismo de su materia, reúnen una exuberancia de las más variadas figuras. Actitudes tales como coger, rasgar, garrapatear, dibujar, pintar, bordar, coser, amasar, moldear, desarrollan y estimulan los movimientos delicados, necesarios y obligatorios para el proceso de incorporación al proceso de alfabetización, que posteriormente ha de producirse. (p.37)

Teniendo en cuenta estos aportes se puede reconocer que el juego no es simplemente una actividad o excusa para tener ocupado al niño, el juego le permite que explote al máximo sus capacidades físicas, cognitivas y sociales pertinentes para su desarrollo integral. De ahí la importancia de identificar las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas del conocimiento, así como las características propias de este, para saber cuál utilizar y cuál será el más adecuado para estimular el proceso de aprendizaje. Por ende, la presente investigación propone la realización de actividades enfocadas en aquellos juegos tradicionales como las rondas, juegos de mesa, juegos libres y cantos entre otros, que motivan a los niños y niñas en el desarrollo de su conocimiento e intercambio del mismo, haciéndolo fácil y divertido tanto para los docentes como para los educandos.

De igual forma, se pretende que estas actividades moldeen el comportamiento y la relación existente entre medio ambiente-individuo en pro de fomentar una conciencia ambiental significativa que se vea reflejada en el accionar oportuno y adecuado de cada individuo y en su desarrollo tomando el juego como herramienta indispensable para dicho proceso.

Domènech et al. (2008) afirma que: el juego es un instrumento de expresión corporal que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. El juego aumenta los sentimientos de auto aceptación, el auto concepto-autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva. (p.18).

De acuerdo a lo anterior, se puede inferir que el juego abarca todo lo concerniente al desarrollo integral del niño, permitiendo de esta manera que se integre a su realidad, dentro de un ámbito social saludable que le brinda la seguridad y estabilidad propia a su edad, dentro de los distintos ámbitos en los que este se desenvuelve.

Así mismo y citando a Castillo Gervilla, A. (2006) que en su libro Didáctica básica de la educación infantil afirma que el juego necesita ser cambiante, variado y dinámico. El niño necesita movilidad y libertad de movimiento. Es un error pedagógico querer mantener la atención más allá de lo que es capaz el niño; por eso el juego puede y debe cumplir una función. Desarrollar la sociabilidad del niño. Mediante el juego se integra al grupo y entra en contacto con los compañeros. Las actividades iniciadas lúdicamente se transforman en actividades de cooperación y facilitaran que el alumno aprenda a realizar la tarea escolar en equipo. (p.69)

Reiterando la importancia del juego para el aprendizaje y el desarrollo de los niños, este debe ser implementado como una herramienta básica en la realización de tareas y actividades diarias, puesto que le permite integrarse, socializar y realizar trabajos en equipo de una forma más divertida.

Pero también es necesario prestar atención a lo que menciona el autor en cuanto a que, no se puede pretender que los niños se conformen, o se concentren en una sola actividad por un tiempo prolongado. De ahí que el docente debe contar con múltiples alternativas en cuanto a juegos se refiere, en donde los niños se diviertan, pero a la vez, aprendan.

Leone, Rimoli et al, (2008), en su libro *El juego en la Educación Infantil: crecer jugando y aprendiendo* parten del supuesto de que el juego no solo es una forma de expresarse, canalizar energías o relacionarse con otros. En el juego, los niños operan con sus representaciones mentales o conocimientos y crean, a partir de sus propias intenciones, una nueva situación o un cambio en lo que están experimentando. Por este motivo, creemos que el juego, lejos de estar disociado de las situaciones de enseñanza, puede transformarse en sí mismo en una de ellas. (p. 21).

La escuela es uno de los ámbitos sociales más significativo para los niños y niñas en edad escolar, es aquí donde encuentra las herramientas para formar las bases de su desarrollo, por tanto, la lúdica juega un papel muy importante a la hora en que el profesor decide involucrar a sus estudiantes en este proceso, ya que estos están en un momento ideal de su infancia para expresar, crear, imaginar, explorar y experimentar con todo cuanto encuentra a su alrededor.

Para aprovechar al máximo toda esta potencialidad es preciso que el docente en su quehacer pedagógico se valga de esta herramienta para centrar la atención de sus estudiantes, logrando con ello una relación más afectiva entre docente-estudiante que conlleve a la

construcción no solo de conceptos e ideas, sino, al fortalecimiento de sentimientos y actitudes positivas que generen un ambiente de confianza, respeto y cariño hacia el otro.

El juego se convierte así, en herramienta fundamental en la formación integral de los niños y niñas, este involucra aspectos importantes que a simple vista no se perciben o no se comprenden, pues siempre se ha tenido la idea de que el juego es simplemente eso, solo juego, y que no implica mayor cosa que divertir y entretener a quienes lo practican.

Esta concepción errónea es preciso eliminarla del pensar y actuar de los docentes y sobre todo de los padres de familia, y cambiarla por la idea de que aprender jugando es mucho más rentable, que de esta manera se le brindan miles de oportunidades a los estudiantes primero, en la apropiación de conceptos relacionados con las áreas del conocimiento importantes para su formación intelectual y segundo, el desarrollando de habilidades y destrezas motoras indispensables para su crecimiento y desarrollo físico.

Una clase de juego importante en la educación es el juego cooperativo en donde, García, et al. (2009), en el libro el juego infantil y su metodología, aporta como en el juego cooperativo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. En los juegos cooperativos todos ganan y nadie pierde. Se juega por el placer de jugar, se favorece la participación, la empatía, la superación de sí mismo y del propio grupo. Se potencia el trabajo en grupo y el descubrimiento en común. (p.94)

Los juegos cooperativos están directamente relacionados con la comunicación, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Este tipo de juegos brinda a los niños la oportunidad de relacionarse con sus pares de manera más agradable, estos aprenden a establecer y conseguir objetivos comunes, ayudar y a recibir ayuda, en estos se aprende que todos los miembros del grupo pueden aportar algo al esfuerzo común, que hay intercambio de conocimientos cuando se escuchan unos a otros, respetando los aportes de cada integrante y fortaleciendo las relaciones de grupo, para que a partir de la construcción de conceptos e ideas se logre un verdadero aprendizaje y se fortalezcan los lazos de amistad.

Al utilizar el juego cooperativo como herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, se busca que estos, se involucren de manera directa en la identificación y la solución de problemáticas presentes en su entorno, que se fortalezca y fomenten situaciones en las que se compartan inquietudes, ideas e interés frente a las mismas, que se complementen a través del trabajo grupal y, de esta manera, se logre un mayor y mejor aprendizaje partiendo de la cooperación y el esfuerzo de todos.

Así mismo, el juego cooperativo permite que se fortalezcan las relaciones interpersonales y se generen espacios y momentos de placer que favorecen el desarrollo físico, psicológico y cognitivo de los niños y niñas.

Otra clase de juegos que se puede practicar dentro de la lúdica y con respecto al proyecto transversal, son los juegos en espacios libres. Respecto a esto García, et al. (2009), en el libro el juego infantil y su metodología menciona que: Los juegos para espacios abiertos se denominan

también juegos de exterior. Tienen la particularidad de que se juegan al aire libre, en plena naturaleza, en el parque, en la plaza, en el patio escolar o en una cancha deportiva, por consiguiente, apenas presentan limitaciones de espacio. En general, los juegos de exterior implican mayores dosis de movimiento que los de interior y pueden ser de muchos tipos: cortos, largos, deportivos, predeportivos, de scouting o exploración, de orientación en la naturaleza, de stalking o asecho, de pruebas (yincanas), de noche, acuáticos, etc.

A la hora de planificar y llevar a la práctica estos juegos, debemos tener en cuenta algunos aspectos básicos que ya hemos comentado con anterioridad, como su duración y el tiempo de que disponemos, una cierta acotación del espacio de juego, los materiales lúdicos o deportivos que sean necesarios, el número de educadores, etc. Pero sobretodo, hay que adoptar cada tipo de actividad a las posibilidades físico-motoras de los niños y niñas destinatarios. (p. 101)

De esta manera, el juego al aire libre implica miles de posibilidades, da vía libre a la imaginación, a la diversión, la exploración y la creatividad, fomenta los valores de grandes y chicos, por ende, contribuye con el aprendizaje en general.

Al vincular los juegos de exterior, o el juego en general como herramienta de aprendizaje, se asegura la consecución de objetivos claros, precisos y permanentes que facilitan el proceso de formación de los niños y niñas, ya que estos son más receptivos ante el juego y la diversión frente a las clases tradicionales a las que no terminan por acostumbrarse y con las que al final no se logran los objetivos planteados para el sistema educativo.

La lúdica tiene también dentro de las actividades las rondas infantiles. Con respecto a estas, Orozco, J., Navia, G., Zúñiga, G. & Pardo, O. 1993 en su artículo ronda, pedagogía y lenguaje definen: La ronda es un instrumento pedagógico y didáctico que aporta elementos para la formación del niño, ya que en él se puede observar un trabajo, por su ejercicio, la creación, acción y disciplina que lo introduce en su propio mundo y hace que se alimente de las experiencias de otros. Lo más importante, la reflexión, pues además de escuchar, relaciona y crea, expresa espontáneamente todo un mundo de movimientos, gestos, signos, mímicas, para hacer posible la integración dentro de su contexto social y cultural sin restricciones. (p. 55)

Las rondas infantiles se constituyen como un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo que favorece efectivamente al desarrollo integral de los niños y niñas en edad escolar, ya que por medio de ellas se desarrollan aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, entre otros. Es así como estas le permiten al docente, aumentar la visión sobre la práctica dentro y fuera del aula, de una manera más creativa y eficaz, dando la oportunidad de que el niño desarrolle la imaginación, la creatividad y la expresión corporal propia, para la adquisición e interiorización de aprendizajes significativos.

Así mismo, permiten la participación activa de los estudiantes de forma espontánea, mejorando su formación integral como tal, además de que estimula su desarrollo social.

Es un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las relaciones normales entre los niños en los diferentes ámbitos que estos se desarrollan.

2.3.2 Aprendizaje significativo

La lúdica fortalece en los niños y niñas el aprendizaje significativo, González, V. (2001), plantea que es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad. En el aprendizaje influyen condiciones internas de tipo biológico y psicológico, así como de tipo externo, por ejemplo, la forma como se organiza una clase, sus contenidos, métodos, actividades, la relación con el profesor etc. (p. 2).

Por lo anterior, es importante destacar el papel del maestro al implementar la lúdica para el aprendizaje de los estudiantes, pues éste aparece como mediador entre el conocimiento y los estudiantes haciendo uso de estrategias adecuadas que le permitan transformarlo y aplicarlo en su vida diaria. Se busca que el estudiante vaya incorporando su aprendizaje para que logre la autonomía, sea más responsable consigo mismo y con su desarrollo. Así mismo es importante y como lo mencionan:

De la misma manera, Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A. & Barretxe, G. (2009), afirman que el aprendizaje favorece el establecimiento de conexiones entre diferentes disciplinas y áreas del conocimiento, así como el trabajo conjunto entre profesores y alumnos. Los proyectos y los recursos de carácter interdisciplinarios que se han desarrollado en el área de educación han contribuido especialmente al fomento del aprendizaje en las diferentes etapas escolares. Pero,

además, han permitido la adaptación del currículo a la experiencia, las expectativas y los intereses del individuo y de la comunidad. (p. 18).

En relación a lo anterior, Veglia, M. (2007), toma como aporte los postulados de; (Ausubel), a través de otra teoría con orientación constructivista, diferencia el aprendizaje memorístico del aprendizaje significativo. El primero tiene que ver con la repetición de conceptos sin asociaciones ni relaciones con lo que el alumno ya sabe. En cambio, el aprendizaje significativo se produce cuando el alumno es capaz de establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y lo que ya se conoce. Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender e implica la visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no solo en respuestas externas. Su teoría del aprendizaje significativo supone poner en relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza. (p. 33-34)

Lo anterior concuerda con lo que persigue la presente investigación, que no es otra cosa que aportar en los procesos educativos de los niños, permitiéndoles relacionar sus conocimientos previos con los nuevos, estos abordados desde la transversalidad aprovechándola como herramienta presente en el currículo, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes y de la escuela, a fin de proporcionarles una educación mejorada en cuanto a calidad y equidad. Por consiguiente y para lograr esta educación, es pertinente contar con una metodología de enseñanza que facilite el aprendizaje.

Montañés, J. (2003), indica que a partir de los 6 o 7 años la capacidad operatoria del niño aumenta debido al desarrollo de la atención selectiva o capacidad de concentrarse en la

información relevante y objetiva para solucionar un problema e ignorar las apariencias: a la mayor capacidad de análisis y combinación de características, al desarrollo y mejor utilización de estrategias de memoria, a la mayor capacidad y velocidad de procesamiento y al aumento de conocimientos que posibilitan transferencias positivas en el momento de resolver problemas.

A partir de los 6 años la imaginación creadora del niño tiende hacia el realismo. Comienza a estructurar la realidad. Aparece el pensamiento divergente constructivo propio de la edad, y una creciente autonomía del pensamiento. (p. 32-34).

Conocer las capacidades y habilidades que poseen los niños en cada edad, permite que se entiendan, se planeen y se desarrollen procesos adecuados que generen en ellos aprendizajes realmente significativos. Por lo tanto, y teniendo en cuenta lo mencionado por el autor, la edad de los niños influye considerablemente en su proceso de aprendizaje, puesto que en ello se involucra el grado de comprensión, reflexión y análisis que debe adquirir el educando, frente a la capacidad de actuar y reaccionar ante las múltiples situaciones en las que se ve inmerso dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, que requieren de un nivel de maduración mental que para la edad de los 6 y 7 años ya ha alcanzado, evidenciándose en los conocimientos previos con los que este ingresa al sistema educativo, los cuales deben ser afianzados y dirigidos en pro de resolver interrogantes y dar solución a situaciones problemáticas presentes a lo largo de toda su formación académica, y con ello lograr un aprendizaje para la vida.

De igual forma, es importante que a esta edad se estimule en los niños y niñas la adquisición de un comportamiento ambiental, enfocado al cuidado de los recursos naturales con los que convive y que son indispensables para su desarrollo.

2.3.3 La educación ambiental y su papel en la transversalidad.

En cuanto a la educación ambiental, Solís L., López J. (2003) menciona que; abordar el tema ambiental no es solo hablar de contaminación, destrucción de selvas, ríos y bosques, legislación ambiental y protección de la flora y la fauna, entre otros, que son problemas que genera la población en sus actividades productivas; un aspecto que pocas veces es tratado y que es uno de los de mayor impacto en nuestro ambiente es la cultura.

En ese sentido, la educación ambiental enfrenta dos grandes retos: uno, se debe generar en todos los habitantes de este planeta un nivel de responsabilidad para concebirse parte de los problemas ambientales, pero también la de la solución, y dos, desarrollar en ellos hábitos y actitudes que lleven a la modificación de la conducta individual y colectiva en relación con el ambiente donde se desenvuelve. (p. 17-18)

De aquí, que la presente investigación busque influenciar en la adquisición de una cultura ambiental que se consolide generación tras generación, proporcionando estrategias de enseñanza aprendizaje que transforme el conocimiento en un aprendizaje significativo en lo referente a protección y conservación de los recursos naturales.

Es importante que, desde el inicio de la vida escolar, se eduque a los niños sobre el cuidado del medio ambiente. Aprovechar desde la escuela la capacidad de asombro y de descubrimiento frente a la naturaleza. Involucrar a la familia y otros agentes de su entorno para fomentar conductas adecuadas, dejando de lado el desinterés general que se ve actualmente por parte de algunos actores sociales.

Es así como se deben aprovechar los contenidos de la enseñanza escolar con un fin, que no sea solo el de la información, sino, que llegue hasta la formación de un ciudadano consiente e involucrado en esta problemática, capaz de contribuir de una u otra manera en la solución de dicha problemática en favor de las generaciones futuras y una adecuada calidad de vida.

Así mismo, Bermúdez, O. (2003), afirma que; la educación ambiental tiene un papel fundamental como estrategia de cambio cultural, para promover un desarrollo humano integral. Aunque no desconocemos que ella por sí sola no puede garantizar el cambio, el cual involucra las diferentes esferas sociales, económicas y políticas, si se constituye en un elemento importante, para lograr las transformaciones que requieren una sociedad sustentable.

La educación ambiental no se limita a la Escuela y la Universidad; es además compromiso de todos, de los políticos, los universitarios, las amas de casa, los obreros, los empresarios, los indígenas, los campesinos, los niños, jóvenes y ancianos. Todos los ciudadanos tenemos algo que hacer en relación con el medio ambiente, que comprende no solo el proteger y mejorar adecuadamente la naturaleza, sino lograr unas mejores relaciones humanas. (p. 68-69)

Dar importancia a la educación ambiental dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas, es indiscutible, frente a los problemas de degradación ambiental presentes en la actualidad y que afectan directamente a la humanidad. El medio ambiente en su conjunto, fomenta la transformación económica, social y cultural de una sociedad, siendo ello dirigido a través de un desarrollo sustentable, es decir, que se aprovechen los recursos naturales sin afectar los ecosistemas. Es aquí donde el educador juega un papel fundamental como mediador del conocimiento, haciendo uso de metodologías innovadoras y acertadas que involucren y comprometan a la comunidad educativa en dicho desarrollo sustentable, que trabajando en conjunto se contribuya al aprovechamiento de los recursos naturales tomando como estrategia la reutilización de materiales del medio que por lo general se convierten en basura inútil, desconociendo su funcionalidad en el ámbito escolar.

Atendiendo al currículo y su relación con la educación ambiental, hay que tener en cuenta los criterios de transversalidad en las instituciones educativas, la transversalidad en las instituciones educativas, específicamente, en el currículo son contenidos definidos por asuntos cuestionables o socialmente relevantes, originados por un prototipo de desarrollo actual y del currículo, que resulta de una complicación conceptual y desde un proceso en donde se tenga en cuenta el área de tecnología e informática con la estadística. Dado que se encuentra en estos últimos tiempos personas menos autónomas, poco reflexivos y con poco conocimiento en el manejo de la informática en relación con la estadística y que no pueden resolver problemas cotidianos. Es por ello que se hace necesario trabajar de manera transversal, en el proyecto curricular institucional, el desarrollo del proyecto transversal de educación ambiental. De tal

manera que se pueda formar a los niños de manera lúdica con conocimientos de educación ambiental con mayor oportunidad de cambio y desarrollo integral dentro de la institución.

En el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que se refiere a transversalidad como significado, es entendido como atravesar de un lado a otro; hay quienes relacionan dos conceptos: cruzar y enhebrar; el primero está relacionado con cruzar todas las disciplinas mientras que la segunda se construye como elemento vertebrador del aprendizaje y une a su alrededor las diferentes asignaturas, la cual le da un carácter integrador les permite introducir y ensartar los diversos contenidos curriculares. (Velásquez, 2009). No obstante, se pretende desarrollar capacidades cognitivas en los estudiantes del grado sexto teniendo en cuenta las áreas de informática y estadística.

Esto permite el desarrollo del pensamiento y la metodología de gestión curricular sustentado en el enfoque sistémico complejo de Tobón (2009), enfatiza en formar competencias genéricas transversales como aprender a emprender, investigación, trabajo en equipo, pensamiento crítico entre otros.

En cuanto a la transversalidad como teoría en el campo educativo, esta se refiere a una estrategia curricular ya que se consideran temas de suma importancia para la formación de los estudiantes y estas a su vez atraviesan todo el currículo. Significa que están presentes en todos los elementos del proyecto educativo institucional, se puede visualizar específicamente en el proyecto curricular institucional, concretamente en las nuevas estrategias, metodologías y los contenidos debidamente organizados (Fernández, 2003, p.57).

Asimismo, hasta la actualidad en las instituciones educativas no existe una articulación de los conocimientos dados y contruidos ya que, cada área se interesa por su objeto de estudio sin permitir la integración con otras por lo que, Fernández (2003), hace frente a la concepción compartida del saber vista como una de las características de las instituciones en estos últimos tiempos, el cual se convierte en un reto en los procesos educativos. Por otro lado, el docente es la persona encargada de hacer de la transversalidad una posibilidad real, a través de la práctica utilizando lo transversal y lo lúdico como estrategia.

Para Palos (1998), los propósitos de la transversalidad es desarrollar capacidades cognitivas que te accedan reflexionar y analizar la realidad en la cual , se observa un conflicto de valores, asimismo, suscitar actitudes de participación en la búsqueda de soluciones más equitativas y fortalecer la valoración de la dimensión deontológica del ser humano y fomentar un tipo de persona humanística, del mismo modo construir y afianzar conocimientos que permitan analizar críticamente los aspectos de la sociedad que se consideren reprochable.

Por otro lado, los ejes transversales establecen una dimensión educativa a lo largo y ancho del currículo de manera integral e interdisciplinaria que infiltra en las áreas. Del mismo modo Acosta (1997) señala que los ejes transversales son temas repetidos entretejidos en cada una de las áreas que componen el currículo en consecuencia no son esquemas paralelos sino medios que le dan funcionalidad al aprendizaje.

.

CAPÍTULO III

2. Marco metodológico

En este apartado se tuvo en cuenta la corriente pedagógica del constructivismo, la cual tiene como pensamiento el desarrollo de valores en los estudiantes mediante el postulado de aprender a aprender. Esta corriente pedagógica se encuentra dentro del enfoque pedagógico de la Institución Educativa Liceo Sur Andino, la cual tiene como objetivo la construcción de conceptos, valores y procedimientos que a partir de los conceptos previos del estudiante se logre generar aprendizajes significativos en la resolución de problemas. De ahí que se hace énfasis en el proyecto de investigación sobre el constructivismo epistemológico que propone una educación basada en la en la investigación conjunta de docentes y estudiantes sobre asuntos importantes de la vida social y ambiental.

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación se enmarca según Hernández (2014), en el enfoque cuantitativo ya que los planteamientos a investigar son específicos y delimitados desde el inicio de un estudio. Además, las hipótesis se plantean previamente, esto es antes de recolectar y analizar los datos. La recolección de los datos se fundamenta en la medición y el análisis en procedimientos estadísticos. (p.5). Esta permite la caracterización de los datos obtenidos a través de la aplicación de la encuesta dirigidas a estudiantes del grado preescolar, y a través del análisis estadístico descriptivo, se realizó un análisis de las diferencias del aprendizaje en el proyecto transversal

medio ambiente en los en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila; antes y después de aplicar la guía didáctica mediada por estrategias lúdicas.

3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es experimental. Este tipo de investigación según Ñaupas, Novoa, Mejía y Villagómez (2011). Señalan que la investigación aplicada o también llamada experimental está orientada a resolver objetivamente los problemas de los procesos de producción, distribución, circulación y consumos de bienes y servicios, de cualquier actividad humana, principalmente de tipo industrial, comercial, comunicacional y en general en la educación. etc. (p.331). Por lo tanto se trata de aplicar una variable (independiente) como es el caso de la lúdica con el objetivo de diseñar estrategias lúdicas para el proyecto transversal del medio ambiente en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila., sobre otra variable (dependiente) que representa a una situación modificable y que se constituye como una situación problemática descrita desde el planteamiento del problema como una realidad que puede cambiar; en este caso el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje a través del proyecto transversal del medio ambiente.

3.3. Diseño de la investigación

El diseño de investigación es pre-experimental. Esta investigación está enmarcada dentro del diseño pre-experimental en donde según Hernández Sampieri (2006) Los diseños pre-experimentales se aplican a situaciones reales en los que no se pueden formar grupos aleatorizados, pero pueden manipular la variable experimental. En la presente investigación el diseño es pre-experimental porque hay un solo grupo en este caso los docentes y estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa. Este diseño trabaja con todo el grupo poblacional (Docentes y estudiantes del grado preescolar de la sede El Triunfo. La presencia de todos los sujetos muestrales dinamiza y armoniza el logro o vivencia de determinadas variables; como es el caso de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino.

El diseño pre experimental planteado se consolidó en la siguiente fórmula:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE: Representa al grupo experimental (Docentes y estudiantes de la sede El Triunfo)

O1: Representa la prueba de entrada del grupo de experimental (Docentes y estudiantes de la sede El Triunfo)

O2: Representa la prueba de salida del grupo experimental (Docentes y estudiantes de la sede El

Triunfo)

X: Representa el uso de la variable independiente. (La lúdica).

Para la presente investigación se diseñó y aplico la estrategia lúdico-pedagógica llamada Pequeños Guardianes de la Naturaleza, se ejecutó a partir de la creación del personaje “Capitán Planeta”. Este diseño se implementó a partir de la aplicación de una serie de talleres pedagógicos (ver anexo C), enfocados en el juego como principal herramienta motivadora, permitiendo su desarrollo de manera transversal y permanente durante el año lectivo.

El personaje se dio a conocer a los niños y niñas del grado preescolar, el súper héroe “Capitán Planeta” quien los motivo a adoptar el rol de “Pequeño guardián de la naturaleza”, comprometiéndolos así, con el cuidado del medio ambiente a través del cumplimiento de una serie de misiones (cuatro talleres). Estas se dan teniendo en cuenta fechas especiales relacionadas con la celebración de temas ambientales, permitiendo que los estudiantes se involucren como agentes principales, comprometidos con el cuidado y conservación de los recursos naturales llevando y transmitiendo el lema, ¡El planeta eres tú!, para reforzar los conceptos de las temáticas abordadas en la estrategia, se elaboraron diferentes actividades de sensibilización, con material reciclable, sembrado de árboles, cuidado de las fuentes hídricas . El uso de estos, llamó la atención de los niños y niñas ya que se les estimula a jugar en equipo, aprendiendo a escuchar y respetar las ideas de todos, así, como compartir y trabajar por un mismo fin.

Atendiendo a lo expuesto la investigación se desarrolla en tres fases.

En la primera fase, como instrumento de recolección de datos, se elabora un test que representó la prueba de entrada del grupo de experimental (Docentes y estudiantes de la sede El Triunfo), de fácil aplicación mediante un cuestionario de encuesta, dirigido a los docentes y estudiantes, consistente en desarrollar un listado de preguntas sobre actividades para el cuidado del medio ambiente y los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de determinar algunos aspectos pedagógicos y ambientales, información utilizada en el trabajo de investigación sobre las actividades realizadas sobre el medio ambiente practicado por los estudiantes.

En la segunda fase, se hace la práctica de 4 talleres denominados “Festival lúdico”, “Sembrando un árbol”, “Reciclando voy cuidando” y “El agua fuente de vida”; que tienen que ver con el medio ambiente, utilizando estrategias lúdicas que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, atendiendo al segundo objetivo de la investigación.

En la tercera fase, se hace un análisis de interpretación de los resultados. Teniendo en cuenta que, el análisis de los resultados es definido por Sabino (1999), como “el proceso de la investigación necesario para exponer el plan de tratamiento estadístico de los datos según sus características a fin de describir la información recolectada para dar respuesta al problema de investigación” (p. 86). De esta manera, luego de realizar los talleres pedagógicos se volvió a realizar la encuesta con el instrumento de recolección y se procede a la tabulación de los datos,

comparando las diferencias del aprendizaje en el proyecto transversal medio ambiente en los en los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino-Sede El Triunfo del municipio de Pitalito Huila; antes y después de aplicar la guía didáctica mediada por estrategias lúdicas.

3.4. Población

Para efectos de esta investigación se tomó como objeto de estudio la Institución Educativa Municipal Liceo Sura Andino, sede El Triunfo; la cual cuenta con una planta de dos docentes y 48 estudiantes pertenecientes a los grados de preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.

La Sede El Triunfo se encuentra ubicada en el sector rural del Municipio de Pitalito Huila, más específicamente en la vereda El Triunfo. Atiende a una población de 48 estudiantes entre los estratos 1, 2 y 3 en jornadas completa en los grados de 0° a 5°. En lo que respecta a la planta de personal docente, está conformada por 2 docentes.

3.5. Muestra

Se tomó como objeto principal de estudio y dentro de su proceso de formación en la Sede El Triunfo, a los niños y niñas del grado preescolar, jornada completa, que oscilan entre los 5 y 6 años de edad; entre los estratos 1y 2. Con un total de 14 estudiantes, distribuidos así; 9 niñas y 5

niños, de hogares conformados por padre – madre, madre cabeza de hogar, cuya principal fuente de trabajo es la agricultura; y cinco docentes que orientan el grado preescolar de la Institución Educativa Liceo Sur Andino.

3.6. Instrumentos para la recolección de datos.

Según Sampieri (2010), El instrumento de medición, “es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente”. Todo instrumento de recolección de datos debe cumplir dos requisitos: Confiabilidad y Validez. El instrumento más adecuado para recoger datos de modo objetivo, sistemático y estructurado es el cuestionario.

3.6.1 La encuesta:

La encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Según varios autores como Stanton, Etzel Y Walker,(2004, Pág. 212) una encuesta consiste en reunir datos entrevistando a la gente; Sandhusen L. Richard, (2002, Pág. 229) las encuestas obtienen información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, ya sea personales, telefónicas o por correo o como lo afirma Naresh K. Malhotra, (2004, Págs. 115 y 168) “las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado y estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica.”

La encuesta es una técnica de recolección de información presencial con la ayuda de un formulario orientado al uso de una serie de preguntas precisas y en ocasiones limitadas a respuestas específicas (preguntas cerradas). Las preguntas se diseñaron para conocer las opiniones, actitudes y conocimientos de los docentes, acerca del plan de mejoramiento institucional y la planificación estratégica en la Institución educativa Municipal Liceo Sur Andino, Sede El Triunfo, donde se realizará la investigación. Para su validación se utilizará un panel de expertos en la materia los cuales ajustarán las preguntas haciendo las modificaciones pertinentes al propósito de la investigación.

La encuesta fue dirigida a los docentes de la sede el Triunfo y que tienen contacto con los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino. En ella se presentaron 10 preguntas acordes con los conocimientos previos de los estudiantes y relacionadas con actividades que estos pueden o podrían desarrollar para el fortalecimiento del proyecto de medio ambiente.

Para cuantificar los resultados se tuvo en cuenta que las respuestas a los interrogantes estarán medidas por las opciones SI y NO.

3.6.1. Observación.

Cardona, M. Chiner, E. & Lattur, A. (2006). La observación puede ser entendida como método de obtención de conocimiento y como técnica de recogida de datos. En el primer caso, la

observación tiene entidad suficiente en sí misma como para proporcionar conocimiento científico; es decir, un conocimiento objetivo, replicable, fiable y válido, a partir del que se puede analizar la conducta, no sólo describiéndola, sino también explicándola para establecer para establecer relaciones de casualidad (Boudon, 1967). Cuando consideramos la observación como técnica, estamos refiriéndonos a una estrategia subordinada a un diseño de investigación concreto (Dueñas, 2002). En este sentido, la observación se entiende como una técnica de recogida de datos que únicamente aporta información complementaria a otras formas de recogida de información (Anguera, 1989). Actuando como técnica, la observación sencillamente ha de adecuarse a los objetivos generales de la investigación y cumplir ciertos requisitos de rigor.

p.129.

El instrumento de observación en este caso fue dirigido a los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino – Sede El Triunfo. Esta se elaboró teniendo en cuenta una serie de conductas observables de comportamiento tanto individual como colectivo de los niños y niñas, durante la aplicación de la estrategia lúdica en el desarrollo del proyecto de medio ambiente.

La forma para medir estas conductas se definió a través de las opciones: siempre, algunas veces y nunca mediante la observación participante .para observar las dimensiones en relación a la estrategia lúdica, la motivación y el medio ambiente.

3.7. Técnicas para el procesamiento de datos

Una vez aplicado el instrumento y recogido los datos mediante el instrumento se tendrá en cuenta los siguientes procesos:

La Codificación. - En este proceso se asignará un código a los sujetos muestrales, para el instrumento de observación dirigida a los niños O-1, para la encuesta igualmente dirigida a los docentes E-2 para así facilitar la organización y ordenar los criterios, los datos, los ítems y así poder agrupar la información.

La Calificación. - Al instrumento elaborado se le asigna un puntaje para cada ítem con valores de 1 a 3, donde 1= nunca, 2= algunas veces y 3= siempre. Sin embargo, es prudente considerar que estas calificaciones o puntuaciones asignadas son arbitrarias pues luego deberán interpretarse en los respectivos cuadros estadísticos. Por ello, la necesidad de expresarlo de forma sencilla y entendible para quienes lean la tesis posteriormente.

Tabulación estadística. - Una vez recogidos los datos se agrupan en función de las dimensiones de las variables de estudio, organizándolo en tablas y gráficos estadísticos.

Interpretación. - Se procede luego al análisis de los resultados obtenidos que permite interpretar los datos en forma cualitativa utilizando diversas categorías: logro destacado, logro previsto, en proceso, en inicio y otras que el investigador juzgue pertinentes para la caracterización de la variable.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4. Análisis de la información

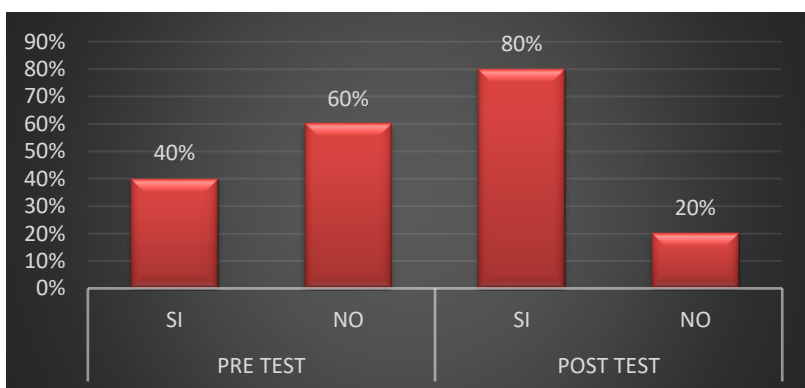
4.1 Análisis de la encuesta

Tabla. No. 1- ¿A los estudiantes les gusta participar en clase en temas relacionados con el cuidado del medio ambiente?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
2	3	4	1
40%	60%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 1. ¿A los estudiantes les gusta participar en clase en temas relacionados con el cuidado del medio ambiente?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Según los resultados de la gráfica, antes de aplicada la estrategia lúdica el 40% de los encuestados dijeron que si y el 60% dijeron que no; una vez aplicada la estrategia el 80% dijeron que si y el 20% que no a la pregunta en cuestión. Arrojando como resultado una mejoría del 40% frente a la participación del grupo muestra.

Atendiendo a la pregunta y a los resultados obtenidos una vez ejecutada la estrategia, es posible determinar que a través del juego los niños y niñas se involucran en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que, al presentarles juegos lúdicos de mesa y rondas, estos participan expresando libremente sus pensamientos y acciones relacionadas con el cuidado del medio ambiente. El juego les permitió tener más confianza en ellos mismos, concentrarse en las actividades programadas, compartir con sus pares y adultos a la vez que se divirtieron y se logró un mejor aprendizaje.

Tabla. No. 2 ¿Constantemente habla con sus estudiantes de temas relacionados con el medio ambiente en el desarrollo de las competencias en preescolar?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	4	1
20%	80%	80%	20%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Grafica No. 2. ¿Constantemente habla con sus estudiantes de temas relacionados con el medio ambiente en el desarrollo de las competencias en preescolar?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Como se puede notar en la prueba de entrada el 8% del grupo muestra frente a la pregunta realizada el 20% contesto que sí y un 80% contesto que no; al aplicar nuevamente la prueba de salida el 80% contestó que sí y el 20% que no. El avance en cuanto a la relación de temas sobre el medio ambiente con las áreas del conocimiento se da en un 60% frente al trabajo que se venía desarrollando por parte del docente del grupo muestra objeto de la investigación.

Se puede apreciar que durante el trabajo desarrollado con los niños y niñas del grupo muestra, se logró que estos relacionaran y asimilaran las temáticas relacionadas con

el medio ambiente dentro de las distintas competencias tratadas para tal fin. Esto no produjo confusión entre los niños y niñas ya que entre muchas de las ventajas que proporciona el juego en su aprendizaje, se puede apreciar que las temáticas propuestas para el proceso educativo si se pueden relacionar a través de este. De ahí que la transversalidad se tome como referencia frente a las decisiones de los equipos docentes para que adopten el currículo, orientando la planificación de las situaciones para la coherencia, entre lo que se dice y lo que se hace.

Tabla. No. 3- ¿Los estudiantes expresan con facilidad ideas sobre el medio ambiente durante las clases?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	3	2
20%	80%	60%	40%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 3. ¿Los estudiantes expresan con facilidad ideas sobre el medio ambiente durante las clases?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

De acuerdo a la gráfica el 20% de los encuestados respondió que sí y el 80% que no frente a la pregunta formulada en la prueba de entrada; así mismo, en la prueba de salida se observa que el 60% contestó que sí frente al 40% que contestaron que no. El 40% del grupo muestra un avance significativo en cuanto a la relación de conceptos demostrando, facilidad al momento de expresar sus ideas una vez ejecutada la estrategia lúdica.

Teniendo en cuenta los resultados arrojados en la prueba de salida está claro que los niños y niñas se sienten más a gusto en situaciones de juego y diversión acordes a sus intereses, que le permiten expresar abiertamente sus ideas, sin temores o restricciones.

Igualmente, el juego permitió la participación e implementación del trabajo colaborativo, haciendo que los participantes se relacionaran entre sí fomentando el dialogo, el respeto, la solidaridad entre otros valores que permitieron la construcción de relaciones armoniosas y de confianza.

Tabla. No. 4 ¿En tus clases realizas juegos al aire libre que te ayuden a reforzar los cuidados hacia el medio ambiente?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
3	2	5	0
60%	40%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 4. ¿En tus clases realizas juegos al aire libre que te ayuden a reforzar los cuidados hacia el medio ambiente?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Para la prueba de entrada, el 60% del grupo muestra frente a la pregunta respondió que sí; el 40% respondió que no. Por el contrario, en la prueba de salida el 100% del grupo muestra respondió afirmativamente evidenciándose que nadie se inclinó por el no. Según el contraste de porcentaje antes y después de la intervención con los niños y niñas es importante el logro que se obtuvo frente a la comprensión y aceptación de las actividades desarrolladas con los mismos que permitieron mejorar el cuidado del medio ambiente en un 40%.

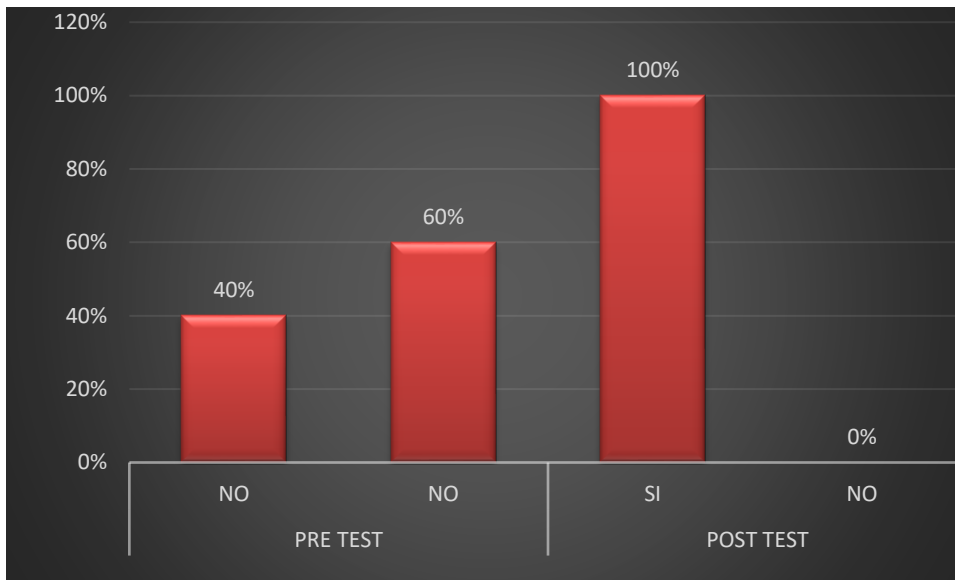
Considerando la pregunta y, comparando los resultados del antes y después del desarrollo de la estrategia lúdica, se observó que los niños y niñas aceptaron con entusiasmo la realización de juegos al aire libre, ya que se rompió con la rutina de las clases en el salón permitiendo la exploración de otros ambientes de aprendizaje, haciendo que el niño se relacione con su entorno inmediato y a la vez explore y experimente otras formas de apropiarse del conocimiento. De esta manera, el juego les brinda miles de oportunidades a los estudiantes primero, en la apropiación de conceptos relacionados con las áreas del conocimiento importantes para su formación intelectual y segundo, el desarrollando de habilidades y destrezas motoras indispensables para su crecimiento y desarrollo físico.

Tabla. No 5-Pregunta 6 ¿Los estudiantes participan motivados en jornadas de aseo realizadas en la escuela a través de actividades lúdicas?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
2	3	5	0
40%	60%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 5. ¿Los estudiantes participan motivados en jornadas de aseo realizadas en la escuela a través de actividades lúdicas?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

La grafica muestra que en la prueba de entrada el 60% de los docentes respondieron que sí y el 40% contestaron que no. Para la prueba de salida el grupo muestra respondieron que el 100% si participan en las jornadas de aseo dentro de la escuela, dejando claro con esto que ninguno se inclinó por el no. Se puede apreciar que el 40% del grupo muestra que en un comienzo, se veía renuente a participar en las jornadas de aseo dentro de la escuela, cambiaron su posición frente a estas actividades ya que sintieron que realmente deben hacer parte de las soluciones y no del problema.

Teniendo en cuenta los resultados arrojados frente a la pregunta una vez aplicada la prueba de salida, es importante destacar que la adopción de una cultura ambiental es posible siempre y cuando exista un proceso organizado y persistente dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes para que estos asuman el rol de defensores conscientes de su responsabilidad, y compromiso frente a las situaciones de deterioro a las que se ve sometido el planeta entero. Por tanto, los niños y niñas tienen la capacidad de comprender todas estas problemáticas ambientales por ello, es indispensable involucrarlos en las mismas, hacer que las conozcan y, además comprendan las nefastas consecuencias para la supervivencia de todos los seres vivos que habitan el planeta.

Tabla. No. 6- ¿Organizas con tus estudiantes actividades lúdicas para mantener el salón limpio?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	5	0
20%	80%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No.6. ¿Organizas con tus estudiantes actividades lúdicas para mantener el salón limpio?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Al realizar la prueba de entrada el 20% de los docentes del grupo muestra respondieron que si a la pregunta y el 80% respondió que no. En la prueba de salida el 100% de los docentes respondieron que si notándose que ninguno se inclinó por el no. Al finalizar la intervención con los niños y niñas, se puede apreciar un aumento del 80%, es decir, la totalidad del grupo muestra, mejoró su comportamiento frente a la necesidad de conservar su ambiente de aprendizaje en orden y libre de basuras.

Asumido el rol los niños y niñas se sintieron comprometidos con las actividades planteadas como misiones especiales que debían cumplir en pro del cuidado ambiental. Es

así, que, al utilizar el juego de roles con los niños y niñas, se les permitió apropiarse e involucrarse en situaciones tan complejas, pero tan reales como la contaminación ambiental. Desde la inocencia propia de su niñez, es posible moldear pautas de comportamiento que conlleven a la adquisición de actitudes, costumbres y hábitos acertados frente a la responsabilidad que tiene el ser humano, hacia la conservación de los recursos ambientales.

Tabla. No. 7- ¿Al lavarse las manos los estudiantes mientras se enjabona cierran la llave para no desperdiciar el agua?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	5	0
20%	80%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 7. ¿Al lavarse las manos los estudiantes mientras se enjabonan cierran la llave para no desperdiciar el agua?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Interpretando la gráfica, el 20% de los encuestados respondieron que si a la pregunta formulada y el 80% que no en la prueba de entrada. En la prueba de salida para el sí, se tiene un resultado del 100% notándose el 0% para el no. Contrastando con los datos finales se demuestra que, el 80% cambio su respuesta y por ende su comportamiento frente al ahorro del agua.

Teniendo en cuenta la pregunta formulada, se pudo observar que conservar el agua como recurso vital para los seres vivos, no era prioritario en un principio para los niños y niñas del grupo muestra, más de la mitad del grupo no presentaban esa conciencia

de ahorro. Siendo evidente esto, en sus actividades diarias dentro de la escuela como, sus idas al baño, el momento de lavar sus manos, sus alimentos, la limpieza de algunos útiles escolares, etc. Una vez aplicada la estrategia lúdica comprendieron positivamente la importancia de su participación y compromiso que deben asumir hacia el cuidado de los recursos del medio ambiente.

Tabla. No. 8. ¿Durante tus juegos en los descansos invitas a los niños a dejar limpio los espacios utilizados para dichas actividades?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	5	0
20%	80%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

***Gráfica. No. 8.** ¿Durante tus juegos en los descansos invitas a los niños a dejar limpio los espacios utilizados para dichas actividades?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Como lo indica la gráfica los resultados para la prueba de entrada a la pregunta son: el 20% de los encuestados respondió que sí y el 80% restantes respondió que no; para la prueba de salida se observa un avance en cuanto a que el 100% de los encuestados respondió que sí.

Haciendo referencia a la pregunta, se observa que durante el tiempo en que se aplicó la estrategia lúdica los docentes del grupo muestra fueron adquiriendo una conciencia hacia la necesidad de mantener limpio sus espacios de recreación y realizaron un monitoreo constante, en pro de su bienestar y reflejar una buena imagen ante quienes lo

rodean y del mismo modo enviar un mensaje a los mismos, en procura de que se tome como ejemplo.

Al estimular estos hábitos en los niños y niñas se pudo notar que, estos adquirieron la habilidad de separar los elementos que se pueden reutilizar con algún fin y aquellos que deben ir a los sitios dispuestos para la basura, de igual forma, se generó en ellos el sentido de pertenencia hacia sus ambientes de aprendizaje motivados por el lema del Capitán Planeta “el planeta eres tú”.

Tabla. No. 9. ¿Los estudiantes ponen en práctica recomendaciones dadas para cuidar el medio ambiente?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	5	0
20%	80%	100%	0%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 9. ¿Los estudiantes ponen en práctica recomendaciones dadas para cuidar el medio ambiente?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

En la prueba de entrada la gráfica muestra que el 20% de los encuestados respondieron que sí y el 80% que no frente a la pregunta formulada; así mismo y para la prueba de salida se observa que el 100% respondió que sí a la misma pregunta. Dando como resultado final que una vez aplicada la estrategia el s aumento en un 80%.

Haciendo mención al objetivo de la pregunta, se elaboró y se compartió con los niños y niñas una manilla ambiental con el lema, “el planeta eres tú”. Motivándolos a llevar el mensaje a todos sus ámbitos sociales, con el fin de trascender y dejar huella generando

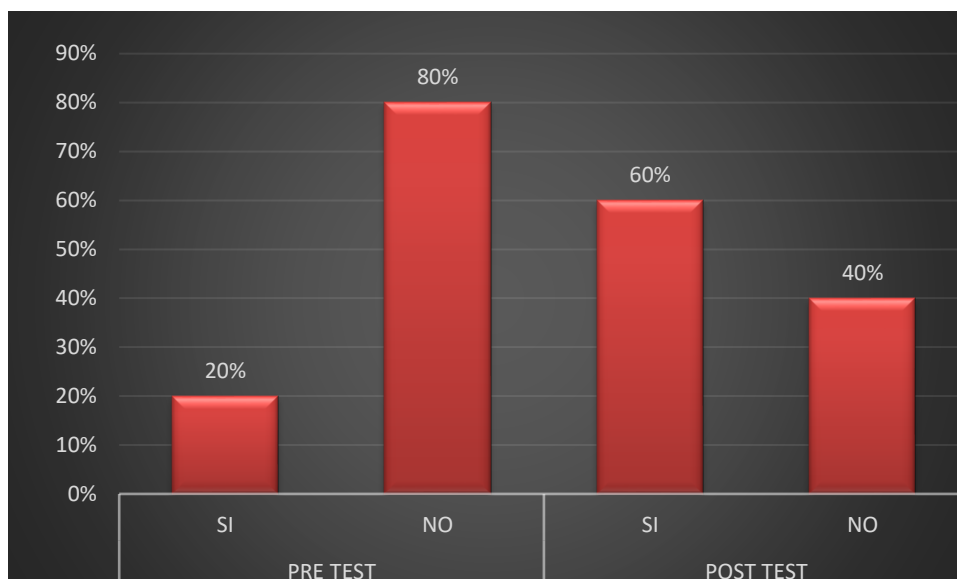
cambios de actitudes frente al cuidado del medio ambiente a través de su ejemplo. Por esta razón es pertinente involucrar también a la familia y otros agentes del entorno para fomentar conductas adecuadas, dejando de lado el desinterés general que se ve actualmente por parte de algunos actores sociales, con el fin, de que se llegue hasta la formación de un ciudadano consiente e involucrado con las problemáticas ambientales, capaz de contribuir de una u otra manera en la solución en favor de las generaciones futuras y una adecuada calidad de vida.

Tabla. No. 10. ¿Ha realizado con sus estudiantes juegos lúdicos utilizando material reciclable?

PRE TEST		POST TEST	
SI	NO	SI	NO
1	4	3	2
20%	80%	60%	40%

Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Gráfica. No. 10. ¿Ha realizado con sus estudiantes juegos lúdicos utilizando material reciclable?



Fuente: Elaboración propia según los datos recolectados

Como lo muestra la gráfica a esta pregunta y para la prueba de entrada el 20% de los encuestados respondieron que sí y el 80% que no. Por el contrario y para efectos de la investigación en la prueba de salida las respuestas cambiaron significativamente en cuanto a que esta vez el sí obtuvo un 60% y el no tan solo un 40%.

Atendiendo a la pregunta y a los resultados finales obtenidos en la prueba de salida por parte de los docentes encuestados, se notó que al presentar alternativas para la elaboración de sus juegos lúdicos con materiales reutilizable existente en su entorno, y que pueden ser utilizados de diferentes maneras, estos no solamente entendieron lo fácil que son de elaborar, sino, el bien que se le hace al medio ambiente cuando se evita que se

conviertan en focos de contaminación que en muchos casos no se desintegran o exigen un periodo de tiempo muy largo para tal fin.

4.2 Análisis de la observación

4.2.1 Dimensión 1: Estrategia lúdica.

Al realizar este instrumento de recolección de datos se observó la falta de herramientas lúdica por parte de los docentes y que poseían los niños y niñas para al desarrollar sus actividades escolares, así como la ausencia de cultura ambiental observándose en el desinterés demostrado al realizar actividades durante las clases, al igual que a la hora de realizar manualidades, trabajos en grupo y actividades al aire libre, evidenciándose la falta de herramientas que contribuyan con el desarrollo de temas ambientales en donde la transversalidad no se maneja adecuadamente, tomando los temas ambientales únicamente en días especiales y sin continuidad en sus conceptos, donde a la ausencia de métodos y técnicas que ayuden a mejorar e incrementar el nivel de competencia ciudadana de los estudiantes es poca, ya que no se promueven actividades encaminadas a mejorar dichos procesos.

Al desarrollar la estrategia lúdica realizaron actividades prácticas las cuales le permitieron a los niños y niñas a experimentar, analizar y crear su propio conocimiento de forma divertida mediante la utilización de juegos, rondas y experimentos entre otras, donde los niños y niñas lograron comprender, interpretar y representar el mundo natural de

manera significativa, con actividades acordes a su edad, divertidas y didácticas logrando que estos se involucraran en este proceso, interesados por los temas ambientales tanto en el ámbito escolar como familiar, participando activamente en el desarrollo de las clases relacionando los temas visto con la importancia de cuidar el medio ambiente. De igual manera con la puesta en marcha de esta estrategia se logró, que los docentes se involucraran en los temas ambientales, desarrollándolos de forma transversal dentro de las áreas competencias de preescolar, promoviendo el trabajo tanto individual como engrupo llevándolos a descubrir por sí mismos las respuestas a posibles interrogantes e involucrándose en la creación de su propio conocimiento.

4.2.2 Dimensión 2: Motivación.

Mediante la observación realizada a los niños y niñas se evidencio la falta de motivación presente en relación al cuidado del medio ambiente, pues se desarrollaban actividades en donde los estudiantes las realizaban de manera mecánica sin tener continuidad, ya que estas no despertaban la curiosidad por parte de ellos, esto debido a que los docentes se enfocaban en dar sus clases sin tener en cuenta las capacidades y habilidades de los estudiantes y sin despertar en ellos un pensamiento creativo que influya en su aprendizaje.

De allí la importante motivar a los niños y niñas con actividades por medio de las cuales se sientan atraídos a participar, teniendo en cuenta que los estudiantes no solo aprenden con repitiéndoles si no por medio de acciones en donde se involucren directamente, de ahí la

importancia de enseñarles a tomar parte activa sobre el cuidado de su entorno con la práctica.

Es así que el desarrollo de estas actividades tuvieron gran acogida, ya que este héroe animaba a los niños y niñas a participar de manera activa, pues se notaba gran curiosidad por aprender haciendo preguntas, cuestionamientos y se mostraban atentos a responder las preguntas que se les planteaba.

De allí que la labor de todo docente de concientizar a los niños en temas ambientales es un tema que debe ser constante día a día, buscando las herramientas necesarias por medio de las cuales se dé a entender a los niños y niñas que, si descuidan el entorno natural y acaban con él, están atentando contra ellos mismos.

4.2.3 Dimensión 3: Medio Ambiente.

Se observó que los niños del grado primero de la Institución Educativa Liceo Sur Andino, Sede El Triunfo, no tenían comportamientos ambientales adecuados, pues arrojaban basura en patios y corredores de la escuela, no cuidaban las plantas y árboles, al igual que el mal uso dado a recursos como agua y energía existentes en la escuela para su uso, y no utilizaban materiales reutilizables en la elaboración de trabajos y manualidades.

Es así que la falta de desarrollar la temática ambiental dentro de las competencias del conocimiento hace que los temas ambientales no sean verdaderamente tomados en cuenta, ya que para hablar del cuidado del medio ambiente se toman algunos momentos al iniciar la jornada escolar los días lunes, en donde se promueven campañas de aseo en los patios y aulas de clase, las cuales los niños la realizaban de forma esporádica sin crear en ellos una verdadera conciencia ambiental olvidando que día a día se debe inculcar el respeto por el medio que lo rodea.

Luego de aplicada la estrategia, se evidencio el cambio de comportamiento de los estudiantes frente al cuidado que deben tener con el medio ambiente, pues las actividades planeadas ayudaban a los estudiantes a desarrollarse en un ámbito más agradable, ya que no requerían necesariamente sentarse a la mesa o utilizar un cuaderno, para lograr una asimilación del conocimiento esto evidenciándose a lo largo de toda la jornada escolar, además comprendieron que su vida depende de este y que al descuidarlo no podrán realizar actividades tan sencillas como: respirar, comer y subsanar necesidades físicas y naturales

como por ejemplo bañarse, beber agua, comer y vestirse etc., a su vez se notó la utilizaban adecuadamente las canecas, llaves, grifos y demás recursos naturales de su escuela motivados por llevar este mensaje a su casa.

4.3 Interpretación de los resultados.

Atendiendo a lo observado en el desarrollo de la actividad docente con los estudiantes, se puede destacar que es importante tener en cuenta los conocimientos previos, siendo estos el primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje. Éstos son considerados como un elemento que facilita el desarrollo de las actividades de los estudiantes y le permite establecer nuevas conexiones y relaciones de lo que ya conoce con lo nuevo, es así que la funcionalidad de un aprendizaje parte de que las nuevas estructuras cognitivas las cuales le permiten al niño no solo asimilar el conocimiento nuevo, si no su revisión, modificación y enriquecimiento del mismo.

Por tal razón todo docente debe implementar estrategias pedagógicas que permitan relacionar estos dos conocimientos, en donde el estudiante reconstruya, modifique y coordine lo aprendido con lo nuevo y su aprendizaje sea significativo.

Referente al conocimiento sobre el proyecto transversal para la educación ambiental existe un concepto amplio en donde el proyecto transversal medio ambiente busca que los temas relacionados con la temática ambiental se desarrollen transversalmente para que los estudiantes lo asimilen y lo desarrollen dentro de las diferentes áreas del conocimiento, así

mismo se da a conocer a toda la comunidad educativa. En este proyecto se realizan actividades de forma aislada destacando fechas especiales como el día del agua, de la tierra y el día del medio ambiente entre otros, con los niños del grado de los grados superiores y en algunos casos participan los padres de familia en dichas actividades. Sin embargo, al observar el trabajo con los docentes se puede resaltar que es necesario crear una estrategia pedagógica por medio de la cual, se puedan articular las áreas obligatorias en la ejecución de los proyectos transversales como lo estipula el Ministerio de Educación Nacional, y en especial el de educación ambiental. Es importante tener en cuenta que estos proyectos, son herramientas que le permiten a los docentes trabajar temas tan importantes como el cuidado de los recursos naturales dentro de sus contenidos curriculares, facilitando la comprensión y asimilación de estos en cada grado escolar.

Concerniente al trabajo de la temática de educación ambiental durante todo el proceso de formación de sus estudiantes, en un comienzo se diagnosticó que hace falta herramientas lúdicas para desarrollar dicho proyecto de manera transversal, así como también mayor información sobre cómo articularlo en todas las dimensiones del grado preescolar, un plan de estudio acorde a las necesidades del contexto y la colaboración de todos los docentes y administrativos de la institución en la realización del mismo.

Atendiendo a lo expuesto, se analiza que es necesario trabajar la temática ambiental de manera transversal, teniendo en cuenta que los ejes trasversales no son ninguna materia o asignatura, estos son líneas teóricas que vinculan y conectan las áreas del conocimiento. Sin embargo esto no se da, ya que solo se realizan actividades aisladas resaltando fechas

especiales, donde los niños y niñas se dedican a realizar campañas de aseo en algunas clases específicas, olvidando que para que estos tomen conciencia ambiental, es necesario no solo incrementar conocimientos sino, que se inculquen valores como el respeto por el medio ambiente, la convivencia, la tolerancia y el trabajo en grupo etc. Valorando su aprendizaje a través de experiencias cotidianas.

Con respecto a la lúdica como estrategia importante en el aprendizaje de los niños y niñas las apreciaciones son similares y concuerdan en que la lúdica es una herramienta pedagógica que le facilita al estudiante asimilar el conocimiento de una forma diferente, en donde el niño jugando aprende se divierte, se interesan más por los temas y participan activamente cuando se realizan actividades mediante la utilización de ella.

Los docentes consideran que la lúdica es una herramienta pedagógica indispensable en el desarrollo de las actividades escolares, puesto que esta no solo le facilita al niño una mejor asimilación de los contenidos, sino la diversión y el disfrute en donde el estudiante desarrolla habilidades sociales, cooperativas, le enseña a tener confianza en sí mismo, a tener el control de sus emociones, y su vez desarrolla capacidades propias como el interés, la atención, concentración, comprensión y memorización, las cuales contribuyen al desarrollo pleno tanto con su entorno como consigo mismo.

Teniendo en cuenta la importancia de la formación en educación ambiental se hace necesario que los docentes a diario fomenten con actividades y lecturas dinamizadoras sobre temas del medio ambiente.

Se considera que es muy importante tomar espacios en la jornada escolar, puesto que estos le permiten desarrollar actividades encaminadas a crear conciencia ambiental en los niños y niñas desde temprana edad, aprovechando la capacidad de asombro y de descubrimiento que ellos poseen frente a la naturaleza una mariposa, un árbol, una flor y una mascota entre otros, explotando al máximo esta capacidad para incorporar hábitos ambientales, como la toma de conciencia frente a la necesidad de proteger la flora, la fauna, el agua, el suelo, el aire y todo lo que los rodea. Además, es transcendental vincular a la familia y a otros agentes de su entorno para fomentar conductas apropiadas dejando de lado el desinterés presente por parte de algunos actores sociales, aprovechando estos espacios para la enseñanza de contenidos ambientales en pro de la formación de un ciudadano consiente e involucrado en la temática ambiental.

A través de la propuesta se observó grandes cambios aunque falta mucho por hacer, se ha podido observar que los estudiantes utilizan de manera correcta las canecas dispuestas para las basuras, al igual que utilizan adecuadamente tanto grifos como sanitarios, y participan de las actividades propuestas por los docentes relacionadas con la temática ambiental de manera activa, realizando trabajos manuales utilizando material reutilizable”

A pesar de los esfuerzos que realizan los docentes por promover actividades encaminadas al cuidado del entorno, es necesario que el proyecto transversal de medio ambiente se desarrolle adecuadamente para que los niños se involucren de forma significativa en temas medioambientales, para que de esta manera se incorpore la idea de que con el correr del tiempo y manteniendo comportamientos perjudiciales hacia el medio

ambiente vamos deteriorando nuestro planeta y a los seres que habitan en él, y perdemos la oportunidad de tener una mejor calidad de vida.

Es así como se debe propiciar en nuestros niños una cultura ciudadana frente a los problemas ambientales, inculcando desde pequeños costumbres, acciones y reglas mínimas que generen en los niños el sentido de pertenencia frente al respeto por el patrimonio, los derechos y los deberes que tiene como ciudadano, relacionando la manera como ellos pueden percibir, reconocer y usar los entornos tanto sociales como urbanos y la manera de relacionarse entre ellos para tratar de cambiar algunos comportamientos.

Es importante promover actividades para mejorar el comportamiento ambiental dentro de la escuela, lo que se considera ineludible debido a el rol formador de la educación y sus actores, donde docentes coinciden en que se han llevado a cabo actividades de manera esporádica, por lo tanto, es necesario fortalecer los procesos con actividades lúdicas constantes que fortalezcan en los niños y niñas el amor por mejorar los ambientes escolares relacionados con el medio ambiente. Es decir, se deben implementar estrategias necesarias, en las cuales se resalte la importancia de cuidar el entorno, asíéndolos partícipes de estas actividades buscando un cambio de actitud y una toma de conciencia en cuanto al respeto por preservar los recursos naturales, dándoles a entender que el mundo nos ha sido prestado para que vivamos y lo utilicemos con sabiduría e inteligencia, y que si trabajamos en conjunto todo será mejor.

Es importante destacar que cuidar el medio ambiente es un compromiso de todos, es así como a pesar de realizar actividades involucrando los padres de familia, hace falta crear conciencia ecológica en donde entiendan, qué cuando hablamos de medio ambiente nos referimos tanto a las plantas, animales, suelo, aire y agua lo que significa preocuparse por tener un futuro mejor, asumiendo con responsabilidad los malos hábitos y concientizarse de la importancia de preservar los recursos naturales, buscando soluciones que impidan su contaminación y degradación, poniendo en práctica esta frase tan común que dice “no hagas a otros lo que no te gusta que te hagan a ti”, teniendo en cuenta que nuestro entorno está rodeado de seres vivos que sufren por nuestras malas acciones.

Sin importar que el panorama en ocasiones sea un poco desalentador los docentes de la sede siguen trabajando en pro de crear una conciencia de reciclaje como lo mencionó una de las docentes al hablar de la elaboración de manualidades en material reciclable “Se ha recolectado botellas plásticas para la elaboración de bolos, creación de colchonetas con bolsas de plástico, se realizó un taller de Origami reutilizando el papel, al igual se han elaborado cometas y carros utilizando cartón y papel y botellas en la elaboración de flores.

Teniendo en cuenta lo expuesto por los docentes, es importante destacar que algunas de las estrategias metodológicas utilizadas son herramientas que le permiten mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje, consideradas como un medio que contribuye al desarrollo de la inteligencia, la afectividad y la conciencia, mediante el desarrollo de actividades manuales utilizando material que se considera desechable y que se puede reutilizar, con los cuales los niños y la niñas se sientan motivados por analizar, observar y

descubrir el conocimientos por sí solo, además le permiten desarrollar sus habilidades, despertar la curiosidad y la creatividad plasmándolo en cada uno de sus trabajos.

No cabe duda que la imaginación y la creatividad de los docentes es inagotable, hasta el punto que utilizan juegos de todo tipo para orientar los diferentes temas en sus diferentes asignaturas y en torno a cuidado del medio ambiente. Se le debe dar una mayor importancia a estrategias lúdicas ya que son estrategias pedagógicas que se pueden utilizar en cualquier grado escolar y sobre todo con los niños de preescolar. Algunos docentes al inicio lo utilizaban muy poco debido al desconocimiento de sus ventajas como la de implementarlos en distintas áreas del conocimiento y más aún, a la hora de promover el respeto por el medio ambiente. Es así que una vez realizada la propuesta y al hacer uso de ellos, se dieron cuenta que esta estrategia lúdica contribuye a que los niños y niñas desarrollen sus tareas dentro de un ambiente más agradable y en los docentes una mayor motivación en su trabajo.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Al aplicar la estrategia lúdica, se notó un cambio de actitud de los niños y niñas frente al cuidado que se debe tener con el medio ambiente. Se evidenció en la transformación de comportamientos negativos y la toma de conciencia sobre la importancia de preservar los recursos naturales, ya que, dentro del aula de clase, los espacios de descanso y recreación así, como los alrededores de la Sede El Triunfo, disminuyó notablemente la contaminación de basuras. De igual forma, en las horas de descanso o en actividades cotidianas, se identificó que los niños y niñas adquirieron consciencia hacia el uso racional del agua a través de las llaves y grifos, existente en la escuela dispuestas para su servicio.

El uso de la lúdica como herramienta o estrategia pedagógica fortalece los procesos de enseñanza aprendizaje, presentándose como facilitadora del conocimiento ya que por medio de esta los niños y niñas relacionan la teoría con la práctica, en relación con su realidad, además que los anima a participar activamente en el desarrollo y plantación de las actividades a trabajar, tanto de manera individual como en grupo. Dentro de esta temática, los juegos al aire libre, las rondas, juegos de mesa y canciones, son alternativas indispensables ya que pueden ser adaptadas a las temáticas, a la edad y a los intereses propios de los estudiantes.

Dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje la motivación juega un papel transcendental, pues estimula a que los estudiantes se involucren de manera permanente y responsable con su formación, haciendo que esta sea significativa. De ahí, que es preciso conocer y

entender las fortalezas y debilidades, así como el contexto en el que se desarrollan los niños y niñas, en pro de utilizar herramientas adecuadas que fortalezcan dicho proceso de formación, dentro de un ambiente agradable que involucre juegos acordes a sus edades, desarrollando actividades de manera placentera.

Relacionar la temática medioambiental dentro de las distintas competencias en el grado preescolar garantiza que los conceptos se adquieran de manera significativa. Por tal razón es importante que la transversalidad con la que cuenta el actual sistema educativo dispuesto para las instituciones, se direcciona encaminada a brindar a los docentes las herramientas necesarias que puedan ser utilizadas al desarrollar los proyectos transversales, ya que estos permiten realizar actividades prácticas las cuales contribuyen al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

Es importante que los docentes adopten el uso de la lúdica como herramienta pedagógica en pro de fortalecer su proceso de enseñanza, así como, brindar ambientes de aprendizajes agradables para los niños y niñas permitiendo que estos, expresen libremente sus pensamientos.

Es necesario desarrollar la temática medio ambiental de manera transversal ya que esta, garantiza la continuidad de procesos que permiten un aprendizaje significativo en los niños y niñas y por consiguiente, estos logren relacionar sus conocimientos previos con los nuevos.

Se recomienda que los docentes continúen el proceso iniciado a través de la estrategia lúdico pedagógica en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas intervenidos,

contribuyendo al fortalecimiento de comportamientos adecuados frente al cuidado del medio ambiente adquiridos durante esta investigación.

Es pertinente que se dé la socialización de la propuesta lúdico entre la comunidad educativa en pro de que se conozca, se adapte y se desarrolle con todos los niños y niñas de la básica primaria de la sede.

BIBLIOGRAFIA

Alsina, P., Díaz, M, Giráldez, A. & Ibarretxe, G. (2009). 10 Ideas claves. El aprendizaje creativo. Editorial GRAÓ de IRIF, S.L. España. Recuperado de <http://goo.gl/JaUaM5>

Arias, F. (2012). El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme, C.A. Venezuela. Recuperado de <http://goo.gl/S4C4dI>

Bañares, D. El juego como estrategia didáctica. Editorial Laboratorio Educativo de Caracas Venezuela. Venezuela Recuperado de <http://goo.gl/7cfXXN>

Bermúdez, O. (2003). La educación ambiental y su papel en la estrategia del cambio natural. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. Recuperado de <http://goo.gl/mHnqLe>

Bernal, C. (2006). Metodología de la investigación: para administración, económica, humanidades y ciencias sociales. Pearson Educación de México. S.A. de C.V. Recuperado de <http://goo.gl/sjfGEp>

Cardona, M., Chiner, E. & Lattur, M. (2006). Diagnóstico psicopedagógico. Editorial Club Universitario. España. Recuperado de <http://goo.gl/E43PPp>

Contreras, A, & Molero, M. (2006). Ciencia y Tecnología del medio ambiente: Unidad didáctica. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid España. Recuperado de <http://goo.gl/ueu9x1>

García, A., Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Editex. Recuperado de <http://goo.gl/bNRyYj>

Gervilla, A. (2006). Currículo de la educación infantil: aspectos básicos. NARCEA, S.A. De EDICIONES. Madrid España. Recuperado de <http://goo.gl/TX2nBW>

González, V. (2001). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Pax México, Librería Carlos Cesarman, S.A. México D.F. Recuperado de <http://goo.gl/2ykGYr>

Grande, I. & Abascal, E. (2005). Análisis de encuesta. ESIC Editorial. España. Recuperado de <http://goo.gl/iXWYAr>

Jiménez, Y (1994). La aplicación de la metodología juego-trabajo en la educación preescolar. Revista Educativa. Universidad de Costa Rica. Costa Rica. Recuperado de <http://goo.gl/nK9MsO>

Leone., Rimoli. et al. (2004). El Juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires Argentina. Recuperado de <http://goo.gl/UPi3Ji>

Montañés, J. (2003). Aprender y jugar actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico. Ediciones de la Universidad de Castilla. España. Recuperado de <http://goo.gl/1F2iV8>

Nunes, P, (2002). Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos. Ediciones San Pablo. Bogotá. Recuperado de <http://goo.gl/pGh8Al>

Orozco J., Navia G., Zúñiga G. & Pardo L. (1993). Ronda pedagogía y lenguaje. Bogotá. Recuperado de <http://goo.gl/WBzycq>

Solís L., López J. (2003). Principios básicos de la contaminación ambiental. Universidad autónoma del estado de México. Toluca México. Recuperado de <http://goo.gl/DF5SY5>

Yuni, J. & Urbano, C. (2006). Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación. Editorial Brujas. Argentina. Recuperado de <http://goo.gl/W3GMtb>

ANEXOS

ANEXO A: FORMATO DE ENCUESTA

Encuesta a docentes Institución Educativa Liceo Sur Andino, sede El Triunfo.

Encuestador:						
Sexo del encuestado:	F		M		Grado:	Preescolar
Fecha:						

Responde SI o NO a los siguientes interrogantes

- ¿A los estudiantes les gusta participar en clase en temas relacionados con el cuidado del medio ambiente?
SI ____ NO ____
- ¿Constantemente habla con sus estudiantes de temas relacionados con el medio ambiente en el desarrollo de las competencias en preescolar?
SI ____ NO ____
- ¿Los estudiantes expresan con facilidad ideas sobre el medio ambiente durante las clases?
SI ____ NO ____
- ¿En tus clases realizas juegos al aire libre que te ayuden a reforzar los cuidados hacia el medio ambiente?
SI ____ NO ____
- ¿Los estudiantes participan motivados en jornadas de aseo realizadas en la escuela a través de actividades lúdicas?

SI ____ NO ____

6. ¿Organizas con tus estudiantes actividades lúdicas para mantener el salón limpio?

SI ____ NO ____

7. ¿Al lavarse las manos los estudiantes mientras se enjabonas cierras la llave para no desperdiciar el agua?

SI ____ NO ____

8. ¿Durante tus juegos en los descansos invitas a los niños a dejar limpio los espacios utilizados para dichas actividades?

SI ____ NO ____

9. ¿Los estudiantes ponen en práctica recomendaciones dadas para cuidar el medio ambiente?

SI ____ NO ____

10. ¿Ha realizado con sus estudiantes juegos lúdicos utilizando material reciclable?

SI ____ NO ____

ANEXO B. FORMATO DE OBSERVACIÓN: Dirigida a los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino, sede El Triunfo.

Observador:					
Sexo:	F		M		Grado: Preescolar
Fecha:					

Conductas a observar		Criterios de evaluación		
No	Ítems	Siempre	Algunas veces	Nunca
1	Formula preguntas según los temas que se desarrollan en la clase.			
2	Da respuesta a interrogantes que formula el docente.			
3	Propone actividades para el desarrollo de las clases.			
4	Relaciona los conceptos dados con el entorno que lo rodea			
5	Entabla diálogos con sus compañeros relacionados con temas trabajados en clase			
6	Formula preguntas sobre el tema			
7	Expresa pensamientos propios sobre el agua como fuente de vida por lo cual no la malgasta			
8	A través de juegos expresa su conocimiento sobre los seres vivos y los no vivos			
9	A la hora del descanso participa activamente en la recolección de basuras en los patios de recreo.			
10	Realiza actividades relacionadas con el medio ambiente en fechas estipuladas por la escuela.			
11	En jornadas de aseo programadas en la escuela cumple con las tareas que se le asignan			
12	Es receptivo frente a actividades propuestas para el cuidado del medio ambiente en la escuela, que implican consecuencias negativas para sí mismas.			
13	Utiliza adecuadamente los grifos y sanitarios de la escuela.			

14	Mantiene limpio su salón de clase durante la jornada escolar			
15	En las clases propone el uso de material reciclable para la elaboración de sus trabajos.			
16	En jornadas de aseo programadas en la escuela, participa activamente.			
17	Participa en actividades lúdicas entre compañeros relacionadas con el cuidado del medio ambiente			
18	Es consciente de que debe utilizar adecuadamente el agua, el papel y la energía eléctrica para el cuidado del medio ambiente.			
19	Respeto y valora lo que hacen los demás por cuidar y conservar el medio ambiente.			
20	Participa con sus compañeros actividades para mantener limpio el salón y colaborar así con la limpieza de la escuela.			
21	Deposita la basura en su lugar			
22	Reutiliza las botellas de bebidas gaseosas en la elaboración de manualidades.			
23	Utiliza el respaldo de hojas usadas para realizar ejercicios o actividades prácticas en clase.			
24	Utiliza tapas plásticas para actividades artísticas en clase.			

ANEXO C. TALLERES “PEQUEÑOS GUARDIANES DE LA NATURALEZA: Dirigida a los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino, Sede El Triunfo.

Taller Pedagógico	Metodología	Objetivo	Recursos	Dimensión	Logro alcanzado
------------------------------	--------------------	-----------------	-----------------	------------------	----------------------------

Festival lúdico	A través del personaje “Capitán Planeta se realizan actividades lúdicas y recreativas con el objetivo de despertar en los estudiantes una conciencia ecológica a donde se pondrá a prueba la creatividad, las destrezas, las habilidades motrices, cognitivas, comunicativas, socio afectivo y volitivo de los participantes. Se presentó un mensaje ambiental, para demostrar los beneficios de cuidar la naturaleza y socializarlo. Preparar y presentar una pequeña obra de títeres que deben elaborar con material reciclado, sobre la contaminación y cuidado del agua. Ofrecer comidas preparadas con alimentos brindados por la naturaleza y dar a conocer sus beneficios por medio de la elaboración carteles. Elaborar con material reciclado objetos que brinde alguna utilidad en el cuidado del medio ambiente. Resaltar el trabajo participativo y solidario de los participantes en las actividades propuestas y su interés por contribuir en la mejora del entorno natural o ambiental en que vive.	Sensibilizar a los estudiantes en los valores ambientales	Reciclado Papel Cartón Cartulina Pinturas Colores crayolas	Comunicativa Corporal Estética Cognitiva	Se logró el sentido de pertenencia de los niños, por su vereda. Al igual que el interés por el cuidado del entorno natural del lugar donde viven.
-----------------	--	---	--	---	---

Sembrando un árbol	Se realiza la actividad a los exteriores de la escuela donde los niños puedan siembra un árbol el cual es bautizado con un nombre llamativo para ellos. Con esta experiencia, los niños aprenderán haciendo, donde puedan experimentar y observar todo el proceso de crecimiento de las plantas. Se busca un aprendizaje significativo en donde conozcan las partes de la planta como el cuidado durante su crecimiento. También disfrutaran de la lectura de cuentos por parte del capitán Planeta alusivos a la siembra de las plantas y al aprendizaje de canciones como “las gotas de lluvia” “que llueva” entre otras	Generar creatividad, Trabajo en equipo, disfrute Aprender a valorar y a cultivar la tierra.	Material reciclable plantas	Comunicativa Corporal Estética Cognitiva	Todos participaron, fomentar hábitos de conocimientos
--------------------	--	---	-----------------------------	--	---

Reciclando voy cuidando	Se realizan diferentes actividades, entre ellas el manejo de basuras y la recolección de objetos que permita elaborar diferentes trabajos manuales, Razón por la cual, se propone la elaboración de diferentes objetos como alcancías, portalápices con botellas plásticas de gaseosa, se decoran botellas utilizando semillas y diferentes técnicas artísticas, con los paneles de huevos se harán coronas navideñas, también se elaborará papel artesanal, títeres con cajas de cartón y bolsas plásticas o de papel.	Rescatar el reciclaje como una estrategia para promover el arte, destacando la creatividad, sensibilidad artística y sentido de pertenencia con el medio ambiente, a través de un taller de manualidades.	Botellas de plásticos, latas de atún Cajas Panales de huevos Semillas Papel Bolsas Pinturas Tijeras Tarros para seleccionar las basuras	Corporal Estética Cognitiva Comunicativa	Se evaluará la creatividad, el esmero y prolijidad en la elaboración de los trabajos. La destreza motriz y habilidad en el manejo de las diferentes técnicas artísticas propuestas. El sentido de pertenencia demostrando a través la práctica y uso adecuado en el manejo de las
-------------------------------	---	---	---	---	---

El agua fuente de vida	Se realizará un acercamiento a la literatura, por medio de la narración y comprensión de cuentos, poesías, rimas o adivinanzas alusivas al cuidado del agua, utilizando estas figuras literarias como fuentes de placer y aprendizaje. Igualmente se motivarán para que ejerciten su creatividad participando en juegos lingüísticos que les permitirá divertirse y aprender. Realizaran investigaciones y exposiciones sobre la utilidad y beneficios del agua y los problemas que los seres vivos tendríamos si la contaminamos. Inventaran historias, canciones, rimas o poemas que promuevan el cuidado del agua y ayuden a crear conciencia, para evitarla contaminación de las fuentes hídricas.	Conocer y valorar los beneficios del cuidado del agua e inculcar valores como el respeto y la responsabilidad que debemos tener los seres humanos en la conservación y protección de las fuentes de agua ambiente	Cuentos Rimas Poesías Juegos lingüísticos	Comunicativa Corporal Estética	Participación en la lectura de cuentos y actividades propuestas. Habilidad para recitar, dramatizar los poemas y rimas aprendidas Habilidad para expresar y exponer los beneficios del agua y formas de protección de las fuentes hídricas.
------------------------	--	---	--	--	--

Decoración salón	Se elabora un pequeño álbum con las fichas que los niños colorearan durante las diferentes actividades a realizar, con el fin de fortalecer su compromiso por el cuidado del medio ambiente. A continuación, presentamos las fichas que los niños trabajaran    	Promover la formación artística con el medio ambiente.	Papel cartulina Pinturas Colores	Comunicativa Corporal Estética	Habilidad para colorear teniendo en cuenta el medio ambiente.
---------------------	--	--	---	--	---

ANEXO D. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SENSIBILIZACIÓN DEL PROYECTO

CAMPAÑA DE ASEO



ESTRATEGIA LÚDICA

CAMPAÑA DE RECICLAJE CON ESTUDIANTES