

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA EN LAS CIENCIAS NATURALES (BIOLOGÍA) EN EL ÁREA DE PRIMARIA.

Biol. Dugles Guadalupe del Carmen Flores Canul
Tesis de Maestría en Pedagogía
Instituto Campechano
dugles_13_18@hotmail.com

RESUMEN

El presente proyecto de investigación se desarrolló basado en los aportes de teóricos, pedagogos e investigadores que permitieron reconocer la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza. El propósito de este trabajo investigativo es crear actividades lúdicas que sean atractivas, recreativas y motiven a los alumnos aprender.

Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de Ciencias Naturales (Biología). Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Es importante superar las dificultades y fortalecer las nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar, por tal motivo se presenta este trabajo, en el que se fundamenta el uso de estrategias lúdicas y se proponen algunas actividades específicas para el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Naturales (Biología) dirigida a alumnos del sexto grado en el ciclo escolar 2013 -2014, de la Escuela Primaria Particular Jean Piaget, ubicado en la ciudad de San Francisco de Campeche, México. Durante la implementación, docentes y alumnos pudieron observar la efectividad de ésta en el rendimiento académico. Finalmente con la realización de este trabajo se pretende dar una mirada holística de lo que fue el proceso de análisis, desarrollo y puesta en marcha del trabajo de investigación, mostrando sus alcances, limitaciones y resultados obtenidos.

ABSTRACT

This research project was developed based on input from theorists, educators and researchers who allowed us to recognize the importance of leisure in the teaching process. The purpose of this research work is to create fun activities that is attractive, recreational and motivate students to learn.

It is important that teachers understand the difficulties that students have in the field of Natural Sciences (Biology). So the inclusion and design of new strategies for meaningful learning of students in this area is necessary. It is important to overcome difficulties and strengthen new knowledge and skills developed during the school year, for this reason this

Palabras clave:

*Ciencias,
Estrategias
lúdicas,
Educación.*

Keywords:

*Science,
Playful strategies,
Education.*

work is presented, in which the use of recreational strategies are based and specific activities for teaching-learning process proposed in the area of Natural Sciences (Biology) aimed at sixth graders in the school year 2013 -2014, Jean Piaget particularly the elementary school, located in the city of San Francisco de Campeche, Mexico. During implementation, teachers and students were able to observe the effectiveness of this in academic performance. Finally, with the completion of this work it is to give a holistic view of what was the process of analysis, development and implementation of research showing its scope, limitations and results.

INTRODUCCIÓN

La educación en los últimos años, ha presentado diferentes enfoques y teorías que han llevado a nuevas concepciones en la educación y su importante papel en el desarrollo social. La educación requiere de una gran capacidad innovadora e investigadora en el desarrollo del proceso docente. García A. & Muñoz V (2010) en su artículo *Desarrollo e innovación tecnológica en la educación*, resalta la importancia de la innovación educativa dentro del aula, al mencionar lo siguiente:

“La innovación se empieza a considerar ligada no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos sino también a los procesos de desarrollo personal y profesional de los profesores, ya que estos son los responsables del desarrollo del currículo. La imagen del profesor como investigador está presente en las propuestas de innovación curricular, sus creencias, sus juicios éticos, su lenguaje constituyen medios para estudiar la vida social de los centros educandos desde enfoques de indagación interpretativa”.

De la misma manera Sánchez (2010) resalta la tarea del profesor para diseñar y proponer estrategias educativas que permitan a los estudiantes obtener los aprendizajes esperados:

“Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso”.

Según la forma tradicional de enseñanza de las Ciencias Naturales (Biología) en general, se encuentra de manera limitada ya sea por factores institucionales o profesionales del docente a cargo, reduciéndose la impartición de contenidos teóricos que confinan la complejidad de los ecosistemas a unas cuantas páginas de teoría que escasamente son relacionables con el medio físico circundante de los estudiantes. De allí, que la juventud no sea consciente de lo trascendente de sus obras y específicamente en las que de una u otra forma afectan los recursos naturales. (Álvarez D., 2012)

Por lo antes mencionado el artículo tiene como objetivo “Promover las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales (Biología), del sexto grado de educación primaria de la Escuela Jean Piaget”, para esto se empleó un tipo de estudio explicativo y el diseño elegido fue el cuasiexperimental con Pre-test y un Pos-test. La población consistió en 30 alumnos que cursan el ciclo escolar 2013-2014 en el sexto grado de educación primaria. La muestra fue no probabilística, ya que la elección de los grupos de control y experimental no fue al azar, porque los grupos ya se encontraban integrados antes de la investigación, cada grupo se componía por 15 alumnos. El instrumento fue un examen con 20 reactivos de opción múltiple con tres respuestas cada uno de ellos. El tratamiento se aplicó al grupo A en el periodo de mayo a julio del 2014, y un total de 7 sesiones de una hora. Los resultados fueron presentados a través de tablas y gráficas, cuyo análisis determinó que se acepta la hipótesis de investigación.

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.

.....

El trabajo expone la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas para el mejoramiento de la enseñanza de Ciencias Naturales (Biología) en sexto grado la Escuela Primaria Jean Piaget de la ciudad de San Francisco de Campeche.

El uso de estrategias lúdico pedagógicas que se hace necesarias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles educativos. Específicamente, la intención de este trabajo, es el de proponer nuevas alternativas que fortalezcan dichos procesos, utilizando diferentes materiales que se encuentran en el medio circundante de los educandos, y que mejoren significativamente los procesos de enseñanza – aprendizaje. Tras abordar la estrategia lúdica en Ciencias Naturales (Biología), la cual consiste en que el maestro pueda crear y/o adaptar juegos a través de los cuales logren construir y relacionar diversos conocimientos en espacios comunicativos de constante interacción.

Las estrategias de aprendizaje permiten que los estudiantes puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propios conocimientos y obtengan un mayor, y mejor rendimiento durante el proceso.

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. (Sánchez G., 2010)

La intención de este artículo, específicamente es el de proponer nuevas alternativas que fortalezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizando materiales que se encuentre en el medio circundante de los educandos.

La investigación se realizó con la comparación entre los dos grupos de sexto grado de la Escuela Particular Jean Piaget, en cuanto al aprendizaje de los contenidos del quinto bloque la materia de Ciencias Naturales (Biología), del ciclo escolar 2013-2014. El sexto A fue el grupo experimental, que tendrá el tratamiento (por estrategias lúdicas para su aprendizaje) y sexto B fue el grupo de control (forma tradicional). Los resultados se evaluaron por medio de un Pre-test y un Post-test. El instrumento que se aplicó es un examen de 20 reactivos de opción múltiple.

Para la determinación de las estrategias lúdicas para la enseñanza en las Ciencias Naturales (Biología) en el área de la Primaria, se planteó la siguiente pregunta:

¿Pueden las estrategias lúdicas mejorar el aprovechamiento de los alumnos de sexto grado en el proceso enseñanza-aprendizaje en la materia Ciencias Naturales (Biología) en la Escuela Primaria Jean Piaget?

De acuerdo a lo planteado se establece la siguiente hipótesis: Las estrategias lúdicas mejoran el aprovechamiento de los alumnos de sexto grado de educación primaria de la Escuela Jean Piaget, con los temas del quinto bloque de la materia Ciencias Naturales (Biología).

CONCEPTOS TEÓRICOS.

.....

Para la realización de la investigación se tomó como referencias diferentes antecedentes que se encontraron al momento de la revisión bibliográfica; solo se encontraron dos trabajos que se relacionan con el tema, aunque la mayoría se trató de otra materia, pero al final todos se relacionan porque utilizan la estrategia lúdica, algunos de estos son:

En la revisión bibliográfica, se encontraron pocos antecedentes teóricos en la ciudad de San Francisco de Campeche, Campeche con respecto a la enseñanza lúdica de la Biología en nivel básico, manifestando de esta manera el carácter innovador; sin embargo en otros estados se encuentran trabajos de autores que tratan el tema de estrategias lúdicas aplicadas en diferentes asignaturas, permite establecer puntos de referencia teóricos suficientes para sustentar esta investigación.

Durante la revisión bibliográfica se encontró un trabajo realizado en la escuela primaria pública de la Delegación Política Magdalena Contreras de la Ciudad de México; describe cambios en la actitud relacionados con las Ciencias y su enseñanza, en 18 profesores de primaria después de la aplicación de una propuesta didáctica, basada en la reflexión sobre la inclusión de actividades lúdicas, sencillas y relacionadas con la vida cotidiana, en el salón de clases. Las actitudes fueron valoradas por medio de un instrumento, aplicado antes y después de la propuesta, que incluyó los

tres componentes tradicionales de la actitud (cognitivo, afectivo y activo o de tendencia a la acción) a través de diferentes escalas, de tipo Likert de 5 opciones, diferencial semántico y reactivos de opción forzada. Los resultados antes de la intervención didáctica revelaron que los profesores de educación primaria mostraron nociones, emociones y acciones que analizadas conjuntamente se traducen en actitudes poco favorables hacia las Ciencias Naturales, las cuales repercuten directamente en su práctica docente. Después de la propuesta fue evidente tanto cualitativa como cuantitativamente un cambio positivo de actitud hacia las Ciencias y su enseñanza. (García M. & Orozco L., 2008).

En Colombia se presenta una propuesta que tiene por objeto presentar un ejemplo de unidades didácticas en Ciencias Naturales que se pueden trabajar con estudiantes de tres ciclos de educación básica (grados cuarto, quinto y sexto de educación en Colombia), basadas en los conocimientos previos del estudiante. La estrategia metodológica que encierran las unidades es la solución de problemas de lápiz, papel y el trabajo práctico de laboratorio en beneficio del aprendizaje significativo de conceptos referidos en la planeación del área como ejes conceptuales de tipo biológico, químico y físico. (Noy J., 2011).

Al igual se encontraron investigaciones sobre otras materias como el siguiente en la ciudad de Cartagena, muestra la importancia que en otra investigación realizada en la ciudad de Cartagena se demuestra la importancia que tienen las estrategias lúdicas pedagógicas para la didáctica de los contenidos conceptuales y su relación con el uso de medios didácticos significativos, contextualizados y pertinentes, junto con la estructuración cognitiva que poseen los estudiantes del grado primero de primaria del Instituto Educativo Encanto de Niños, para mejorar la enseñanza del sistema de numeración decimal. La autora tiene mucho interés en el hecho, que enseñar matemáticas siempre debe hacerse con la participación activa del educando. Volviéndose así constructor de su aprendizaje. Esto implica asumir un cambio profundo en las relaciones entre estudiantes, maestros y el saber. Y esto es hacia donde se encamina la investigación. (Castro L., 2013).

Al igual se replantea el modelo de la educación secundaria, no es tarea fácil, ya que implica la realización de distintos quehaceres que no sólo se limitan a cuestiones curriculares sino también a la forma de la enseñanza-aprendizaje. Por esto el propósito de esta propuesta es reflexionar sobre el siguiente cuestionamiento: ¿Hacer una enseñanza-aprendizaje agradable de las matemáticas en el nivel básico de educación es posible a través de algunas estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos? Esta es una pregunta que se pretende responder a través de este trabajo al abordar el tema de los números enteros con base a experiencias realizadas en la Escuela Secundaria Estatal N° 13 “Rafael Matos Escobedo” de la ciudad de Oxxkutzcab, Yucatán (México) con alumnos del segundo grado del turno matutino durante el ciclo escolar 2007 – 2008 utilizando material lúdico para efectuar las actividades en el aula. (Góngora L. & Cu G., 2011).

METODOLOGÍA.

El trabajo tiene como objetivo promover las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales (Biología), por tal la metodología a utilizar es de gran importancia ya que implica la selección, elaboración y aplicación del instrumento de medición que permite esclarecer tanto la pregunta que origina, como la de comprobar y explicar las variables de la investigación.

Para el cumplimiento del objetivo propuesto, se ha optado por el tipo de estudio explicativo, porque además de describir el fenómeno en cuestión, ofrece la explicación del comportamiento de las variables. La metodología básicamente cuantitativa recoge y analiza datos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos (Pivel J., 2011).

El estudio explicativo está orientado a la comprobación de hipótesis causales, su realización supone el desarrollo del conocimiento científico, los estudios de este tipo implican una gran capacidad de análisis, síntesis interpretación de los fenómenos a que hacen referencias. Los estudios explicativos pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno (Grajales G., 2010).

Al igual se ha desarrollado bajo la perspectiva cuasiexperimental, uno de control y otro experimental. Los diseños causiexperimental, según Martínez (2010), manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos verdaderos en el grado de confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos.

El método causiexperimentos es particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados. Es decir, se utiliza cuando no es posible realizar la selección aleatoria de los sujetos participantes en dichos estudios. Por ello, una característica es incluir “grupos intactos”, es decir, grupos ya constituidos (Segura, 2014).

De las opiniones anteriores se ha considerado que el diseño cuasiexperimental es útil para estudiar problemas. Además, puede incluir un grupo de comparación que no reciba la intervención y que se evaluara también antes y después con el fin de medir otras variables externas que cambian el efecto esperado.

En la investigación nos apoyamos en el diseño causiexperimental con una hipótesis de diferentes grupos, se integró con dos grupos uno con la enseñanza tradicional y el otro será el que esté en tratamiento, por medio de juegos lúdicos para la consolidación del aprendizaje.

También es importante mencionar el instrumento de acopio de la información sobre las variables de estudio; se utilizó como instrumento un examen de 20 preguntas del V Bloque.

El instrumento que se empleó para medir los conocimientos de los alumnos fue diseñado con opción múltiple. En cuanto a los contenidos y los objetivos fueron los mismos ya que se elaboró de acuerdo al Plan de Estudios 2011 de sexto grado de Educación Básica de la Secretaría de Educación del Estado de Campeche. El V Bloque que trata sobre conocimiento de las características del Universo, las cual esta divide en los siguientes temas “Las galaxias”, ” La estrella”, “Los planetas”, “Los satélites”, “Los cometas” y “Contribuciones de la tecnología y la ciencia”.

El tratamiento se aplicó al grupo experimental durante el período de los meses de mayo a julio del ciclo escolar 2013-2014, en módulos de una hora a la semana (ver tabla i), de acuerdo al plan de estudio 2011 de Educación Básica (Rodríguez y otros, 2011).

Tabla i: Período de aplicación del tratamiento			
Meses	Semanas	Días	Tiempo/horas
Mayo	4	4	4
Junio	4	4	4
Julio	5	5	5
Totales	13	13	13

Fuente: Dirección de control escolar de la Escuela Jean Piaget.

Se presentó el material de los contenidos correspondientes al programa educativo y la secuencia del tratamiento, se realizó de la siguiente manera: para el V Bloque se elaboró el material correspondiente a cada contenido planeado, para realizar las aclaraciones pertinentes sobre los temas, nos apoyamos en proyecciones de exposiciones y en ocasiones en el pizarrón para ejemplificar. Para ejecutar el cierre de los temas se utilizó las actividades lúdicas.

La forma en que se recolectó la información fue por medio de la evaluación que se aplicó al finalizar el bloque. Para la investigación se planificaron y ejecutaron seis estrategias de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de sexto grado. Las actividades lúdicas son las siguientes:

Juego 1: Lotería

Propósito: El alumno conocerá las características que tiene nuestro universo, tomando en cuenta su importancia.

Competencia:

- Realiza una retroalimentación.
- Razonamiento abstracto

Juego 2: Biobingo

Propósito: El alumno diferenciará las características que tiene nuestro universo, cual es su importancia.

Competencia:

- Realiza una retroalimentación.
- Coordinación viso motora.
- Razonamiento abstracto

Juego 3: ¿Quién soy?

Propósito: El alumno reconocerá características de los planetas del sistema solar.

Competencia:

- Desarrollo de la memoria, la atención y la concentración.
- Razonamiento.
- Comprensión conceptual

Juego 4: Carrera de planetas

Propósito: Que los alumnos realicen una retroalimentación sobre las características del universo y su principal importancia.

Competencia:

- Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.
- Realiza una retroalimentación.
- Coordinación viso motora.
- Razonamiento abstracto.
- Comprensión conceptual.

Juego 5: Simón dice

Propósito: El alumno distinguirá y diferenciará entre los principales conceptos y conocimiento.

Competencia:

- Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.
- Realiza una retroalimentación.
- Coordinación viso motora.
- Razonamiento abstracto

Juego 6: Todo el mundo cree que sabe

Propósito: Los alumnos expresarán los conocimientos y aprendizajes esperados con respecto al tema.

Competencia:

- Desarrollar la memoria, la atención y la concentración.
- Realiza una retroalimentación.
- Coordinación viso motora.
- Razonamiento abstracto

Como afirma Palacino F. (2012), es indudable que la formación académica y social del docente debe ser excelente para poder abordar de manera efectiva, una práctica en la que las estrategias que se planteen para enseñar se tornan diferentes para cada grupo de estudiantes y para cada persona en particular.

Esto, con el fin de que el conocimiento sea el resultado de un proceso en el cual el docente muestre y motive en sus educandos, la necesidad de los aprendizajes como herramientas útiles que puedan ayudar a desarrollar potencialidades y competencias que se relacionen con la realidad

en la que viven. Estas estrategias deben favorecer también la participación activa de los estudiantes en torno a la construcción de sus conocimientos y su propio sentido de vida. (Palacino F. 2012).

RESULTADOS.

En este apartado se exponen las tablas y gráficas obtenidas en esta investigación, mostrando los resultados logrados en el grupo de control y del grupo experimental, la información se muestra de forma sencilla lo que se considera de mayor importancia. Esto es después de haber dado tratamiento al grupo experimental, para comprobar si se logró o no se cumplió con la hipótesis.

Se realizó mediante el análisis de la base de datos con el software SPSS de la empresa multinacional estadounidense de tecnología y consultoría IBM, las cuales consisten en emplear métodos estadísticos con procedimientos computacionales.

Nuevamente se recalca que la población es de 30 alumnos de sexto grado de educación primaria, con edades que oscilan entre los 11 y 12 años, los cuales están divididos entre el grupo A, el experimental y B de control, donde se realizaron el Pre-test en el IV semestre y el Post-test el V semestre (véase la tabla ii).

Tabla ii: Concentrado de las calificaciones.						
Fuente: Dirección de control escolar de la Escuela Jean Piaget.						
	Sexto grado, Grupo A			Sexto grado, Grupo B		
	PRE-TEST	POST-TEST	GENERO	PRE-TEST	POST-TEST	GENERO
Alumnos	CALIFICACIONES	CALIFICACIONES		CALIFICACIONES	CALIFICACIONES	
1	7.5	8.3	H	7.0	7.1	M
2	7.6	8.4	H	6.8	7.0	M
3	6.8	7.7	M	7.5	7.6	H
4	6.9	7.5	H	7.3	7.4	H
5	7.4	7.9	M	7.5	7.5	H
6	7.6	8.0	M	6.8	7.0	M
7	7.9	8.3	H	7.6	7.8	H
8	7.1	7.6	H	8.0	7.1	M
9	6.9	7.5	H	7.7	7.4	H
10	8.1	8.5	M	8.1	7.8	H
11	7.4	8.1	M	7.8	8.0	M
12	6.7	7.0	H	7.9	7.4	M
13	7.3	8.0	M	8.4	7.5	M
14	7.4	8.1	H	6.7	7.3	H
15	7.2	7.9	H	7.0	7.9	M
Promedio	7.3	7.9		7.4	7.4	

De la población analizada se obtienen los siguientes resultados, sobresaliendo el género masculino con un registro del 53% (16 alumnos), seguidamente se obtuvo un 47% (14 alumnas) del género femenino. Los resultados obtenidos por cada muestra se presentan primeramente por género, en el grupo experimental, se observa que hay un 60% de la muestra de hombres y un 40% de mujeres; mientras que, en el grupo de control, se obtuvo un 47% de mujeres y 53% de hombres.

Seguidamente se presentó la exposición de la información obtenida por el grupo de control y experimental en el Pre-test. Luego del análisis de la información en el Pre-test, podemos concluir que en ambos grupos la mayoría de los alumnos tiene un promedio que se encontraba en 7.0. Se procedió realizar la suma de promedios para luego obtener el promedio general, con la que se realizó una comparación, observando que el promedio general en el grupo experimental es de 7.3, mientras que en el de control era de 7.4. (véase en la figura 1).

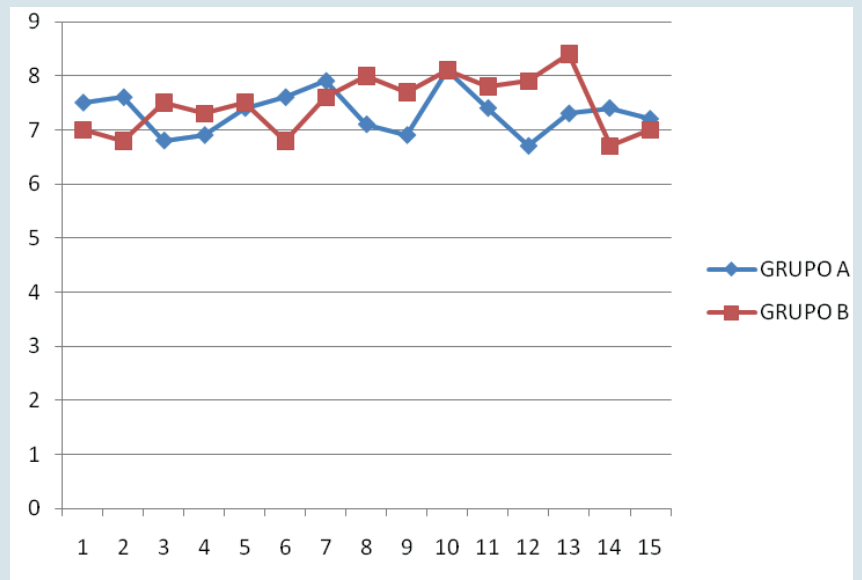


Figura 1: Resultados de la Pre-test.

Después de la aplicación del instrumento, se presentó la exposición de la información obtenida por el grupo de control y experimental. Posteriormente luego del estudio de la información en el Post-test podemos concluir que los alumnos en el grupo experimental se encuentran en la calificación de 8.0, mientras que en el de control se encuentran la mayoría con calificación de 7.0. Al momento que se realizó la confrontación entre los grupos, por medio de los promedios generales, el grupo de control obtuvo un promedio de 7.4 y el grupo experimental fue de 7.9. (véase en la figura 2).

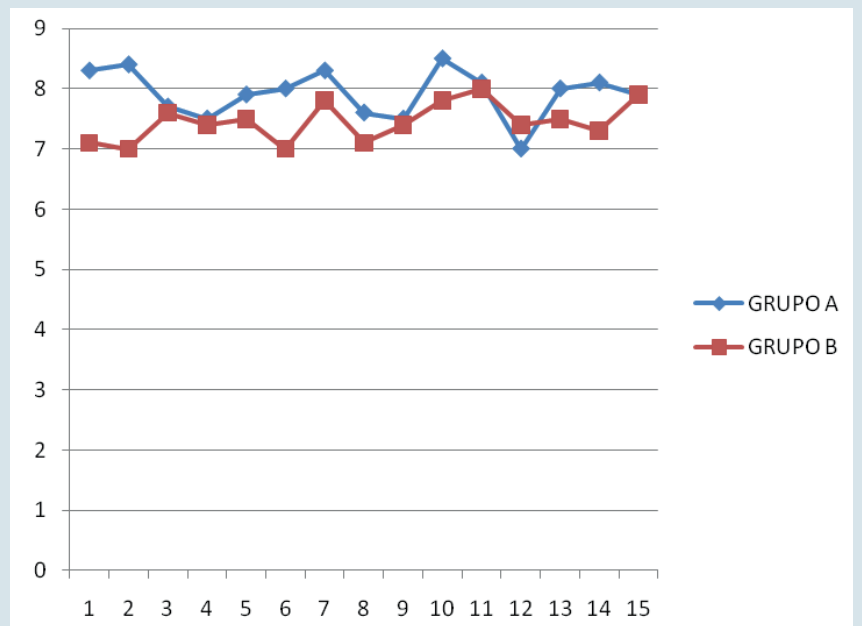


Figura 2: Resultados de Post-test.

Posteriormente se realizó el análisis, luego una confrontación entre la Pre-prueba y Post-prueba entre el grupo experimental y posteriormente en el grupo de control, luego de la aplicación del tratamiento. Con la información obtenida luego de que el instrumento fue aplicado, podemos observar en las gráficas como se presenta el aumento en cuanto a las calificaciones entre el IV bimestre (Pre-prueba) y el V bimestre (Post-prueba) en el grupo experimental, donde la mayoría de los alumnos obtuvieron una calificación de 8.0 aproximadamente, anteriormente presentaban un promedio de calificación 7.0 (véase en la figura 3). Luego de contrastar al grupo se observó que el aumento fue de 0.6 decimal sobre el promedio general obtenido en el Pre-test (véase en la tabla i)

En el grupo de control al momento que se realizó la observación y la comparación en la gráfica, luego de la aplicación del tratamiento, se observó como existe una pequeña disminución en las calificaciones de los alumnos entre el IV bimestre (Pre-test) y el V bimestre (Post-test). Posteriormente se realizó una comparación entre ambos test se observaron que el promedio general se mantuvo en 7.4, en donde hubo una variación fueron, en las calificaciones que presentaron los alumnos (véase en la figura 4).

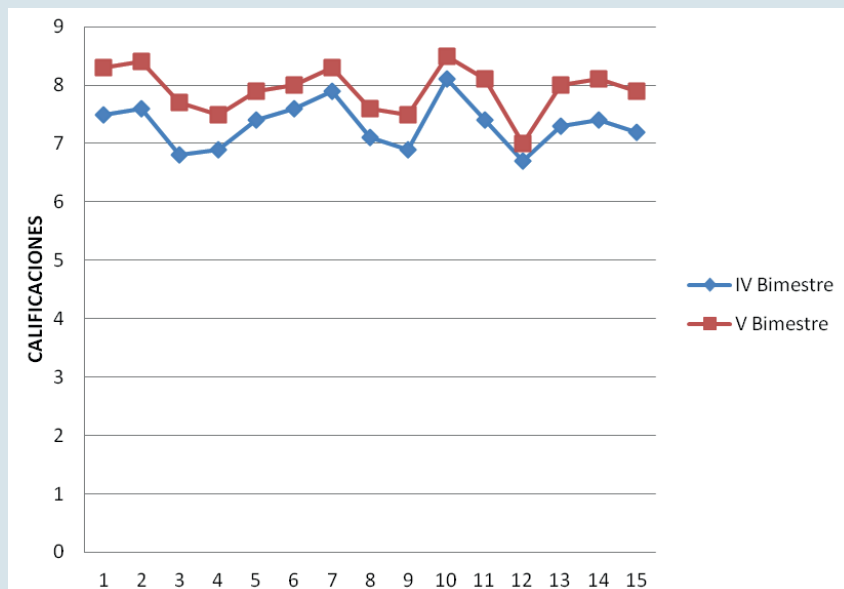


Figura 3: Comparativo entre el IV (Pre-prueba) y V (Post-prueba) Bimestre del grupo experimental.

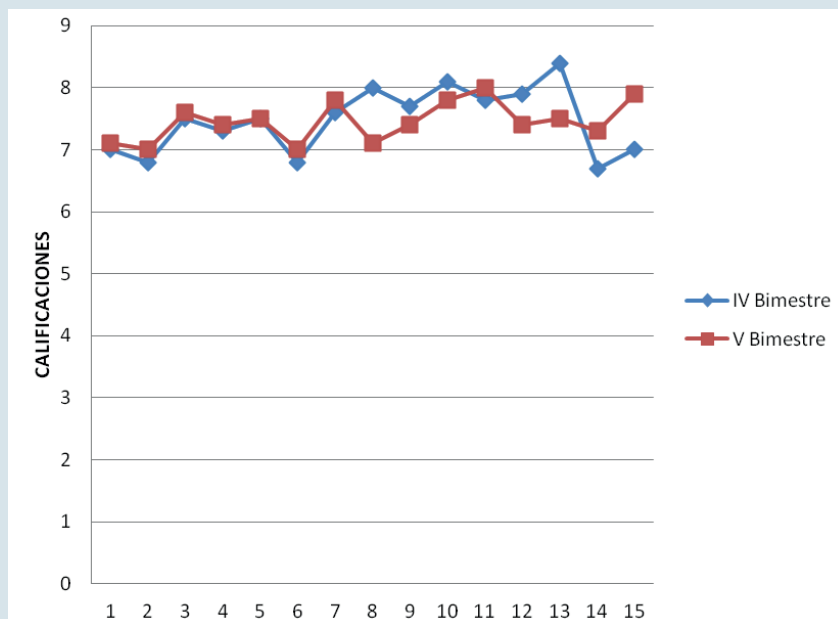


Figura 4: Comparativo entre el IV (Pre-prueba) y V (Post-prueba) Bimestre del grupo del control.

CONCLUSIONES.

El diseño e implementación de unidades didácticas, pensadas en función del aprendizaje que se genera, potencian el aprendizaje significativo de conceptos básicos. En algunos casos se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una estrategia inadecuada para transmitir conocimientos en algunas materias, pero se ha comprobado que no sólo es una forma de transmitir conocimientos, sino que también ayuda tener una mayor fluidez en la comunicación y enseñanza entre el alumnado al momento de la presentación de los temas.

Las actividades lúdicas presentadas ayudaron al mejoramiento académico de los alumnos ya que el ambiente escolar dejó de ser solamente el escuchar las explicaciones del maestro, lo rutinario pasó a ser entretenido, los alumnos se integraron al proceso al ver que consistía en ser novedoso, interesante, por lo cual se sentían motivados en la participación en cada tema, porque identificaron que el aprendizaje era fluido, y de esa forma tan diferente con los juegos adquirían nuevos conocimientos, estas actividades al igual ayudaron a que los alumnos se integraran, fueran más tolerables y cooperativos, en las diversas actividades.

Luego de haber realizado detenidamente el análisis de los resultados de la investigación en el Pre-test y el Post-test se puede llegar a las siguientes conclusiones: se logro el objetivo planteado al inicio de la investigación, gracias a las diversas actividades lúdicas diseñadas que fueron del interés de los alumnos por lo que fue más espontanea la cooperación, por ello se consiguió que el aprendizaje fuerá fluido, al igual se crea un ambiente de confianza, libertad y cooperación.

Es importante mencionar que esta propuesta diseñada para el grupo experimental, favoreció a los alumnos de sexto grado A de educación primaria, mejorando su desempeño académico. En el Pre-test presentaban con un promedio general de 7.3, posteriormente de Post-test aumentó a 7.9, el aumento que se presenta solamente es de .6 en el promedio general es importante mencionar que el tratamiento, solo se realizó durante el V bimestre (mayo-julio), y se obtuvo un resultado favorable. Todo lo contrario pasó con nuestro grupo control que mantuvo su promedio general de 7.4. Luego de presentar este análisis al colegio, al igual se les mostro diversos trabajos que fueron realizados en diferentes lugares que tuvieron igual éxito al momento de la aplicación de las actividades lúdicas, como el trabajo de Noy (2011), quien realiza una investigación que tiene por objeto presentar un ejemplo de unidades didácticas en Ciencias Naturales que se pueden trabajar con estudiantes de ciclo tres de educación básica (grados cuarto, quinto y sexto de educación en Colombia), basadas en los conocimientos previos del estudiante. De acuerdo a esto se realiza la sugerencia que para el siguiente ciclo escolar, se elaborarán diversas actividades lúdicas basadas en el plan de estudios, a los aprendizajes esperados de acuerdo a los diversos bloques para que el aprendizaje de los alumnos sea más fluido y que para ellos sea interesante e innovador.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez D. 2012. Diseño de material didáctico para la enseñanza de las ciencias naturales. Aplicado a la conservación del agua en la zona de influencia de la I. E. R. El Tambo (Antioquia, Colombia). Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Exactas. Medellín, Colombia.
- Biobingo. 2012. De: <http://www.idiedominicana.org/documentos/tarjetasweb/memoria.pdf>
Bogotá, D.C., Colombia.
- Castro L. (2013). Estrategias Lúdico Pedagógicas para mejorar la enseñanza del sistema de numeración decimal en los niños y niñas de primero de primaria del instituto educativo encanto de niños. Corporación universitaria Rafael Núñez facultad de ciencias sociales y humanas. Programa de pedagogía infantil. Cartagena de indias d. t. y c.
- Delgado, L. I. (2011). El juego infantil y su metodología. Editorial: Paraninfo. ISBN 987-84-9732-821-0.
- García A. & Muñoz V., 2011. Desarrollo e innovación tecnológica en la educación, CONCYTEG & ITESM. México.
- García A. & Muñoz V., 2010. Desarrollo e Innovación Tecnológica. Facultad de Educación Universidad de Salamanca. CONCYTEG & ITESM. México.
- García M. & Orozco L. 2008. Orientando un cambio de actitud hacia las Ciencias Naturales y su enseñanza en Profesores de Educación Primaria. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Vol. 7 No.3.
- Góngora L. & Cu G. 2011. Aprender matemáticas, jugando con números y signo. Metodología de la Ciencia. Revista de la Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación. Vol. 1, Número Especial. Oxkutzcab, Yucatán. México.
- Grajales G. 2010. Tipos de investigación. De: <http://tgrajales.net/investipos.pdf>.
- Jhonson, D., & Jhonson, R. (1999). Los nuevos círculos del aprendizaje la cooperación en el aula y en la escuela. Editorial Aique.
- Lotería. 2013. De: <http://www.wiseupkids.com/informacion/juegos/loteria.pdf>.
- Mariotti F. 2010. Diario de juegos. México. Editorial Trillas.
- Martínez A. (2010). Despliegue del sentido holístico de la gerencia universitaria. Cumana, Veracruz. Universidad de oriente.
- Noy J. 2011. La resolución de problemas lúdicos y el trabajo práctico de laboratorio como estrategia didáctica para el aprendizaje de las ciencias en el ciclo tres de educación básica. Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educación. 55(3).ISSN: 1681-5653.
- Palacino F. 2012. Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Vol. 6. Nº 2. pp 275-298
- Pivel J. 2011. Investigación cuantitativa.
- Sánchez G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Suplementos Marcoe. No. 11. ISSN 1885-2211.
- Segura A, (2014). Los diseños causiexperimentales. Facultad nacional de salud publica. Universidad de Antioquia.
- SEP. 2011. Plan de Estudios 2011, guía para el maestro. Educación Básica Primaria, sexto grado. México.
- SEP. 2011. Plan de Estudios, Educación Básica. Secretaria de Educación Pública. México.
- Torres, J. 2011. La educación debe impulsar las competencias y las habilidades integrales de cada persona, al tiempo que inculque los valores por los cuales defiende la dignidad personal y la de los otros. México.
- Trujillo F. 2012. Concepto del aprendizaje cooperativo. De: www.aves.edu.com/LECTURAS_APRENDIZAJE_COOPERATIVO.doc.
- Yturalde Tagle, E. (2012). La lúdica y el aprendizaje. De: <http://www.ludica.org/>.

