

# Resumen Analítico en Educación – RAE

**Tipo de Documento:** Trabajo de Grado

**Acceso al Documento:** Universidad Pedagógica Nacional

**Título:** El juego como una estrategia didáctica para aproximar a los estudiantes de tercero de primaria a los conceptos relacionados con la descripción del movimiento.

**Autor:** Laura María Cuesta Cuesta

**Asesor:** Jair Zapata Peña y Rusby Y. Malagón Ruíz

**Publicación:** Bogotá 2012 Pag.50

**Unidad Patrocinante:** Universidad Pedagógica Nacional

**Palabras Claves:** Aceleración, cartilla didáctica, competencia, concepciones alternativas, distancia, juego, marcos de referencia, movimiento, niños, rapidez, reglas, trayectoria, test, tiempo.

## **Descripción:**

La presente propuesta investigativa tuvo como propósito realizar un estudio a partir del diseño e implementación de una estrategia didáctica basada en el juego que permitiera identificar la forma como los estudiantes de tercero de primaria de la I.E.D. Nueva Esperanza se aproximaban a los conceptos relacionados con la descripción del movimiento.

Este estudio se desarrolló a partir de la documentación en las investigaciones realizadas respecto a la enseñanza de las ciencias en básica primaria, de la reflexión realizada sobre la práctica pedagógica y de las comprensiones alcanzadas en relación al juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje y de los conceptos físicos desde la cinemática, necesarios para describir el movimiento. De este modo se diseña y aplica una estrategia didáctica basada en el juego como un recurso alternativo en el aula que genera interés y llama la atención de los estudiantes y le proporciona al maestro un ambiente propio para aproximar a sus estudiantes a conceptos como distancia, tiempo, tipos de trayectoria, rapidez y aceleración. La implementación de la estrategia favoreció el logro del objetivo general, ya que los estudiantes cambiaron de nominación para referirse a los conceptos de la cinemática como por ejemplo usar la palabra trayectoria para referirse al camino para ir de un lugar a otro. La rapidez como un cambio de posición en el tiempo.

## **Fuentes:**

ACOSTA, M. (2005). Tendencias pedagógicas contemporáneas. La pedagogía tradicional y el enfoque histórico cultural. Análisis comparativo. *Revista Cubana de Estomatología*, vol. 42, n. 1.[online]. Recuperado el 30 de abril del 2012 de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-75072005000100009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75072005000100009)

CAREY, M. (2001). Chapter 11: Analyzing test ítems, tacks, and test. En Carey, L. *Measuring and evaluating school learning* (3 edición). (pp. 301-351). Universidad de Michigan, Estados Unidos: Editorial Allyn an Bacon.

DRIVER, R. Guesne, E & Tiberghien, A. (1999). *Ideas científicas en la infancia y la adolescencia*. (Cuarta Edición). Madrid, España: Ediciones Morata, S. L.

FEYNMAN, R. (1987). *Física volumen I: Mecánica, radiación y calor*. México: Addison-Wesley Iberoamericana.

GAMOW, G. (1987). *Biografía de la Física*. Barcelona, España: Salvat editores.

HEWITT, P. (2004). *Física conceptual*. (Ed. novena). México: Pearson Education.

HALLYDAY, D. (2002). *Física vol. 1*. (Ed. Sexta). California, Estados Unidos: Wiley.

PIAGET, J. & GUTIÉRREZ, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. (Ed. 13). México: Fondo de Cultura Económica.

LEAL, H. (2007). *Conceptos básicos de mecánica*. (Ed. segunda). Bogotá, Colombia: Universidad Nacional.

MORENO, J. (2002). *Aprendizaje atreves del juego*. Archidona, España: Ediciones Aljibe.

ORTIZ, J. (2002). Capítulo 1: Aproximación teórica a la realidad del juego. En Moreno, J. *Aprendizaje atreves del juego*. (pp. 11-31). Archidona, España: Ediciones Aljibe.

ZAPATA, O. (1988). *El Aprendizaje por el juego: en la etapa maternal y preescolar*. Ciudad de México, México: Editorial Pax México

## **Contenidos:**

El presente trabajo monográfico consta de cuatro capítulos, que reflejan el proceso de la investigación, teniendo en cuenta que esta investigación se desarrolló desde

el enfoque metodológico acción pedagógica caracterizada por la transformación de contextos educativos.

El **capítulo I** presenta la contextualización del problema donde se da a conocer la situación observada, los objetivos planteados para resolver la pregunta problema, los argumentos por los cuales se considera viable el trabajo investigativo y los trabajos a nivel global, nacional y local que sirven de soporte para el desarrollo de la presente investigación.

El **capítulo II** presentan las comprensiones alcanzadas sobre los aspectos disciplinares y pedagógicos que posibilitaron la creación de la estrategia. Desde la Física se abordaron conceptos relacionados con la cinemática: distancia, tiempo, marco de referencia, trayectoria, rapidez y aceleración. Desde la pedagogía, el juego como herramienta que posibilita la construcción de conocimiento, teniendo en cuenta las características, clasificaciones y teorías.

El **capítulo III** especifica el tipo de investigación que dirigió el trabajo, se realiza una descripción detallada de la población, de la estrategia implementada en el aula con propósitos, actividades y recursos de cada una de las sesiones y se presenta el material didáctico producto de esta investigación, denominado: *¡A divertirse jugando y aprendiendo!*.

El **capítulo IV** se analiza el desarrollo del impacto de la intervención en el aula para los estudiantes y el maestro en formación, tanto a nivel disciplinar como a nivel pedagógico.

Finalmente, en este documento se relacionan las conclusiones más importantes de la investigación desarrollada, esperando ser parte de los documentos referentes relacionados en la implementación del juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

### **Metodología:**

La investigación se desarrolló desde la metodología de acción pedagógica, un enfoque investigativo donde se le propone al maestro investigador reflexionar sobre su práctica docente y como producto de este análisis plantear una situación problema que se quiera transformar mediante acciones pertinentes que el maestro formulará durante el desarrollo de la misma investigación. En conclusión esta metodología investigativa se orienta a la transformación de contextos educativos que a la misma generación de conocimiento.

### **Conclusiones:**

El presente trabajo investigativo hizo evidente que los estudiantes asocian el movimiento con medios de transporte como bicicletas, carros y aviones. Una concepción que prevalece en los estudiantes antes y después de la estrategia que se implementó en el aula.

Permitió reconocer que el juego es una herramienta didáctica que estimula a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje, sin embargo para convertirlo en una estrategia de aula apropiada, debe existir un cambio de actitud tanto de maestros como de estudiantes en relación a las concepciones del juego. Finalmente este trabajo investigativo se convierte en un referente importante para futuras investigaciones que se relacionen con los objetivos planteados en este documento.

Fecha de elaboración resumen: Día: 08 Mes: Junio Año: 2012