

4. Poner en debate las ideas principales del texto con la descripción y fundamentación del siguiente proyecto comunicacional, especificando sus aciertos y sus puntos débiles y/o señalando la ausencia de elementos fundamentales en su formulación:

Diseñar una guía ambiental que utilice el juego como herramienta de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Primaria N°121 Juan Bautista Azopardo.

Características del proyecto

La guía ambiental contendrá los objetivos pedagógicos de los juegos. Asimismo se explicará el desarrollo de cada uno de los juegos para que los docentes puedan realizarlos con los estudiantes. La intención es que los niños por medio del juego se expresen, sean creativos, usen la imaginación, generando diferentes tipos de habilidades físicas y competitivas.

Las temáticas que se tendrán en cuenta para la adaptación de los juegos son los residuos, la biodiversidad, los espacios naturales protegidos, el agua, el cambio climático, entre otros, y se pretende que sean temas múltiples que permitan abordarlos desde una visión actual, sencilla y divertida.

Otro aspecto para resaltar es que los juegos serán grupales, por un lado, para favorecer la convivencia, y por otro, para que los niños aprendan a trabajar en equipo y logren por medio del juego conocer y resolver problemáticas desde su cotidianidad.

Fundamentación

En el municipio de La Plata, específicamente en el barrio Villa Elvira se edifica un mundo simbólico a partir de los recursos naturales. Es así como en el barrio en mención se aprecia gran cantidad de árboles y variada vegetación, algunos sitios públicos de espacios naturales donde se siente el correr del aire y donde los niños del barrio tienen la posibilidad de estar en contacto con la naturaleza.

La comunidad de Villa Elvira ha procurado apaciguar el impacto negativo que pueda causar la acción del hombre a estos espacios naturales con el cuidado del ambiente en cada hogar desde su individualidad. Sin embargo, pese a sus esfuerzos, no han definido líneas de acción o proyectos específicos en comunidad para conservar el equilibrio y la armonía de su entorno. Ante ello, se hace posible que los niños, sean los multiplicadores de buenas prácticas ambientales, iniciando en las aulas y llevando las acciones a los hogares.

Los destinatarios del proyecto son los alumnos de segundo grado de la Escuela Primaria N°121 Juan Bautista Azopardo, una institución que carece de vegetación en el interior de sus instalaciones. Factor que incide a que los niños al terminar su jornada escolar arranquen las hojas de los árboles, cuelguen objetos, jueguen en el césped, pisoteen las plantas, lancen basuras en las calles, rieguen líquidos en la flora, sin darse cuenta del daño que le ocasionan a la naturaleza.

Esta situación pone en evidencia una realidad que merece atención, el proyecto pretende que los niños por medio de una herramienta divertida y práctica reflexionen sobre su accionar y comiencen a valorar el entorno donde viven. La educación propende por un desarrollo integral del ser humano, mediante la integración conjunta de actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje, las relaciones del estudiante con su contexto y la resolución de problemas cotidianos.

Este proyecto surge de la preocupación permanente por el ambiente, el planeta está en crisis debido a las irrationalidades del hombre y la destrucción permanente de los recursos naturales. Por medio de la educación ambiental se pueden cambiar las prácticas frente a esta situación, permitiendo que los niños tengan una mirada diferente de la realidad, repensarla, reflexionar y modificar las conductas para renovar su relación con la naturaleza. Frente a estos problemas ambientales, por ejemplo, es preocupante en los centros educativos: percibir cómo en la educación inicial se forman generaciones de niños y niñas que cada día ven en las actividades cotidianas de su familia, su escuela y su comunidad, contaminación en todos los elementos del ambiente, formándose bajo una cultura del deterioro y de indiferencia, en lugar de crear buenos hábitos, para el cuidado de su entorno ambiental.

Aquí es donde la enseñanza y el aprendizaje han sido considerados dos procesos interconectados que han hecho que los seres humanos, por su enorme curiosidad, exploren y experimenten diversas estrategias, con el fin de obtener buenos resultados.

Si la lúdica no está presente en la formación de los niños, ellos no dispondrán de una forma motivante los conocimientos, sentimientos, ideas y actitudes relacionadas con la preservación y cuidado de la naturaleza.

En la actualidad existen personas que aún conciben la educación como una serie de acciones estrictamente teórico – académicas que por su rigor deben realizarse dentro de un salón, utilizando el tablero, fibrón, borrador y un libro de conocimiento que el docente ha de transmitirle a sus estudiantes. Ante este panorama se hace necesario que se adopten maneras novedosas de enseñanza, las cuales, sin perder el horizonte y los objetivos de la formación integral, incluyan a la lúdica como una herramienta útil de enseñanza al identificar que existe una manera sencilla de aprender mediante el juego.

En la Escuela Primaria #121 Juan Bautista Azopardo es notable la carencia de actividades lúdicas en donde los niños puedan despertar su interés por el medio ambiente. Es aquí donde la lúdica debe actuar en las aulas de clase para que el conocimiento sea el resultado de un proceso en el cual el docente motive a sus estudiantes y ellos puedan desarrollar sus potencialidades para relacionarse en su contexto social. Por medio de la lúdica se quiere contribuir a la construcción de una didáctica de la educación ambiental. Para que los alumnos se conviertan en sujeto activo de la comunidad, y así puedan analizar, interpretar y valorar los acontecimientos que en ella se producen.

En primera instancia se pretende que los alumnos se encarguen de impulsar acciones referidas al mejoramiento del ambiente local. Después de jugar y adquirir conocimientos sobre temáticas ambientales pueden realizar una labor promocional con los demás compañeros y hasta llevar lo aprendido a sus familiares, siendo protagonistas del proyecto. De esta forma la lúdica es un excelente aliado a la hora de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque estimula a los estudiantes de la escuela primaria #121 Juan Bautista Azopardo a participar en un entorno conocido desde sus

primeros años, el juego, dónde empiezan a comunicarse y expresen sus emociones a partir de temáticas importantes para su futuro como son el medio ambiente. Diseñar la guía ambiental usando el juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje es esencial en el proceso del proyecto.

La vinculación de los niños de segundo grado de la Escuela #121 Juan Bautista Azopardo permitirá una formación profunda en el tema ambiental, de esta manera habrá una participación más organizada en su hogar, escuela y comunidad desde temprana edad, ya que a medida que éstos, crecen van descubriendo los elementos e interacciones del ambiente y los van relacionando con sus vivencias. Finalmente en esta etapa la educación puede desarrollar esa sensibilidad por el ambiente. Para ello se deben propiciar los conocimientos, habilidades, destrezas y valores indispensables la conservación del ambiente, desde una perspectiva integral que les permita el desarrollo pleno de su personalidad lo cual será fundamental para lograr en el futuro un adulto que participe activamente en el mejoramiento y protección del ambiente.