



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO,
ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-2022**

**BORJA ULLOA SONIA ISABEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO,
ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-
2022**

**BORJA ULLOA SONIA ISABEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES,
QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO,
CANTON EL GUABO, 2021-2022**

**BORJA ULLOA SONIA ISABEL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

LALANGUI PEREIRA JULIO HONORATO

**MACHALA
2021**

BORJA - VILLACIS

por Jorge Villacis

Fecha de entrega: 14-feb-2022 10:07p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1762639180

Nombre del archivo: ja_Sonia_y_Kevin_Villacis_Trabajo_de_integraci_n_curricular.pdf (1.61M)

Total de palabras: 16086

Total de caracteres: 85961

BORJA - VILLACIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1%
3	www.uniformescolarescamacho.com Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	www.ilustrados.com Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
8	limusinagijon.com Fuente de Internet	<1%
9	lourdesmende.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, BORJA ULLOA SONIA ISABEL y VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-2022, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

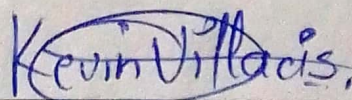
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



BORJA ULLOA SONIA ISABEL

0706976057



VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN

0705590222

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos principalmente a Dios, el cual ha sido el pilar fundamental y la base de todo en este transcurso de nuestro proceso de formación profesional, por brindarnos vida y salud, y vocación por la profesión seleccionada, a su vez a todas las personas que estuvieron siempre dándonos ese apoyo motivacional, esas ganas de triunfar y seguir adelante para cumplir el objetivo trazado.

En segundo lugar, a nuestros padres y hermanos quienes estaban constantemente con ese apoyo incondicional económico y moral que nos brindaron desde un principio, ya que sin su ayuda no hubiese sido posible poder culminar nuestro trabajo de investigación.

Finalmente, le dedicamos el trabajo a nuestros amigos y compañeros quienes estuvieron siempre pendientes y ayudándonos mutuamente para que todo salga de la mejor manera posible, y poder concluir nuestros estudios con total satisfacción y excelencia.

Sonia y Jorge

AGRADECIMIENTO

Al concluir esta etapa maravillosa de nuestras vidas, queremos extender un profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron que este sueño fuese posible, aquellos que junto a nosotros caminaron en todo momento y siempre fueron fortaleza, apoyo e inspiración, puesto que la ayuda de todos en conjunto fue primordial y significativa para cumplir a cabalidad lo propuesto en nuestras vidas.

Nuestra gratitud también a la rectora de la Escuela de educación básica “Provincia de El Oro”, por habernos abierto las puertas para realizar nuestro trabajo de investigación, ya que sin su ayuda no hubiese sido posible culminar el trabajo mencionado, también a sus estudiantes y docente por la predisposición que tuvieron hacia nosotros.

Por último, agradecemos a todos los profesores de la Utmach, quienes a lo largo de nuestra carrera nos han aportado sus saberes y a su vez nos dieron ese ánimo para continuar en nuestro trayecto, a nuestro querido tutor el cual fue la persona fundamental para que el trabajo pueda ser culminado con total éxito, puesto que al haber impartido sus conocimientos hacia nosotros, nos condujo a la realización eficaz del trabajo.

Gracias infinitas a todos.

Sonia y Jorge

Resumen

El presente proyecto integrador consta de una metodología descriptiva y explicativa con enfoque cuanti-cualitativo, lo que conlleva a la recopilación de información, puesto que permite determinar la influencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado, para ayudar a mejorar en el proceso de enseñanza de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro”.

Por consiguiente, el trabajo se desarrolla a través del objeto de estudio, dando origen a la problemática planteada, la cual es respaldada con los datos obtenidos de los instrumentos de campo, los cuales fueron estructurados de la siguiente manera: encuesta para los estudiantes de quinto grado, la entrevista para los docentes del área de ciencias naturales y una guía de observación. Además, las investigaciones fueron fundamentadas teóricamente y respaldadas por especialistas con estudios científicos apropiados en la investigación.

Por lo tanto, a través de la implementación de este proyecto de investigación, es posible demostrar el comportamiento, actitudes y destrezas de los estudiantes que pueden verse expresados a través del uso de los ambientes de aprendizaje, y por lo tanto, se debe incluir y utilizar actividades lúdicas dentro de estos entornos, que sea propicio para el desarrollo de las diferentes habilidades de aprendizaje, considerando las necesidades que el alumnado presenta, optimando así su rendimiento académico.

Además, los diferentes métodos y estrategias de enseñanza aplicados por la docente no permiten una interacción e integración entre profesor y estudiantes, ya que existe un desconocimiento sobre la temática, por ello, la necesidad de ayudar y participar en el entorno educativo, que a su vez va a optimizar el proceso de aprendizaje, para brindar una enseñanza significativa en la medida que representa crear conocimiento que beneficie a los alumnos en el área de ciencias naturales.

Asimismo, se busca implementar rincones lúdicos en los diferentes ambientes: áulico, virtual y real, debido a que ayudara a la participación y construcción del trabajo colaborativo y además permite a los estudiantes aprender de una manera activa para su conocimiento y a la docente mejorar las metodologías de estudio. De la misma manera, brinda relación entre docente y estudiantes al compartir en los diferentes ambientes de aprendizajes para generar una mejor comunicación y fortalecer la relación en estos contextos.

Para concluir, la propuesta de este proyecto integrador se elaboró una guía didáctica para la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos y así mejorar la enseñanza de ciencias naturales con el fin de ayudar al docente a implementar recursos y los diferentes ambientes lúdicos que existen, para que pueda brindar una clase más agradable, dinámica y demostrativa a cada uno de los estudiantes, por ende es una alternativa que se ha buscado en función de poder resolver la problemática, en el cual se insertará un conjunto de actividades que parten como retroalimentación, evaluación o plan de estudios de implementación en el que los alumnos pueden generar nuevos conocimientos para desarrollar habilidades cognitivas y así mismo, permitan a los docentes involucrarse e implementarlas en el proceso de enseñanza.

Palabras claves: Ambientes de aprendizaje, lúdica, enseñanza aprendizaje, aprendizaje significativo, habilidades.

Summary

The present integrative project consists of a descriptive and explanatory methodology with a quantitative-qualitative approach, which leads to the collection of information, since it allows determining the influence of playful learning environments in the teaching-learning of natural sciences in fifth grade students. Degree, to help improve the teaching process of the basic education school "Provincia de El Oro".

Therefore, the work is developed through the object of study, giving rise to the problem posed, which is supported by the data obtained from the field instruments, which were structured as follows: survey for fifth-year student's degree, the interview for teachers in the area of natural sciences and an observation guide. In addition, the investigations were theoretically based and supported by specialists with appropriate scientific studies in the investigation.

Therefore, through the implementation of this research project, it is possible to demonstrate the behavior, attitudes and skills of students that can be expressed through the use of learning environments, and therefore, should be included and use recreational activities within these environments, which are conducive to the development of different learning skills, considering the needs that students present, thus optimizing their academic performance.

In addition, the different methods and teaching strategies applied by the teacher do not allow interaction and integration between teacher and students, since there is a lack of knowledge about the subject, therefore, the need to help and participate in the educational environment, which in turn At the same time, it will optimize the learning process, to provide a meaningful teaching to the extent that it represents creating knowledge that benefits students in the area of natural sciences.

Likewise, it seeks to implement recreational corners in the different environments: classroom, virtual and real, because it will help the participation and construction of collaborative work and also allows students to learn in an active way for their knowledge and the teacher to improve the study methodologies. In the same way, it provides a relationship between teacher and students by sharing in the different learning environments to generate better communication and strengthen the relationship in these contexts.

To conclude, for the proposal of this integrative project, a didactic guide was elaborated for the implementation and use of playful learning environments and thus improve the teaching of natural sciences in order to help the teacher to implement resources and the different playful environments that exist. , so that it can provide a more pleasant, dynamic and demonstrative class to each of the students, therefore it is an alternative that has been sought in order to solve the problem, in which a set of activities will be inserted that start as feedback, evaluation or implementation curriculum in which students can generate new knowledge to develop cognitive skills and also allow teachers to get involved and implement them in the teaching process.

Keywords: Learning environments, playful, teaching-learning, meaningful learning, skills.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO	12
1.1. CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO	12
1.1. Objeto de estudio - selección y delimitación del tema	12
1.1.1. JUSTIFICACIÓN	13
1.1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1.2.1. Problema Central.....	16
1.1.2.2. Problemas Complementarios	16
1.1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.1.3.1. Objetivo General.....	17
1.1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.1.4. MARCO TEORICO	18
1.1.5.1. MARCO TEORICO CONCEPTUAL	18
1.1.5.1.1. AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS	18
1.1.5.1.1.2. Ambientes de aprendizaje	18
1.1.5.1.1.3. Tipos de ambientes de aprendizaje.	19
1.1.5.1.1.4. El Aprendizaje constructivista	23
1.1.5.1.1.5 La lúdica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias.....	25
1.1.5.1.2.2. La lúdica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales	27
1.1.5.2. Marco teórico contextual.....	31
1.1.5.2.1 Ubicación.....	31
1.1.5.2.2 Misión.....	31
1.1.5.2.3 Visión.....	32
1.1.5.2.4 Infraestructura	32
1.1.5.2.5. Organización	32
1.1.5.2.6. Recursos Humanos	33
1.1.5.2.7. Sostenimiento	33
1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal.....	34
1.1.5. HIPOTESIS.....	35
1.1.5.1. Hipótesis central.....	35
1.1.5.2. Hipótesis particulares	35
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO.....	36
1.2.1. Descripción del procedimiento operativo	36
1.2.1. Enfoque, nivel y modalidad de investigación	37
1.2.2. Unidades de investigación – Universo y muestra	40
1.2.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	41

1.2.3.1. Definición de variables (matriz)	41
1.2.4.2. Selección de variables e indicadores (matriz; hipótesis, variables e indicadores)	43
1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación (matriz; variables, indicadores y técnicas)	47
1.3. ANALISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS.	51
1.3.1. Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis.....	51
1.3.1.1. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta	51
1.3.1.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista	51
1.3.1.3. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la guía de observación	51
1.3.1.4. Verificación de hipótesis	52
1.3.1.5. Discusión de resultados	53
1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO	54
1.4. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN	58
1.4.1. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO A INTERVENIR	58
1.4.2. JUSTIFICACIÓN	58
CAPITULO II	60
PROPUESTA INTEGRADORA	60
2.1. Descripción de la propuesta	60
2.2. Objetivos de la propuesta.....	63
2.2.1. Objetivo General	63
2.2.1. Objetivos Específicos	63
2.3. COMPONENTES ESTRUCTURALES	64
2.3.1. Definición	64
2.3.2. Métodos para la enseñanza de las Ciencias Naturales	64
2.3.3. Método por descubrimiento	64
2.3.3.1. Método de investigación	65
2.3.3.2. Métodos de ABP.....	65
2.2.3 3. Método experimental	65
2.3.4. Ambientes de aprendizajes lúdicos	66
2.3.4.1. Definición	66
2.3.5. Tipos de ambientes de aprendizajes lúdicos	66
2.3.5.1. Ambientes de aprendizaje áulico.....	67
2.3.5.2. Ambiente de aprendizaje real	67
2.3.5.3. Ambiente de aprendizaje virtual.....	68
2.3.6. Organización espacial de los ambientes de aprendizajes lúdicos.....	68
2.3.7. Principales componentes	68
2.3.7.1. Condiciones físicas	68
2.3.7.2. Condiciones abstractas	69
2.3.7.3. Condiciones sociales y afectivas.....	69
2.4. Fases de implementación de la propuesta	70
2.4.1 Fases de construcción	71
2.4.2 Fase de socialización	72
2.4.3 Desarrollo de la propuesta	72

2.4.3.1 Estimación del tiempo.....	74
2.4.3.2 Cronograma de actividades.....	75
2.5. Recursos logísticos.....	76
CAPITULO III.....	77
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....	77
3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	77
3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	78
3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	78
3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta	79
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	82
BIBLIOGRAFÍA.....	83
ANEXOS	86
Anexo 1	86
MODELOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	86
ANEXO 2.....	100
RESULTADOS DE CAMPO.....	100
ANEXOS 3	110
CUADROS REFERENCIALES DEL SOPORTE INVESTIGATIVO	110
ANEXO 4.....	124
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS	124
ANEXO 5.....	128
GUIA DIDACTICA	128

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los ambientes de aprendizajes lúdicos son fundamentales dentro de la práctica pedagógica, puesto que al ser implementados de forma correcta, va a ayudar a consolidar aprendizajes óptimos y significativos en cada uno de los estudiantes que conforman la institución educativa, y a su vez contribuye a desarrollar al máximo sus potencialidades y habilidades.

La aplicación de los espacios de aprendizaje va a favorecer eficazmente el proceso de formación de los estudiantes, ya que ellos se desenvuelven de la mejor manera posible, debido a que los ambientes mejoran la praxis pedagógica, de tal forma es necesario e importante que el docente los implemente o ejecute de forma adecuada, ya que se van a ver cambios muy notorios en el rendimiento de cada discente dentro de los diferentes espacios de aprendizaje.

En este contexto, es preciso recalcar el rol que tiene el docente dentro de sus clases áulicas, ya que propiciando un ambiente agradable, va a despertar la curiosidad y la creatividad que poseen los estudiantes, de esta forma al aplicar el ambiente áulico, real y virtual, va a repercutir de forma positiva en los alumnos, puesto que el discente experimentará diferentes escenarios de aprendizaje a los cuales no está acostumbrado, para así poder adaptarse a los contextos lúdicos y hacer de ellos climas que propicien conocimientos perdurables, óptimos y significativos a lo largo de su etapa estudiantil.

Así mismo, se plantea la propuesta dentro de nuestro proyecto referida a los ambientes de aprendizajes lúdicos, el cual tiene como fin ayudar al profesional de ciencias naturales a contribuir y mejorar los procesos de enseñanza que imparte en sus jornadas áulicas, mejorando así la adquisición de conocimientos en todo el estudiantado, permitiéndoles ser personas que se inserten en una sociedad progresista, por eso se considera relevante y trascendental remediar esta situación, en base a la implementación de los contextos de aprendizajes lúdicos que existen, puesto que al ser desarrollados correctamente al contexto en el cual se sitúan, contribuye al progreso académico, desarrollando así a potenciar sus habilidades y capacidades.

Cabe recalcar que para la realización del presente trabajo se lo desplegó en tres capítulos, permitiéndonos el avance de la investigación acerca de los ambientes de aprendizajes

lúdicos que deben llevarse a cabo en las clases de ciencias naturales para la mejora educativa, **capítulo 1** el cual se refiere al diagnóstico del objeto de estudio, así mismo el **capítulo 2** el cual trata sobre la propuesta integradora y para finalizar el **capítulo 3**, que abarca sobre la valoración de la factibilidad de la implementación de la propuesta.

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1.CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO

1.1.Objeto de estudio - selección y delimitación del tema

Para seleccionar el objeto de estudio hemos considerado la problemática latente en el establecimiento educativo objeto de nuestra investigación, relacionado a la poca utilización de actividades lúdicas en la enseñanza – aprendizaje de las ciencias naturales, puesto que los docentes aun utilizan esquemas tradicionales, los cuales no promueven la adquisición de conocimientos, por ende es relevante y urgente poder remediar esta situación por lo que se ha considerado como tema de investigación “Ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, cantón El Guabo,2021-2022.”

1.1.1. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación pretende determinar la influencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos empleados por parte del docente durante el proceso de enseñanza de las ciencias naturales, destacando las disposiciones que estos proveen para generar una clase más activa y dinámica, este se genera en espacios en el que los educandos interactúan, bajo contextos físicos, sociales y educativos en las que se ubican los contextos de aprendizaje, facilitando en gran medida el desarrollo de aprendizaje por parte de los estudiantes lo cual puede ayudar a que generen un conocimiento independiente y desarrollen al máximo sus capacidades y destrezas.

De la misma manera, el estudio se lo realizó con los estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Provincia de El Oro”, puesto que es necesario una inmediata introversión para resaltar la conexión existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando las actividades lúdicas como parte principal del niño que le permite conocer su ambiente y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado. Esto resulta fundamental debido a que los estudiantes necesitan afianzar y fortalecer sus conocimientos, destrezas, habilidades, cualidades y valores en su vida competitiva y profesional.

Ecuador en el año 2020 se vio afectado por la pandemia, lo cual se vio en la obligación de que las instituciones educativas cambien su forma de enseñanza – aprendizaje y optar por los ambientes educativos virtuales. La educación virtual es un gran reto para nuestro país, puesto que no estábamos preparados para este cambio tan radical, más aun cuando se trata de implementar un ambiente de aprendizaje lúdico en las aulas, ya que algunos docentes carecen de habilidades virtuales y esto les complica en sus horas áulicas ya que no puede desenvolverse en su totalidad, en caso de los estudiantes se evidencia la falta de atención y de interés por sus clases en líneas.

En la Provincia de El Oro, las instituciones se han visto afectado del tradicionalismo de las aulas de clases en el proceso enseñanza aprendizaje, por cuya razón es necesario tener nuevas maneras para poder llevar a cabo una clase más dinámica e interactiva, que involucre la lúdica como parte esencial de este proceso, donde se presenta una mirada a las complejas relaciones entre el juego y la pedagogía desde una postura crítica e innovadora.

Por ello, estos ambientes forman parte fundamental para el desarrollo de una educación de calidad, debido que a través de estos se crea una formación activa y prospera de los educandos. Actualmente la educación demanda una visión holista, motivando y creando alumnos capaces de desarrollarse en la sociedad.

En el cantón el Guabo, sector Tíllales, escuela de educación básica “Provincia de El Oro” los estudiantes de quinto grado, requieren de espacios adecuados a su aprendizaje, donde se involucre espacios interactivos para que puedan generar conocimientos y aptitudes, además donde se integren los elementos institucionales con los que estudiantes y docentes trabajan. Estos elementos inciden de forma directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde la perspectiva teórica la presente investigación se articula la teoría constructivista sobre los ambientes de aprendizaje, este se genera en espacios en el que los educandos interactúan, bajo contextos físicos, sociales y educativos en las que se ubican los contextos de aprendizaje. Este se constituye por condiciones naturales o propicias del entorno en el que el educando se desarrolla, ya que estos espacios deben brindar a los estudiantes los elementos básicos para promover la enseñanza, estimulando así el desarrollo de habilidades valiosas para la vida. En vista de los diferentes problemas en la adquisición del aprendizaje, surgen grandes dificultades en el proceso de enseñanza. Cabe recalcar, que al ser un importante proceso educativo es esencial de todo buen docente explorar estos espacios de aprendizaje de tal forma que podamos tener un análisis sobre la manera de enseñar, especialmente en el área de ciencias naturales, puesto que promueve el desarrollo crítico y creativo de los educandos. En este sentido es fundamental implementar ambientes de aprendizajes lúdicos, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana.

El estudio de los ambientes lúdicos en las ciencias naturales va a permitir a la institución disponer con información objetiva de cómo se están ejecutando los procesos pedagógicos, de tal forma que la institución educativa podrá contar con una propuesta para desarrollar las actitudes y aptitudes de los estudiantes, ya que trabajarán con mayor dinamismo en sus actividades escolares.

El tema seleccionado surge a raíz de una problemática observada de nuestra realidad educativa presenciada en las prácticas pre-profesionales, por lo que hemos considerado que es viable la elaboración del presente proyecto investigativo como un aporte a la solución de problemas educativos. Como futuros profesionales de la carrera de Educación Básica es de gran interés poder romper los esquemas tradicionales

proponiendo una nueva visión de las cosas que ayuden a liberarse de las actividades pasivas y conformistas acumuladas en experiencias pasadas, por ello la necesidad de realizar esta investigación, para optimizar el desarrollo académico de los educandos.

Para finalizar, la presente investigación es factible porque se garantizó en medida de que se contó con las fuentes bibliográficas necesarias, así como el acceso a la educación de campo, materiales, disponibilidad de tiempo y recursos humanos, también un asesoramiento para su respectiva ejecución.

1.1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.2.1. Problema Central

¿Cómo influyen los ambientes de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?

1.1.2.2. Problemas Complementarios

1.1.2.2.1. ¿Cuáles son los ambientes de aprendizajes que desarrolla los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, Cantón el Guabo, 2021-2022?

1.1.2.2.2. ¿Cuál son los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, Cantón el Guabo, 2021-2022?

1.1.2.2.3. ¿Qué metodología debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica?

1.1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.3.1.Objetivo General

Determinar la influencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, cantón El Guabo, 2021-2022.

1.1.3.2.Objetivos Específicos

- Determinar los ambientes de aprendizajes que desarrollan los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, Cantón El Guabo, 2021-2022
- Identificar los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, Cantón El Guabo,2021-2022
- Establecer la metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica.

1.1.4. MARCO TEORICO

1.1.5.1. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

1.1.5.1.1. AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS

1.5.1.1.2. Ambientes de aprendizaje

Leonor Espinoza, Rene Rodriguez, (2017) Manifiesta que “se entiende como el entorno o el contexto natural al interior del cual se producen relaciones humanas que forman parte del hecho educativo.” (pág. 3), con lo referente al autor los ambientes de aprendizaje se relacionan con el espacio geográfico y el entorno natural, donde se involucra la acción y contexto de los individuos sobre él, produciéndose de esta manera el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de estos espacios educativos. Estos diferentes espacios van a servir para que los alumnos interactúen y se desenvuelvan, siendo ellos el principal autor de la construcción de su aprendizaje.

Además, un ambiente de aprendizaje se debe incorporar espacios que permitan desarrollar actividades pedagógicas, por medio de actividades lúdicas, donde se incentive la participación de los actores educativos para la creación de los diferentes conocimientos de los mismos. Por ello, las autoras afirman que “Lo importante es que en el desarrollo de las actividades todos los participantes se diviertan, compartan ideas, disfruten y aprendan manteniendo al mismo tiempo una motivación constante.” (María del Rosario Hernández, Mirna Villavicencio , 2017, págs. 3,5)

- **Ventilación**

La relevancia del aula en el proceso de aprendizaje ha sido destacada como un componente clave del proceso educativo, en la medida en que la arquitectura constituye, en sí misma, una “herramienta educativa” Según con la investigación de Villegas, (2019) describe “cuando hay mucho calor, los estudiantes no soportan estar 42 o 45 personas metidas en un solo salón con los abanicos en malas condiciones” (pág. 26). Es vital que existan condiciones óptimas para poder recibir conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde los alumnos se sientan cómodos para poder aprender y recibir los apropiados.

Teniendo en cuenta, que nosotros como futuros profesionales hemos palpado esta realidad dentro de las instituciones educativas, a través de nuestras prácticas pre-profesionales, donde los alumnos y maestros no pueden tener una clase activa, por las diversas problemáticas del contexto áulico. Por ello, los autores destacan (Juan Paneiva, Liliana Bakker, Josefina Rubiales, 2018) “La ventilación en las escuelas afecta el confort térmico,

la calidad del aire de las aulas y la salud; y de manera indirecta la capacidad de aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes” (pág. 60) de acuerdo con los autores, es de gran importancia tener un clima en óptimas condiciones, para que se logre generar un aprendizaje apropiado.

- **Iluminación**

Munive, (2020) destaca que “La iluminación de un aula de clases debe ser adecuada para todas las actividades que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje, como lo son la escritura, lectura de libros y uso del tablero” (pág. 3), el autor nos destaca la importancia de este factor importante para el proceso de enseñanza aprendizaje, recalcando que una buena iluminación facilitaría en las diferentes actividades del proceso educativo, para que los alumnos y docentes trabajen bajo las mejores condiciones.

Por otra parte, Rúaless, (2020) Plantea “La Luz es considerada un sincronizador natural de nuestro ritmo de vida, es protagonista de nuestro bienestar” (pág. 4) de acuerdo con el autor, es de gran factibilidad contar con un espacio con buena visibilidad, en cuanto a la luz natural, cabe mencionar que forma parte de la estética, por lo que es importante complementarla con luz artificial en días nublados o lluviosos para beneficiar la visibilidad. Por ello, mantener los diferentes espacios educativos con buena iluminación para que los estudiantes puedan sentirse en un ambiente más acogedor.

- **Color**

Como componente relacionado con el ambiente físico, cabe recalcar que el color tiene un impacto muy importante en la vida de los educandos, puesto que incide en la expresión de los estados emocionales de la mente humana, Bermeo, (2018) alude, “Las emociones y el uso inteligente de las mismas son importantes y necesarias en todos los contextos.” (pág. 378) Según lo manifestado, es factible contar con colores apropiados en cada espacio de aprendizaje, ya que esto va a generar la concentración y visibilidad del educando.

1.5.1.1.3. Tipos de ambientes de aprendizaje.

En diferentes ambientes de aprendizaje, virtual, real y áulico, se crea una experiencia de interacción de conocimiento con un enfoque pedagógico determinado según el área o disciplina de estudio. Por ello, Leonardo Reyes, Gerson Céspedes, Jammer Molina, (2017) Describen que “se hace necesario saber cuál es la forma en que los estudiantes aprenden de una mejor manera, pues permite buscar caminos que faciliten el

aprendizaje y, así, se posibilite la percepción de la información con mayor efectividad.” (pág. 239)

El tipo de ambiente de aprendizaje áulico según Glenda Guamán, Mirian Morocho, (2019) “se refiere a las actividades que se desarrollan dentro del aula de clases, con la finalidad de que los escolares relacionen sus conocimientos con la información que ya poseen de su entorno” (pág. 3) Por lo tanto, resulta necesaria la actividad docente de enseñar procesos y contenidos relacionados con las diferentes actividades que se plantean en el aula y el entorno del alumno, por ello, la enseñanza debe poner énfasis en situaciones del contexto, de actividades en el aula y el proceso de construcción del conocimiento.

En cuanto a los ambientes de aprendizaje virtual son los espacios que se crean a través de las TIC, con el propósito de facilitar a los alumnos recursos que proporcionen su proceso de aprendizaje. Como expresan, los autores “un entorno virtual de aprendizaje integra una gran variedad de herramientas que apoyan las múltiples funciones: información, comunicación, colaboración, aprendizaje, gestión, etc.” (Rubí Morales, Juan Infante, Julia gallardo, 2019, pág. 52)

Para finalizar, el tipo de ambiente de aprendizaje real según los autores Piedad Cohen, Diosa Ortíz, Diego Cárdenas, (2020) indican “escenarios reales donde se puede constatar la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, incluyendo también la práctica de actitudes y valores.” (pág. 80) De acuerdo con lo manifestado, este tipo de ambiente de aprendizaje se basa en la vida dentro los alumnos en la sociedad, donde convive diariamente después de un salón de clase, para poner en práctica sus habilidades y aprendizajes adquiridos.

El ambiente: ubicación, conceptos de vida, resultados y herramientas dinámicas que hacen que los fenómenos de aprendizaje ocurran en grupos específicos de personas. Es decir, permite la creación de condiciones para la participación y permanente de los estudiantes a través de ejercicios interactivos para la construcción conjunta de conocimientos, resultando en la construcción de redes, en las que la participación crítica de las personas constituye una comunidad de aprendizaje con propósito y responsabilidad, esto les permite verse a sí mismos como parte del colectivo.

La generación de condiciones, ambiente y dinámica puede crear un espacio, un ambiente de vida personal y experiencia de aprendizaje, lo cual es muy importante para promover el desarrollo del proceso de indagación y exploración de los estudiantes, a través de la implementación de actividades didácticas estimulantes y rompiendo la fragmentación de rutina y conocimiento.

En estos entornos, la relación maestro-alumno ha cambiado, superando la visión de que solo el maestro sabe y solo el maestro puede enseñar. Este cambio significa que los docentes consideran a los estudiantes como constructores de su propio conocimiento y asumen el papel de mediadores y guías de la experiencia de aprendizaje.

- **Características de los ambientes de aprendizaje.**

Según los autores Carlos Aguilar, Belzabeth Tovar, Blanca Hernández, (2018) “Los escenarios de aprendizaje basados en simulación contemplan en su construcción características o competencias blandas como propósito de aprendizaje de las prácticas, siendo las más comunes la comunicación efectiva.” (pág. 3). Por ende, la tarea de los educadores es implementar un modelo de enseñanza que promueva la participación de los estudiantes y administrar completamente el espacio y los recursos disponibles. El ambiente: ubicación, conceptos de vida, resultados y herramientas dinámicas que hacen que los fenómenos de aprendizaje ocurran en grupos específicos de personas. Es decir, permite la creación de condiciones para la participación y permanente de los estudiantes a través de ejercicios interactivos para la construcción conjunta de conocimientos, resultando en la construcción de redes, en las que la participación crítica de las personas constituye una comunidad de aprendizaje con propósito y responsabilidad, esto les permite verse a sí mismos como parte del colectivo.

La generación de condiciones, ambiente y dinámica puede crear un espacio, un ambiente de vida personal y experiencia de aprendizaje, lo cual es muy importante para promover el desarrollo del proceso de indagación y exploración de los estudiantes, a través de la implementación de actividades didácticas estimulantes y rompiendo la fragmentación de rutina y conocimiento.

En estos entornos, la relación maestro-alumno ha cambiado, superando la visión de que solo el maestro sabe y solo el maestro puede enseñar. Este cambio significa que los docentes consideran a los estudiantes como constructores de su propio conocimiento y asumen el papel de mediadores y guías de la experiencia de aprendizaje.

- **La organización de los ambientes de aprendizaje.**

Las instituciones educativas deben planificar acorde a su necesidad, además su gestión debe ser vista como Romero Medina, Gina Marcela, (2018) nos indica, “una organización de ideas innovadoras, que trasciende en el tiempo, con reflexiones generadas desde los mismos errores, la perseverancia, la pasión y la persistencia, logrando la mejora en su funcionamiento y puedan dar respuesta a las necesidades.” (pág. 92). Es importante

resaltar los procesos de organización en las instituciones, lo cual va a permitir mejorar las operaciones y puedan desarrollar nuevas formas de conocimiento.

Si nos adentramos en una institución educativa, el entorno, el espacio, la decoración, el mobiliario, todo esto nos dirá mucho sobre las actividades educativas que allí se desarrollan. Existe una diferencia entre espacio físico y medio ambiente, el medio ambiente es un término más amplio que incluye la relación que se establece entre los estudiantes y el espacio en sí.

El entorno tiene dimensiones físicas y funcionales; para qué sirven estos espacios, en qué condiciones, son una dimensión temporal; cuándo y cómo usarlos, y finalmente una dimensión relacional; quién usa el espacio y en qué condiciones. Sin la interrelación de estas cuatro dimensiones, el medio ambiente no puede existir. El espacio, especialmente el medio ambiente, es la herramienta básica para que ocurra el aprendizaje. Los principales espacios implicados en la educación son aulas, rincones, estudios y terrazas.

- **Componentes pedagógicos**

Los autores afirman Gilberto Suárez, Marianela Morales, Luisa María Baute, (2019) “Los fundamentos pedagógicos se explican en las categorías de la pedagogía, como ciencia que integra los saberes de las demás ciencias, que aportan al conocimiento del hombre y la interacción entre los componentes del proceso pedagógico.” (pág. 312). Por lo consiguiente, se admite precisar acontecimientos educativos con base en la teoría educativa en cada uno, a partir de los cuales se puede determinar el propósito, contenido, métodos, recursos y evaluaciones a considerar en el proceso de enseñanza aprendizaje. Entre los componentes tenemos el currículo, en la práctica docente, el qué enseñar es la base del proceso de enseñanza, porque en este enunciado se diseña el contenido a enseñar o el plan de la meta. Además, están implícitos en el currículo los temas relacionados con el funcionamiento de la realidad y la práctica escolar en el aula. Por tanto, explicar los contenidos que aportan las diferentes áreas de conocimiento está directamente relacionado con el plan de estudios, especialmente relacionado con los contenidos impartidos.

Por otro lado, el segundo componente es la didáctica, la cual es una parte de la pedagogía, que estudia los procedimientos que guían a los alumnos a adquirir gradualmente conocimientos, tecnología, hábitos y organización del contenido. Además, está interesada en el proceso de enseñanza y aprendizaje que forma el conocimiento. También se puede definir como un conjunto de técnicas diseñadas para guiar la enseñanza a través de

principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas con el fin de aprender de manera más efectiva.

Comprender ciertos componentes de la práctica docente que constituyen el proceso de enseñanza del diseño es fundamental, pues a través de ellos, los docentes pueden demostrar sus habilidades, destrezas, sus personalidades académicas y personales para orientar, controlar y evaluar diferentes niveles de aprendizaje. También le permiten al docente enfocarse en qué enseñar, cómo enseñar y por qué enseñar para que pueda reflexionar sobre la enseñanza, para ello deben ser claros los componentes involucrados en la práctica docente, en este caso el currículo y la pedagogía sirven como elementos que ayudan a reflexionar, pensar y fortalecer el conocimiento.

1.5.1.1.4. El Aprendizaje constructivista

Raquel Vera, Carlos Castro, Ignacio Estévez, Kirenia Maldonado (2020) mencionan que en el “proceso de enseñanza -aprendizaje con enfoque constructivista el profesor, al estar básicamente orientado al aprendizaje, no sólo utiliza métodos expositivos, sino trabaja en el aula con métodos participativos que motiven en los estudiantes la capacidad de pensar por sí mismos.” (pág. 2) Según los autores, los alumnos son sus propios constructores de aprendizaje, ya que participan activamente en este proceso educativo, incorporando los aprendizajes adquiridos de una manera significativa.

El constructivismo confirma que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción cuidadosamente elaborada por los humanos utilizando los planes que ya tienen y el contenido que producen en sus interacciones diarias con el entorno circundante; esto es para obtener conocimientos importantes y la mejor adaptación y nivel de bienestar.

El modelo constructivista se confunde como un método que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo con total libertad, lo que significa que los profesores no participan en el proceso. Sin embargo, esto es un malentendido. Este método propone la interacción y el intercambio de conocimientos entre profesores y alumnos, lo que puede lograr una síntesis efectiva, logrando así un aprendizaje significativo.

- **Procesos del aprendizaje**

Es el proceso que se va adquiriendo una serie de conocimientos y habilidades tras a ver experimentado actividades previas, según Norma Rodríguez, Mónica Delgadillo, Sandra Torres (2018) “Los alumnos asumen responsabilidad primaria en la determinación de los

temas o subtemas, en la determinación de la secuencia de objetivos, los métodos de cómo aprender, y las estrategias o métodos de solución de problemas” (pág. 44). Por lo tanto el docente cumple la función de mediador en el proceso del aprendizaje, también, es importante recalcar que los conocimientos que se adquieren pueden ser dentro a fuera del ambiente educativo, donde los alumnos pasan por procesos de aprendizajes continuamente.

El concepto tradicional del proceso de aprendizaje se centra en el profesor, que pasa la mayor parte del tiempo hablando y haciendo la mayor parte del trabajo intelectual, mientras que los estudiantes son considerados receptores pasivos de la información que se les entrega. Esto no significa que los métodos de enseñanza tradicionales no aportan con una correcta enseñanza, ya que permite a los maestros transmitir una gran cantidad de información en un corto período de tiempo y es la estrategia más efectiva para la memorización y el aprendizaje repetitivo.

Sin embargo, este método no es el más eficaz para ayudar a los estudiantes a desarrollar y utilizar habilidades cognitivas superiores para resolver problemas complejos del mundo real. Como nos manifiesta Noelia Olmedo, Oscar Farrerons, (2017)“El aprendizaje es un proceso de construcción interno, activo e individual. El desarrollo cognitivo supone la adquisición sucesiva de estructuras mentales más organizadas y complejas sin ninguna excesiva intervención del profesor.” (pág. 9).

- **Interaprendizaje**

Los autores Angélica Mora, Julio Mora, Johan Reyes, Mary Cifuentes, (2020)sustentan que “El interaprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos relacionándonos con otros, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales.” (pág. 30) Este proceso es de gran importancia porque nos permite adaptarnos intuitivamente en el contexto que nos rodeamos, sea académicamente o socialmente, por medio de la conducta y como nos desenvolvemos a través de nuestras actitudes.

Además, el aprendizaje colaborativo es un sistema de interacciones de un grupo que se desarrolla a través de un proceso donde cada miembro se siente mutuamente comprometido con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia sino éxito. Según las autoras “El docente puede organizar cooperativamente cualquier tarea didáctica, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios” (María Compte, Martha Sánchez del Campo, 2019, pág. 143).

- **Desarrollo integral**

Este desarrollo integral es una guía de enseñanza que tiene como particularidad la integración de destrezas ya sean sociales, expertas, intelectuales y humanas en el aprendizaje de los estudiantes, a su vez también apoya de una manera significativa a la concentración y atención; “ para alcanzar el progreso integral en los infantes en la fase de formación infantil se debe fortalecer los juegos, porque permiten al discente desarrollar Blas habilidades motoras finas e impulsar la imaginación y creatividad” (Montañes, 2018, pág. 45)

El docente es la persona que se va encargar de transmitir y de ejecutar las actividades dinámicas que sean necesarias para que el niño asimile esos conocimientos previos que toda persona posee en el transcurso de su vida, de esa forma el discente desarrollará aprendizajes significativos en la memoria a largo plazo, por ende el implementar juegos dentro de los establecimientos educativos va fortalecer a su vez la relación con las demás, por eso es necesario que el docente cree un ambiente de aprendizaje agradable y armonioso.

1.5.1.1.5 La lúdica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias

Coll, (2018) Menciona que “la actividad lúdica permite un enfoque de enseñanza-aprendizaje en el salón de clase de manera eficaz e interactiva, por ende, el estudiantado va fortalecer sus métodos cognitivos” (pág.40), desde esta perspectiva el alumno genera conocimientos perdurables en la memoria a largo plazo aplicando estas actividades lúdicas, ya que el estudiante pondrá en práctica su creatividad a través de la interacción con el juego.

La lúdica es considerada hoy en la actualidad como metodología o forma de poder enseñar los contenidos de la clase mediante juegos o dinámicas, siendo este un espacio donde se conlleva una participación integrante y a su vez activa del alumno, siendo el profesor en este caso un motivador y un guía, esta etapa de la niñez se la imagina como el momento oportuno donde se piensa y se vive, en el cual el discente despierta su interés, motivación y recreación, ya que a partir de esta se obtienen cambios radicales no solo en ese proceso sino en el desarrollo social y personal del ser humano.

1.5.1.2.1. El rincón lúdico

Rodríguez, (2018) Acota que el rincón lúdico “son los contextos de aprendizaje, que elementos lo constituyen, acerca de los medios necesarios para su creación y el rol que juega el docente al ofrecer rincones lúdicos idóneos al desarrollo de competencias del alumno” (pág. 172), en consecuencia el docente es pieza clave para fomentar el desarrollo del niño en su proceso de aprendizaje porque el alumno interactúa entre sí desarrollando creatividad y destrezas empleando de esa manera una metodología para ser el creador de su propio aprendizaje.

El rincón de juego es la principal ocupación cuando uno es niño aunque muchos lo consideren sin importancia, mediante el juego los niños desarrollan diferentes formas de conocer el mundo, aprender, expresar sus sentimientos, emociones y a su vez formar su autoestima, por eso mientras más se fomenta la actividad del juego más se contribuye en su desarrollo, y que mejor manera de hacerlo en un lugar que propicie el esparcimiento, la imaginación, creatividad y la alegría, de allí nace la importancia de tener el rincón lúdico, este espacio propio para que el niño pinte, coloree, en fin que se divierta jugando.

Estos rincones para poder jugar primero se necesita tiempo, para que el niño pueda despegar la imaginación y recogerla, recrear lo visto y experimentar lo aprendido, tiempo para soñar e imaginar, se requiere espacios acondicionados para juegos en las casas, en las escuelas, el poder jugar de manera libre, contextos que permitan pensar y recrear la creatividad para lograr establecer en ellos conocimientos propios y significativos.

- **Importancia de los rincones lúdicos**

Los rincones lúdicos son fundamentales dentro de la práctica educativa porque va generar la estimulación temprana y a su vez la motricidad fina y gruesa en los niños/as en el ámbito académico, a su vez el alumno favorece la relación conjuntamente con los demás compañeros provocando así la motivación para desarrollar las actividades plasmadas por su tutor; “El rincón lúdico aumenta significativamente el interés del estudiantado ya que les permite dar un concepto al aprendizaje que construyen en la clase (Ruiz Gallardo, pág. 28).

Estos espacios de aprendizaje son una forma de organización que permite que los niños desarrollen hábitos elementales, cumplimientos de normas y ante todo el desarrollo de su autonomía, las relaciones entre las familias del niño y docente son esenciales a lo largo de esta etapa, por ende estos contextos son de importancia al momento de implementar

rincones lúdicos para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes dentro de su contexto educativo.

La finalidad de estos rincones de aprendizaje es brindar a los niños la oportunidad de participar en actividades innovadoras y creadoras que van de acuerdo a sus necesidades y capacidades, facilitando de esa forma la adquisición de conocimientos, por ende el docente es considerado el guía de este proceso porque en base a los materiales que brinda la institución les va facilitar a los discentes desarrollar las destrezas de manera rápida y eficaz.

- **Características de los rincones lúdicos**

Delgado Garcia, (2019) Alude que “el profesorado es quien ofrece la metodología por rincones de trabajo, la organización y el funcionamiento, en concreto, se trabaja a partir de una escala como instrumento de medida relevante y adecuada al aprendizaje del niño”(pág. 56), por eso es preciso señalar que el rol del docente es gratificante en la educación que recibe el alumno, ya que este a su vez intervendrá en gran medida en estos espacios que va a contribuir y fortalecer dichos conocimientos para hacer de ellos relevantes y significativos.

Los rincones lúdicos de aprendizaje son unos espacios ricos en materiales y recursos al alcance de los alumnos, que están diseñados para estimular experiencias de formación, puedo decir que no solo se trata de una forma de organización espacial sino una forma de entender el desarrollo, y las relaciones en el aula, estos rincones se consideran un buen método para poder atender a la diversidad, porque se adapta a los intereses y ritmos de aprendizaje que posee cada discente, en las características principales está que se debe desarrollar su creatividad, favorecer la autonomía, el rincón tiene que ser atractivo que llame la atención, dar contenido suficiente para toda la jornada, y que permita la interrelación y actividad en grupo de esa forma se crea un clima propicio para aprender.

1.5.1.2.2. La lúdica en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales

- **El juego infantil**

Gómez, (2018) destaca que “el juego infantil es indispensable para el niño, porque permite conocer el mundo que lo rodea y acoplarse a este, a su vez esencial para que el infante aprenda a vivir, por ello debe estar presente en su vida” (pág.42), en efecto el juego es muy gratificante para un desarrollo integral, por eso resulta fundamental trabajar con recursos que sean divertidos y llame la atención del niño, a su vez va adquiriendo una

maduración favoreciendo el aprendizaje, la estimulación y el interés por los conocimientos que va a recibir satisfactoriamente.

El juego infantil es la manera de aprender a vivir, en el juego se da la exploración, la representación de distintos roles, este activa la imaginación, la diversión y la afectividad de conectar con las demás personas que se encuentran alrededor, jugar en sin duda una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje, ya que se despierta la curiosidad la cual es el motor del aprendizaje, a su vez proporciona alegría y satisfacción, aquí se va a desarrollar todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales, necesarias para un crecimiento sano y equilibrado.

- **Características del juego infantil.**

Williamson, (2017) Establece que “la descripción de las características del juego infantil podrían contribuir al esquema de prácticas didácticas que ayuden a un aprendizaje contextualizado asentado en la contribución y que no privilegien el egoísmo y la competición” (pág. 14), teniendo en cuenta lo mencionado el autor manifiesta que el juego es una actividad espontánea, asimismo ha sido examinado por diferentes especialistas que se aprecia una complacencia que se da en este, por lo cual es recomendable poner en marcha todo tipo de juego lúdico dentro de los establecimientos educativos.

Pienso que la recreación es una necesidad básica que poseen las personas, mucho más los niños porque genera en ellos un buen perfeccionamiento de la inteligencia, a su vez ayuda de gran manera a su motricidad fina, además jugar representa una gran satisfacción, placer por el discente porque es la forma en la que va aprendiendo y adquiriendo aprendizajes óptimos para la vida, hoy en día se cuenta con un sinnúmero de características en las cuales se menciona que la recreación es libre, espontánea y autónoma, favorece la socialización entre otras, hay que tener en cuenta que el juego es algo innato y primordial en la infancia, puesto que aprende jugando y lo deben hacer para crecer felices y sanos.

- **Ventajas del uso del juego infantil**

Puedo mencionar que la utilización del juego en las instituciones educativas juega un papel relevante y fundamental porque el niño a su corta edad puede relacionarse con las personas que están a su alrededor, al no implementar el juego en la infancia se estaría retrasando su relación con los demás, generando así un problema de consideración en su proceso de adaptación; “ El usar estos recursos va ayudar de gran forma a cautivar la atención de los infantes, creando en ellos el deseo de ser partícipes dinámicos y activos de las actividades, que con estas se desenvuelven” (García, 2017, pág. 77).

El juego despierta el interés y la motivación en los más pequeños, por eso es una actividad que debe estar presente en cada momento y en cada parte de su vida, es gratificante poder observar niños que son atraídos a temprana edad por los colores y actividades, puesto que es algo que no se puede pasar por alto, hay muchas ventajas que debemos conocer respecto al implementar esto en el ámbito educativo donde el docente es pieza clave para lograr dicho propósito, consecuentemente el juego mejora la confianza en sí mismo, a su vez facilita el aprendizaje, los hace sonreír, y refuerza su autoestima por eso se debe de fomentar de forma permanente este recurso en los establecimientos.

- **Inteligencias múltiples**

Estas inteligencias múltiples puedo considerar que son las destrezas, capacidades, habilidades y formas de percibir y hacer que son necesarias para aprender y solucionar inconvenientes en la vida académica de cada uno de los educandos; “las inteligencias múltiples llegan a sublevar la idea habitual que se tuvo de la inteligencia y uno de los aspectos sustanciales es que se puede desplegar a partir de lo hereditario, pero añadiendo lo social” (Piaget, 2018, pág. 47)

La teoría de las inteligencias múltiples parte de la idea en que todos nacemos con unas potencialidades que se desarrollan dependiendo de los estímulos que recibimos, las experiencias que vivimos en el transcurso de nuestra vida, o la educación que recibimos, el desarrollo de estas capacidades depende de la predisposición genética al tener destreza en un área o en otra, en mayor o menor medida todo tenemos ocho inteligencias modulares donde cada una de ellas es independiente y autónoma de las otras.

- **Importancia del juego en la institución.**

Arango, (2017) Recalca que “el juego cumple un papel social porque compensa la necesidad de cumplir los ideales de la relación humana, es un preparativo hacia la vida, porque es un medio esencial para conocer de una forma eficiente las acciones de la sociedad.”(pág. 3), en consecuencia, el juego es importante y fundamental porque es una forma privilegiada de comunicación y expresión que tienen ellos, en la cual pueden expresar sus emociones, deseos y experiencias, permitiéndole enriquecer y potenciar sus habilidades, ya que el niño lo que aprende jugando lo retiene y lo pone en práctica y a su vez este puede desarrollar habilidades psicomotrices, valores y autoestima.

Duca, (2019) Acota que “la recreación infantil es una acción espontanea en los pequeños, brincar no solo es por risa; los juegos están conexos con el progreso de habilidades cognitivas y sociales, también de su conocimiento del universo por intermedio de experiencias propias” (pág. 210) , ante lo descrito cabe recalcar que desde que los niños

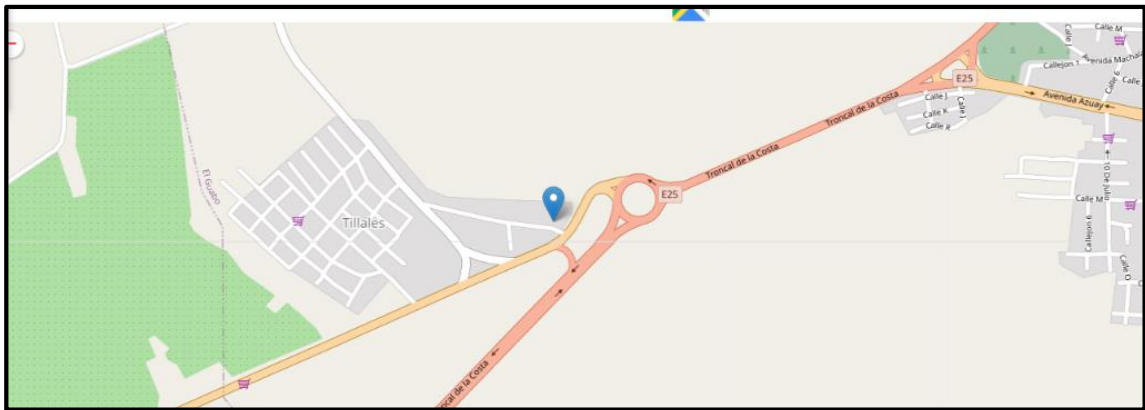
son pequeños se les debe implementar el juego como medida de desarrollo, porque mediante aquello el niño fortalece y enlaza las relaciones con los demás integrantes de la institución, lo cual conlleva a generar amistades que perduran a lo largo de la vida.

1.1.5.2. Marco teórico contextual

Escuela de educación básica “Provincia de El Oro”

1.5.1.2.1 Ubicación

Nuestra investigación surge en la Escuela de Educación Básica “Provincia de El Oro” de la provincia del Provincia del Oro, Cantón el Guabo, Sector Tíllales, ubicada en la vía panamericana margen izquierdo vía a Guayaquil.



1.5.1.2.2 Misión

La escuela de Educación Básica “Provincia de el Oro”, es una institución fiscal que tiene como misión: brindar una formación integral de calidad en el nivel de educación básica, basada en criterios de inclusión, formando personas competentes, para desempeñarse adecuadamente en el mundo actual, fomentando los valores humanos y el respeto por el medio ambiente, que garantice el desarrollo y progreso de la comunidad y le permita desenvolverse en su medio aplicando los principios del BUEN VIVIR.

1.5.1.2.3 Visión

La Escuela Provincia de El Oro, se proyecta hasta el año 2019 a ofrecer una educación de calidad y calidez con la finalidad de formar estudiantes con una alta conciencia ciudadana, críticos, reflexivos, creativos, con sólidos conocimientos científicos, tecnológicos, en aulas y espacios físicos acondicionados y haciendo partícipes directos a la formación de los educandos, a los padres de familia y comunidad en general, que los lleve a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.

1.5.1.2.4 Infraestructura

La institución de educación básica “Provincia de El Oro” está construida de cemento, cuenta con 7 aulas, en las cuales 2 aulas están en el segundo piso, además consta de un patio general y en la parte de atrás mantienen un huerto. Por otra parte, tienen un laboratorio para computación que es utilizado por todos los estudiantes de acuerdo a sus horarios correspondientes.

1.5.1.2.5. Organización



1.5.1.2.6. Recursos Humanos

La escuela de educación básica “Provincia de El Oro” actualmente está a cargo de la DLP. Raquel Sánchez, se mantiene con 7 docentes que trabajan de manera presencial, como virtual por motivos de pandemia y un total de 149 alumnos en general.

1.5.1.2.7. Sostenimiento

La presente institución “Provincia de El Oro” en el sector Tillales del cantón El Guabo, Provincia de El Oro es una escuela pública en un sector urbano del cantón, es un centro de tipo regular con jurisdicción hispana, el nivel educativo que ofrece es de Educación Básica con modalidad presencial y virtual y de jornadas: Matutina y Vespertina.

1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal

El artículo 18 de la “Ley Orgánica de Educación Intercultural” literal b, menciona que se debe de mantener un ambiente propicio para cumplir el desarrollo de las actividades educativas, alrededor de las instituciones formativas, de esa forma se crea un ambiente agradable, armonioso y lúdico que va generar en el estudiantado adquirir conocimientos significativos para toda la vida.

El artículo 13 de la “Ley Orgánica de Educación Intercultural” literal f, hace énfasis en que se debe de propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar como en la escuela, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y al esparcimiento, en el marco del uso adecuado del tiempo que le presenta la institución.

EL Art. 2. De la “Ley Orgánica de Educación Intercultural”, Principios. - Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se consideran como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

1.1.5. HIPOTESIS

1.1.5.1. Hipótesis central

Los ambientes de aprendizajes lúdicos influyen de manera significativa en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, Cantón el Guabo, 2021-2022, debido a que ayuda a mejorar en los procesos de aprendizaje del educando, lo que permite que el alumno sea el propio constructor de su conocimiento.

1.1.5.2. Hipótesis particulares

- Los ambientes de aprendizaje que desarrollan los docentes en las aulas de clase para la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, son el áulico debido a que el docente no conoce otros ambientes lo que permite ambientes tradicionales de aprendizaje.
- Los ambientes de aprendizaje que desarrolla el docente son el aprendizaje memorístico y receptivo en la enseñanza de las ciencias naturales de quinto grado, debido que no se realiza un proceso de significación en el aprendizaje, lo que permite tener una enseñanza pasiva.
- La metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje son los rincones lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, debido a que ayudara a crear aprendizajes colaborativos y constructivista para el alumno, lo que permite que ellos aprendan de una manera activa para su conocimiento.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO

1.2.1. Descripción del procedimiento operativo

La presente investigación “ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, cantón El Guabo, 2021-2022”, comenzó por la delimitación del tema, procediendo a definir el planteamiento del problema percibido desde una visión macro, meso y micro, con la finalidad de indagar sobre la aplicación de ambientes de aprendizaje lúdicos en los estudiantes de quinto grado. Así mismo se incorporó la sistematización del problema, emitiendo un problema central y tres problemas complementarios de los cuales se despegó la elaboración de los objetivos e hipótesis centrales y específicas.

En otro tiempo, se constituyó el marco teórico el cual se desplegó en tres partes: 1. Marco conceptual, proponiendo el concepto de cada variable previamente señaladas. 2. Marco contextual, aquí se abordó distintos aspectos en base al campo situacional del objeto de estudio. 3. Marco legal, aquí se propone las leyes que apoyan el proceso de investigación. Al mismo tiempo, se instauró la metodología estableciendo la población y muestra que me permitirán, mediante la aplicación de instrumentos y técnicas adquirir información respecto al problema de estudio.

En consecuencia, se precisó de la operacionalización de variables, procediendo a la definición operativa de cada variable, elección de indicadores y variables para la elaboración de los instrumentos de recogida de datos y por último la selección de técnicas. Una vez aplicados los instrumentos y recogido los datos, se procede al procesamiento de la información basados en cuadros y gráficos estadísticos y por consiguiente el análisis e interpretación de ellos de manera cuanti - cualitativo. Finalmente se dará como resultado una propuesta necesaria para la aplicación de ambientes de aprendizaje lúdicos en los estudiantes de quinto grado.

1.2.1. Enfoque, nivel y modalidad de investigación

El trabajo parte de un enfoque cuanti-cualitativo, para describir y explicar el fenómeno investigado, constituyendo relaciones de causa y efecto entre sus elementos; por lo tanto se partió del estudio de fuentes bibliográficas para poder establecer y apoyar teóricamente la investigación, además se tomó en cuenta procesos sistemáticos para la recopilación de información empírica, en tal caso se realizó mediante una guía de observación y entrevista a los profesores, una encuesta a través de un cuestionario de preguntas estructuradas a los alumnos de quinto grado de la Escuela “Provincia de El Oro” del Cantón el Guabo. De igual forma se estableció el empleo de los siguientes métodos:

a. Método analítico

La aplicación de este método se lo realizó en todo el proceso de la investigación, principalmente para determinar el objeto de estudio a partir de las observaciones efectuadas, seguidamente se lo empleo para la exploración bibliográfica, por la cual se procederá a desarrollar la selección de las conjeturas que consintieron comprender el problema percibido.

b. Método Cuantitativo

El siguiente enfoque se lo aplicó con la perspectiva de dirigir una técnica estadística a través de la encuesta el cual está destinada al personal docente, con el fin de obtener respuestas específicas de acuerdo a las preguntas planteadas con referencia a los ambientes de aprendizaje lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales. De la misma manera, extraer conclusiones sobre las hipótesis establecidas al igual de un análisis estadístico para la solución de problemas.

c. Método Cualitativo

Con la aplicación de este enfoque se procedió a realizar la revisión documental de artículos y revistas científicas correspondiente a la problemática, lo cual contribuyo a la construcción de marco conceptual de este trabajo de investigación, con la elaboración de los conceptos de las diferentes variables, al igual que la construcción e indagación en los diferentes aspectos del marco contextual sobre las situaciones subjetivas, además terminando con el análisis de los diferentes reglamentos y artículos sobre los ambientes

de aprendizaje dentro de las instituciones educativas que se establecen en el marco legal del presente trabajo investigativo.

d. Método inductivo

Es una estrategia de razonamiento basada en la inducción, para aquello, se procede a partir de indicios particulares para generar conclusiones generales. Por tal razón, ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, cantón El Guabo, periodo 2021-2022, para conocer si se incorpora en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del profesor, cabe recalcar que en este método nos vamos apoyar en las observaciones específicas para así llegar a unas conclusiones que sean directas, demostrable y a su vez confiables, esto según a las informaciones respectivas que se van a plasmar en la investigación.

e. Método deductivo

Este método me va permitir determinar las características de una realidad particular por decir si se cumple con la aplicación de ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, por medio de las suposición o hipótesis se derivan las consecuencias individuales o particulares de las conclusiones generales aprobadas, en otros términos, que se está utilizando la lógica para poder tener un resultado, solo con base en un conjunto de afirmaciones que se consideran correctas, por lo que este enfoque va de lo general a lo específico, es decir a la síntesis del objeto de estudio detallando cada elemento.

Método empírico

a. Observación

Al aplicar este método los datos se pueden recopilar directamente del problema de investigación vigente, llegando a comprender el contexto situacional y las posibles etapas de intervención e investigación que se lograron emplear. De igual forma, a partir de las intervenciones obtenidas cooperamos en la selección y delimitación de temas, introdujimos en detalle las particularidades de los objetos de estudio y la redacción del problema de investigación con la información recapitulada.

b. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de la encuesta: En este estudio, se optó en aplicar la técnica de recogida de datos estadísticos como es la encuesta, por lo cual se llegó a la preparación de un cuestionario

aplicado a la docente, el cual tuvo como finalidad validar las hipótesis planteadas, dicha encuesta estuvo compuesta por nueve preguntas cerradas que constituyen a la escala de Likert, además se estableció en ellas las debidas indicaciones e instrucciones a tomar en cuenta acerca de la realización de dicha encuesta y posteriormente fue aplicada a niños de 9 y 10 años respectivamente de la escuela “Provincia de El Oro”, a través de la modalidad virtual.

Técnica de la entrevista: Para la realización de la entrevista se consideró como instrumento de recolección la elaboración de cinco preguntas abiertas, el cual se lo aplicó a la docente de Ciencias naturales a través de la plataforma meet, aquella conversación fue cordialmente respetuosa relacionada a los ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, el cual nos ayudó de forma significativa a perfeccionar nuestra información con resultados totalmente verídicos y confiables para el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación es mixto acorde al diseño seleccionado, y se vio reflejado en la aplicación de los instrumentos de las encuestas, entrevista y guía de observación, su uso coadyuvo a darle una profundidad más clara y sustento a la problemática.

Nivel de Investigación

a. Nivel Descriptivo

Este nivel se lo utilizo con el fin de recopilar datos e información sobre el objeto de estudio, para explicar los términos que se relacionan, ya que a través de este se puede caracterizar y conocer las causas de la problemática, como la implementación de recursos lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales. La descripción profunda permitirá mostrar con precisión los procesos necesarios y reales para el fenómeno de estudio.

b. Nivel Explicativo

Con el fin de fortalecer el trabajo de investigación, se seleccionó el tipo de investigación Explicativo porque aporta conocimientos relevantes sobre el objeto de investigación. Además, permite ampliar el conocimiento con fuentes existentes, tratando de responder sobre el porqué del tema seleccionado e investigado. Por esta razón, se realizó una investigación extensa y rigurosa, con la finalidad de verificar las hipótesis planeadas, así mismo, explicar las causas del fenómeno estudia.

Modalidad de investigación

a. Modalidad bibliográfica

Se identifica utilizando archivos o datos como base de información los cuales se pueden situar sobre la vida del fenómeno de estudio. Por consiguiente se condujo a usar artículos científicos, libros, y demás, ascendiendo a cotejar y relacionar información en curso que procede de distintas fuentes, con la finalidad de recabar información acerca de ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, que puedan respaldar nuestro marco conceptual.

b. Modalidad de campo

Este es el proceso que obtiene información relevante de la realidad y analizarla cuando se muestra, sin necesidad de manipular variables, por tanto esta modalidad es aplicada directamente es la Escuela “Provincia de El Oro”, realizando una síntesis minuciosa del objeto de estudio proviniendo a la organización y recolección de datos para poner en funcionamiento la implementación de recursos didácticos para fomentar ambientes de aprendizajes lúdicos en los estudiantes de quinto grado.

1.2.2. Unidades de investigación – Universo y muestra

Población

En la escuela de Educación Básica “Provincia de El Oro” del cantón El Guabo, existe respectivamente 25 estudiantes en el paralelo A, siendo entre ellos niñas y niños alrededor de 9-10 años de edad. Además 1 docente encargado en dicho paralelo.

Muestra

En vista de que el universo está conformado con 25 estudiantes no fue necesario sacar el tamaño de la muestra, por consiguiente se encuestará a todo el universo.

MUESTRA	N°	PORCENTAJE
Estudiantes	25	96
Docentes	1	4
TOTAL	26	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

1.2.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

1.2.3.1. Definición de variables (matriz)

VARIABLE	OPERACIONALIZACIÓN
Ambientes de aprendizaje	Es el espacio físico y entorno social en el que los estudiantes interactúan y adquieren conocimientos. El ambiente de aprendizaje es un conjunto de elementos logísticos, sociales, culturales y humanos que intervienen en el proceso de aprendizaje.
Ambiente Tradicionalista	Concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor como un artesano, y su función será explicar y explorar claramente sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje y memorización del alumno.
Conocimiento monótono	Es un sistema de razonamiento el cual, una vez que un hecho ha sido afirmado, este no se puede alterar a lo largo del razonamiento. Las conclusiones o afirmaciones que obtiene el razonamiento monótono son definitivas.
Aprendizaje memorístico	Es la acción de introducir un aprendizaje en la memoria un concepto o idea sin saber o entender su significado, sin tener ideas previas, teniendo como instrumento de aprendizaje las múltiples repeticiones de dicho concepto, para así de este modo poder recordarlo
Aprendizaje receptivo	En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada
Proceso de significación	Es una construcción humana que nace del proceso sónico permitido por la función simbólica del lenguaje, es decir, por esa facultad de representación mediadora de la realidad
Enseñanza pasiva	En el aprendizaje pasivo, el maestro envía la lección y espera que los estudiantes retengan la lección.

Metodología	Aquella donde se cuestiona la veracidad de los hechos o de las teorías utilizadas en el estudio en cuestión.
Rincones lúdicos	Son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.
Enseñanza aprendizaje	Se define como el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia y, por el cual, una persona es capacitada para dar una solución a situaciones
Aprendizaje constructivista	Privilegia la interacción comunicativa que se establece entre el docente y los estudiantes en contextos específicos; en ella se busca crear un ambiente de aprendizaje que facilite oportunidades a los estudiantes para que ellos construyan conceptos, desarrollen habilidades de pensamiento

1.2.4.2. Selección de variables e indicadores (matriz; hipótesis, variables e indicadores)

HIPÓTESIS PARTICULAR 1	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS
<p>Los ambientes de aprendizaje que desarrollan los docentes en las aulas de clase para la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, son el áulico debido a que el docente no conoce otros ambientes lo que permite ambientes tradicionales de aprendizaje.</p>	<p>ambientes de aprendizaje</p> <p>Ambientes tradicionalistas</p>	<p>¿Los ambientes de aprendizaje tradicionales que implementa están orientados en motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Consideras usted que en las clases que imparte tu docente el ambiente de aprendizaje sigue siendo el tradicional?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	<p>Bibliografía Entrevista Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p>

HIPOTESIS PARTICULAR 2	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS
<p>Los ambientes de aprendizaje que desarrolla el docente son el aprendizaje memorístico y receptivo en la enseñanza de las ciencias naturales de quinto grado, debido que no se realiza un proceso de significación en el aprendizaje, lo que permite tener una enseñanza pasiva.</p>	<p>aprendizaje memorístico</p> <p>Aprendizaje significativo</p> <p>Enseñanza pasiva.</p>	<p>¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje originan aprendizaje memorísticos y receptivos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Piensa usted que el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Considera usted que el docente imparte la enseñanza pasiva?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	<p>Bibliografía Entrevista Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p>

HIPÓTESIS PARTICULAR 3	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS
<p>La metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje son los rincones lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, debido a que ayudara a crear aprendizajes colaborativos y constructivista para el alumno, lo que permite que ellos aprendan de una manera activa para su conocimiento.</p>	<p>Metodología</p> <p>Rincones lúdicos</p> <p>Enseñanza aprendizaje</p>	<p>¿Estima usted que la metodología que aplica el docente es la adecuada?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Existen rincones lúdicos para potencializar su aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Considera que la implementación de los rincones lúdicos beneficiará en el proceso de Enseñanza aprendizaje de la asignatura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	<p>Bibliografía Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p>

	<p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>Aprender de forma activa</p>	<p>¿El aprendizaje colaborativo ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca <p>¿Considera que las estrategias que utiliza el docente para la Enseñanza-aprendizaje son activas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	<p>Bibliografía Encuesta</p> <p>Bibliografía Encuesta</p>
--	-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación (matriz; variables, indicadores y técnicas)

MATRIZ DE VARIABLES, INDICADORES Y TÉCNICAS					
VARIABLES E INDICADORES	Bibliografía	Observación	Archivo	Entrevista	Encuesta
Ambientes de aprendizaje					
<p>¿Los ambientes de aprendizaje tradicionales que implementa están orientados en motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X
Ambientes tradicionalistas					
<p>¿Consideras usted que en las clases que imparte tu docente el ambiente de aprendizaje sigue siendo el tradicional?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X			X

Aprendizaje memorístico					
¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje originan aprendizaje memorísticos y receptivos?					
<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X
Aprendizaje significativo					
¿Piensa usted que el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo?					
<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X

Enseñanza pasiva					
¿Considera usted que el docente imparte la enseñanza pasiva?					
<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X

Metodología					
<p>¿Estima usted que la metodología que aplica el docente es la adecuada?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X
Rincones lúdicos					
<p>¿Existen rincones lúdicos para potencializar su aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X

Enseñanza aprendizaje					
<p>¿Considera que la implementación de los rincones lúdicos beneficia el proceso de Enseñanza aprendizaje de la asignatura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X
Aprendizaje colaborativo					
<p>¿El aprendizaje colaborativo ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X
Aprender de forma activa					
<p>¿Considera que las estrategias que utiliza el docente para la Enseñanza-aprendizaje son activas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Frecuentemente • Muchas veces • Pocas veces • Nunca 	X	X		X	X

1.3. ANALISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS.

1.3.1. Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis

1.3.1.1. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta

Se puede indicar que la presente encuesta fue dirigida a los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica “ Provincia de El Oro” en el área de ciencias naturales, de modo que, las preguntas realizadas permitieron conocer que aún se sigue impartiendo una enseñanza pasiva, donde se genera aprendizajes memorísticos y receptivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, además que no existe una implementación de actividades lúdicas en los diferentes ambientes de aprendizaje, haciendo realce a la importancia que tiene la asignatura como un elemento base dentro del proceso educativo, donde se imparte una metodología muy monótona lo cual no genera aprendizajes significativos por parte de los estudiantes.

1.3.1.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista

De la misma manera, esta herramienta de investigación permitió la recolección de información por parte de la docente de ciencias naturales de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro”. Por lo tanto, se consideran importante las estrategias y metodologías que los docentes deben implementar en sus clases considerando los diferentes ambientes de aprendizaje lúdicos. Dicha información permitió conocer el desconocimiento por parte de la docente sobre la temática, donde se imparte un conocimiento pasivo. Por esta razón, es importante la implementación y uso de actividades lúdicas de manera cooperativa entre los estudiantes, así mismo los educadores deben considerar los recursos y materiales que utilizan cuando enseñan una materia, y los maestros innovadores y creativos se asegurarán de que sus alumnos se adhieran a las actividades y tengan éxito académico.

1.3.1.3. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la guía de observación

Dentro de este instrumento se logró evidenciar las clases en la asignatura de ciencias naturales, tanto a la docente como a los estudiantes, donde se generan aprendizajes pasivos con metodologías tradicionalistas que conciben una enseñanza muy monótona con conocimientos poco perdurables, además es necesario crear e implementar actividades lúdicas que permitan el desenvolvimiento de los estudiantes para que puedan ser partícipes de la indagación dentro de sus diferentes entornos.

1.3.1.4. Verificación de hipótesis

A continuación se realiza la verificación de las hipótesis particulares que dice textualmente:

HP 1: Frente a la afirmación hipotética donde se señala que el educador no conoce otros ambientes de aprendizaje que influyan de manera significativa en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela “Provincia de El Oro”, periodo 2021. **ES FALSA**, en la medida que se les pregunto a los estudiantes que si los ambientes de aprendizajes están motivados a la enseñanza de las ciencias naturales en su mayoría contestaron que si por lo tanto, la hipótesis se refuta. (Grafico 1); sin embargo, se preguntó también a los estudiantes que si el ambiente de aprendizaje sigue siendo tradicional se contradicen con la pregunta 1 (Grafico 2) por lo tanto la hipótesis se refuta.

HP2: Así mismo, se planteó hipotéticamente que entre los ambientes de aprendizaje que desarrolla el docente son el aprendizaje memorístico y receptivo en la enseñanza de las ciencias naturales de quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, Cantón El Guabo, 2021-2022, debido que no se realiza un proceso de significación en el aprendizaje, lo que permite tener una enseñanza pasiva. **ES PARCIALMENTE VERDADERA**, porque se comprobó que los aprendizajes son memorísticos y receptivos (Grafico 3), también se logró verificar que los aprendizajes que reciben los estudiantes son significativos como lo demuestra la (Grafico 4). En la observación y entrevista que se realizó a la docente se preguntó que se utiliza ambientes de aprendizaje, por lo cual contestó afirmativamente. Por lo tanto la hipótesis se refuta.

HP 3: Finalmente, en la siguiente hipótesis se consideró que la metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje son los rincones lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, debido a que ayudará a crear aprendizajes colaborativos y constructivista para el alumno, lo que permite que ellos aprendan de una manera activa para su conocimiento. **ES VERDADERA** en la medida que se les preguntó a los alumnos que si la metodología que aplica la docente es la adecuada, en su totalidad respondieron que si, por lo tanto la hipótesis ha sido verificada (Grafico 6), también se preguntó a los estudiantes que si existen rincones lúdicos que

potencien el aprendizaje los cuales contestaron de forma positiva, (Grafico 7,8). Por tal motivo la hipótesis se confirma.

1.3.1.5. Discusión de resultados

Esta investigación tuvo como propósito las características que asume los ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, sobre todo, se pretendió examinar los distintos ambiente de aprendizaje que efectúan los docentes, en perspectiva del mejoramiento de la calidad de los procesos de formación profesional.

A continuación, se discuten los principales hallazgos de este estudio.

De los resultados derivados de esta investigación bibliográfica se pudo deducir que la implementación de ambientes de aprendizaje son fundamentales en las prácticas pedagógicas. Aquello concuerda con lo manifestado por Leonor Espinoza, Rene Rodriguez, (2017) quienes mencionan que estos diferentes espacios van a servir para que los alumnos interactúen y se desenvuelvan, siendo ellos el principal autor de la construcción de su aprendizaje, cabe recalcar que lo importante es que en el desarrollo de las actividades todos los participantes se diviertan, compartan ideas, disfruten y aprendan manteniendo al mismo tiempo una motivación constante, de acuerdo a la hipótesis, los maestros en la actualidad si están utilizando los ambientes de aprendizaje.

Así mismo Coll, (2018) resalta que la actividad lúdica permite un enfoque de enseñanza-aprendizaje en el salón de clase de manera eficaz e interactiva, por ende, el estudiantado va fortalecer sus métodos cognitivos. Es decir la lúdica es considerada en la actualidad como metodología o forma de poder enseñar los contenidos de la clase mediante juegos o dinámicas, siendo este un espacio donde se conlleva una participación integrante y a su vez activa del alumno, siendo el profesor en este caso un motivador y un guía.

Ruiz Gallardo, (2016) manifiesta que el rincón lúdico aumenta significativamente el interés del estudiantado permitiéndole dar un concepto al aprendizaje que construyen en la clase, ante esto se refleja claramente que los rincones lúdicos son fundamentales dentro de la práctica educativa porque va generar la estimulación temprana y a su vez la

motricidad fina y gruesa en los niños en el ámbito académico, a su vez el estudiante favorece la relación conjuntamente con los demás compañeros provocando así la motivación para desarrollar las actividades plasmadas por su tutor.

1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO

Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento

Análisis del contexto: Resultados.

Se puede deducir que los ambientes de aprendizaje son de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Según lo manifiesta Leonor Espinoza, Rene Rodriguez, (2017) que “se entiende como el entorno o el contexto natural al interior del cual se producen relaciones humanas que forman parte del hecho educativo.” (pág. 3), con lo referente al autor los ambientes de aprendizaje se relacionan con el entorno natural y el espacio geográfico, donde se involucra la acción y contexto de los individuos sobre él, lo que produce de esa manera el proceso de enseñanza aprendizaje en los espacios educativos, que son de gran relevancia para toda la comunidad educativa.

Por consiguiente se ha podido verificar las hipótesis constatando que la docente utiliza ambientes de aprendizaje en su práctica, sin embargo, aún persiste la enseñanza tradicional en las clases, siendo estas un impedimento para que el estudiantes no pueda generar aprendizajes óptimos para su proceso de formación. Así mismo se abordó que la mayoría de los estudiantes consideran que los aprendizajes que reciben son significativos en su proceso de aprendizaje, lo que conlleva a generar aprendizajes óptimos.

De tal manera existe la necesidad de que la docente se capacite en cuanto a los ambientes de aprendizaje, con la finalidad de aportar el progreso y facilitar la formación educativa de los estudiantes. Como lo exhibe María del Rosario Hernández & Mirna Villavicencio (2017), quienes acotan que lo importante es que en el desarrollo de las actividades todos los participantes se diviertan, compartan ideas, disfruten y aprendan manteniendo al mismo tiempo una motivación constante.

Por último, se considera que el poder identificar los problemas que surgen dentro del proceso educativo es relevante porque son un punto de partida para una intervención inmediata que puedan mejorar de forma eficaz en cuanto a los ambientes de aprendizajes.

Por ello aquellos problemas se han convertido en objetivos que indican optimizar, mediante un requerimiento evidenciado por medio de una necesidad evidente, sostenida en una investigación de campo cuyos resultados se han podido organizar en la matriz de requerimientos, convirtiéndolos en un insumo para dar una solución a esta problemática.

DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTO

PROBLEMA PARTICULAR 1	SITUACION ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
<p>¿Cuáles son los ambientes de aprendizajes que desarrolla los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022?</p>	<p>Los ambientes de aprendizaje que desarrollan los docentes en las aulas de clase, son el áulico debido a que el docente no conoce otros ambientes lo que permite ambientes tradicionales de aprendizaje.</p>	<p>Determinar los ambientes de aprendizajes que desarrollan los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022.</p>	<p>Realización de una guía didáctica sobre ambientes de aprendizaje lúdicos que propicien la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales en la escuela “Provincia de El Oro”, Cantón El Guabo, 2021 – 2022.</p>
PROBLEMA PARTICULAR 2	SITUACION ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
<p>¿Cuál son los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022?</p>	<p>Los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente son el aprendizaje memorístico y receptivo, debido que no se realiza un proceso de significación en el aprendizaje, lo que permite tener una enseñanza pasiva.</p>	<p>Identificar los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022</p>	<p>Presentaciones a través de la aplicación Gennially para que el docente pueda identificar los diferentes tipos de aprendizaje que se pueden emplear en las clases de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022.</p>

PROBLEMA PARTICULAR 3	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
<p>Establecer la metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica.</p>	<p>La metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje son los rincones lúdicos, debido a que ayudará a crear aprendizajes colaborativos y constructivista para el alumno, lo que permite que ellos aprendan de una manera activa para su conocimiento.</p>	<p>Establecer la metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica.</p>	<p>Realización de Guías de metodologías lúdicas que ayuden a crear aprendizajes colaborativos para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de El Oro, Cantón El Guabo, 2021-2022.</p>

1.4. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN

1.4.1. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO A INTERVENIR

Luego del análisis de los resultados, discusiones y conclusiones de la investigación, y con el fin de dar una solución a la problemática investigada se ha podido seleccionar el siguiente requerimiento: Realización de una guía didáctica sobre los ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, quinto grado, escuela “Provincia de El Oro”, Cantón El Guabo, 2021-2022, en formato digital.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad existe una significativa relación de ambientes de aprendizaje con la innovación pedagógica. Esencialmente porque los ambientes inciden de forma significativa en los procesos educativos de cada estudiante, por ende es de vital importancia poder implementar acciones que lleven a un direccionamiento al cumplimiento del objetivo de la mejora en el sistema educativo. Según Zamora, (2017) describe los ambientes de aprendizaje como contextos físicos educativas y sociales en las que se pueden ubicar condiciones de aprendizaje y este se logra cuando todos estén cómodos.

De aquí surge la necesidad de proponer una guía didáctica sobre los ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, lo que procura el desarrollo de destrezas y habilidades que sean necesarias para enfrentar los retos educativos que se presenten en la actualidad.

En este marco conceptual se pretende orientar y a la vez poder fortalecer el perfil de los docentes y al aprendizaje que poseen los estudiantes. Logrando la implementación de ambientes de aprendizajes lúdicos, y que puedan estar adaptados a las capacidades reales del alumno con el fin de fortalecer, motivar y a su vez desarrollar habilidades en el transcurso de su proceso académico.

Por lo expuesto en esta base teórica, y cotejar con la realidad que suscita en el ambiente educativo de la escuela “Provincia de El Oro”, la docente no aplica en su totalidad ambientes de aprendizajes lúdicos adecuados, los cuales se enfocan en una metodología lúdica, activa e innovadora, por lo que se requiere dirigir a los pedagogos para que usen en su totalidad estos diferentes espacios, con el fin de mejorar su accionar en los establecimientos educativos , permitiéndole a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, y por ende la adquisición de aprendizajes significativos.

La presente investigación, se sustenta en el análisis de una situación competitiva de los docentes para conseguir la mejora educativa, mediante la aplicación de ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de la escuela antes indicada. Por lo cual se hará la respectiva exploración y revisión de bases teóricas referente al requerimiento eligiendo las metodologías activas y lúdicas en base al problema planteado, validadas por aportes teóricos y acciones afirmativas siempre encaminadas en el desempeño profesional.

CAPITULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1. Descripción de la propuesta

Los resultados evidenciados en el diagnóstico y aplicación de los instrumentos de campo ha dado origen a la siguiente propuesta, misma que surgió del análisis realizado a los datos empíricos de la investigación de campo, tanto a estudiantes y docente de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro”, cuyo resultado evidencio una problemática latente relacionado a la poca utilización de actividades lúdicas en la enseñanza – aprendizaje de las ciencias naturales, puesto que los docentes aun utilizan esquemas tradicionales, los cuales no promueven aprendizajes significativos, por ende, es relevante y urgente poder remediar esta situación. En este contexto, María del Rosario Hernández, Mirna Villavicencio (2017) aluden, que el desarrollo de actividades lúdicas permite la construcción de escenarios de interacción, lo cual genera el desarrollo de habilidades y construcción del conocimiento.

Al hablar de ambientes de aprendizaje lúdicos, hacemos referencia a los diferentes contextos que los estudiantes interactúan en su proceso educativo, lo cual se trata de incorporar el uso de la lúdica como herramienta de enseñanza y aprendizaje que llevan a un pensamiento de reflexión de acuerdo con las influencias y la relación que sin duda, brinda la posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación, por ende, el juego le da al niño una satisfacción agradable al encontrar soluciones a las barreras para descubrir el mundo que le impone, permitiéndole crearse a sí mismo como un objeto de cultura.

Por tal motivo bajo este antecedente surgió la necesidad de intervenir en el problema detectado, a través de una guía didáctica para la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos para mejorar la enseñanza de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de la Escuela “Provincia de El Oro”, con el fin de ayudar al docente a implementar recursos y los diferentes ambientes lúdicos que existen, para que pueda brindar una clase más acogedora, dinámica y significativa a cada uno de los estudiantes dentro de la institución antes mencionada.

La guía didáctica actúa como directriz en un trabajo orientado y organizado para mejorar la planificación docente y así enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, por ende, esta guía se constituye en material de apoyo para los profesionales de la institución, como manifiestan, Sánchez Cuauhtémoc, Ruiz Luis, Rosales Enoc (2019) “Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.” (pág. 18), por tal motivo, es fundamental que integren el juego en el entorno escolar como una experiencia lúdica y socializadora, y lo entiendan como un factor que promueve el desarrollo de valores y el empoderamiento del autoconocimiento, la organización y el aprendizaje.

Por lo tanto, esta guía didáctica es una alternativa que se ha buscado en función de poder resolver la problemática, en el cual se insertará un conjunto de actividades de manera que permitan a los docentes involucrarse e implementarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias naturales de quinto grado y los requerimientos de los estudiantes en estos procesos tradicionalista, y de cierta manera se pueda solucionar esta problemática, puesto que estas actividades son permanentes y tienen como fin hacer efectivo el proceso de enseñanza.

La presenta propuesta es de gran importancia debido que busca ayudar a los docentes de la institución a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, para que puedan generar aprendizajes óptimos, perdurables y significativos en todo el estudiantado, por ende esto va generar un impacto fundamental en el sector educativo, ya que de alguna forma se va a solventar el requerimiento que poseen los alumnos en cuanto a la asignatura de Ciencias Naturales.

Por consiguiente, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en su reglamento, que la educación debe estar centrada en el estudiante, así mismo que impulsará y desarrollará el sentido crítico y el desarrollo de competencias y capacidad para poder crear y trabajar, esto es gratificante por que se da prioridad al alumno a poder profundizar y adquirir mejores aprendizajes por parte del profesional en la materia, es por eso que el docente debe brindar al estudiante el ambiente, contexto más adecuado para dar su práctica pedagógica de la mejor manera, y a su vez consolidar mejores conocimientos en los discentes.

Se puede manifestar que esta propuesta es de sumo interés en el ámbito educativo, puesto que ayudará al docente y beneficiará al estudiante en los procesos de enseñanza para lograr aprendizajes perdurables en el transcurso de su formación académica, por eso es importante que el docente pueda conocer los ambientes de aprendizaje a usarse dentro de la labor docente, todo esto para lograr que el estudiantado pueda recibir la clase brindada en base a la explicación de su profesor y dejar un lado la enseñanza monótona y tradicional que genera el docente.

2.2. Objetivos de la propuesta

2.2.1. Objetivo General

- Elaborar una guía didáctica dirigida a los docentes para la implementación de ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en estudiantes de quinto grado de la escuela “Provincia de El Oro”.

2.2.1. Objetivos Específicos

- Fundamentar los ambientes de aprendizaje lúdicos mediante la revisión bibliográfica para demostrar teóricamente la importancia en los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.
- Identificar los ambientes de aprendizajes lúdicos mediante la clasificación para aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.
- Socializar con los docentes la guía didáctica, mediante la fundamentación teórica y práctica, para demostrar la efectividad de los ambientes de aprendizaje lúdicos en la enseñanza de las ciencias naturales.

2.3. COMPONENTES ESTRUCTURALES

Enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales

2.3.1. Definición

Las ciencias naturales son efectivamente fundamentales dentro del proceso educativo, ya que constituyen un proceso de maduración y desarrollo en el pensamiento de los alumnos, emplear métodos de enseñanza en esta asignatura va contribuir de gran manera en la utilización de nuevos conocimientos en la materia de ciencias naturales, así mismo esto influye de forma favorable en el desarrollo integral del alumno, puesto que desarrolla la competitividad del estudiantado, la aplicación de materiales didácticos lúdicos en esta área va permitir mejorar o fortalecer el desenvolvimiento académico, debido a que el uso de ellos contribuirá a su interés y motivación por aprender.

2.3.2. Métodos para la enseñanza de las Ciencias Naturales

Desde **esta** perspectiva, al conocer los modelos aplicados a la enseñanza de las ciencias naturales el maestro puede elaborar y operar un plan de estudio que guie proceso de enseñanza en el aula de acuerdo a las necesidades del estudiantado, por ende, es necesario resaltar que cada modelo tiene su propia lógica y continuidad, pero la eficiencia de cada uno de ellos es diferente. Por lo tanto, descubriremos diferentes modelos de enseñanza de la enseñanza de las ciencias, que nos permitirán imaginar un panorama más amplio y conectarnos con las necesidades del entorno social, cultural e histórico de los estudiantes.

2.3.3. Método por descubrimiento

Por lo consiguiente, según los autores Miguel Osorio, Raquel Ayestarán, Cristina Fuentes manifiesta (2020) “El aprendizaje por descubrimiento es una metodología de aprendizaje que conecta con los estudiantes y los motiva para investigar y estudiar causas sociales” (pág. 171). De acuerdo con estos criterios, el aprendizaje por descubrimiento es particularmente adecuado para las ciencias naturales porque demuestra los componentes que guían su investigación. Así, se crea una combinación de actividades intelectuales y físicas, en la que los docentes incluirán actividades que ayuden y motiven a los estudiantes a formular preguntas y tiendan a buscar posibles soluciones a través de diferentes actividades pedagógicas.

2.3.3.1. Método de investigación

Asimismo, los autores indican Elmina Rivadeneira, Ricardo Silva (2017) “es una técnica didáctica pedagógica para investigar y resolver problemas, apoyándose en el uso de estrategias de aprendizaje activas, que a su vez permiten al estudiante desarrollar competencias, habilidades y actitudes para la lectura, pensamiento crítico, análisis, síntesis, trabajo autónomo.” (pág. 8). De esta forma, el estudiante es una persona activa con los conocimientos disponibles, un sujeto que puede expresar su posición frente a la información que procesa y, sobre todo, construirse a sí mismo.

Del mismo modo, los maestros deben hacer preguntas representativas que sean significativas para los estudiantes, y significativas y significativas para los estudiantes, reconociendo que, en todo el salón de clases, la ciencia escolar está relacionada con el conocimiento previo que los estudiantes traen al salón de clases.

2.3.3.2. Métodos de ABP

Por su parte, consideran los autores Valeria Humberto, Mercedes García, Yudania Correa (2021) que el método de ABP es “el enfoque que mejor aplica los principios del constructivismo y es el mejor entorno constructivista del aprendizaje. Es uno de los métodos de enseñanza aprendizaje que ha tomado más arraigo en las instituciones de educación en los últimos años.” (pág. 578). Lo cual, se extiende desde enfoques pedagógicos más allá de los conocimientos tradicionales hasta la inclusión de acciones relacionadas con programas prácticos de aprendizaje en las nuevas actitudes de los estudiantes ante los problemas en el contexto de la interacción dialógica entre estudiantes y docentes, cuyo desarrollo requiere de una mediación teórica.

Esta estrategia permite que los estudiantes aprendan a administrar y utilizar los recursos disponibles, desarrollar diferentes técnicas de trabajo teórico y práctico, organizar sus horarios y facilitar el desarrollo de habilidades académicas, sociales y personales a través del trabajo escolar.

2.2.3 3. Método experimental

En última instancia, según Luis Álvaro, Francisco López, Guadalupe Moreno, Carlos Ortigosa (2018) “El método experimental contribuye a perfeccionar los conocimientos de los estudiantes sobre la aplicación de métodos científicos, formar convicciones, desarrollar su independencia cognoscitiva, capacidades creadoras, elevar la calidad de sus conocimientos, formarlos y educarlos con un carácter politécnico” (pág. 3). La actividad experimental en la educación general de las ciencias naturales debe ser lo suficientemente

atractiva e influyente para asegurar que los estudiantes comprendan la teoría científica y formulen nuevas preguntas que fomenten la investigación de un fenómeno natural particular, contribuyendo así al desarrollo de una actividad educativa útil.

En la construcción de las actividades experimentales de las clases iniciales, es necesario prestar atención a las habilidades del proceso de investigación científica. Personalízalo según el nivel cognitivo del alumno y combínalo en todas las habilidades con los criterios para el desempeño de la materia.

2.3.4. Ambientes de aprendizajes lúdicos

2.3.4.1. Definición

Duarte (2003), menciona que “El ambiente de aprendizaje lúdico es una dimensión que va tomando mayor relevancia en los espacios educativos, especialmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la institución” (pág. 47), ante lo descrito por el autor puedo decir que la actividad lúdica va potenciar el desarrollo del pensamiento que tienen los infantes porque se va dar en el ambiente o contexto apropiado para brindar una enseñanza significativa a cada niño, por ende es de vital importancia poder implementar el juego como una forma para desarrollar las competencias y capacidades al interior de la comunidad formativa que promueve y proporcione el gusto por el aprendizaje.

En este contexto el ambiente de aprendizaje lúdico es un ejercicio que proporciona satisfacción, gusto, y placer en el estudiantado para aprender de forma distinta, a su vez estos ambientes lúdicos van a despertar la curiosidad en cada niño, ya que conocemos que los infantes aprenden a temprana edad lo que van observando en su contexto, despertando también la creatividad que tiene cada uno, el propósito de estos ambientes es la de lograr fomentar el aprendizaje autónomo en donde el discente asume la responsabilidad en la construcción de su proceso de adquisición de conocimientos.

2.3.5. Tipos de ambientes de aprendizajes lúdicos

Existen diferentes ambientes de aprendizajes como lo señala Beltrán (2016), alude que el “ambiente de aprendizaje es un espacio sistémico y pedagógico que posibilita aprender desde una diferente lógica los procesos de enseñanza aprendizaje que se dan en una aula de clases” (pág. 20), el autor hace énfasis en que el alumno es el principal protagonista y activo de su propio aprendizaje, a quien le son valoradas sus necesidades y potencialidades en los procesos cognitivos y físico – creativos, de esta forma se espera

que el ambiente de aprendizaje sea el idóneo y más adecuado y que este orientado con las condiciones que sean necesarias para poder potenciar desde el currículo el saber, el saber hacer y el querer hacer de acuerdo con su contexto.

Los diferentes tipos de ambiente de aprendizaje son:

2.3.5.1. Ambientes de aprendizaje áulico

Pompa (2018) sostiene que “que un aula que cuente con alta organización da lugar a que los alumnos se sientan seguros y tranquilos, generando un ambiente favorable para el aprendizaje” (pág. 58), en este espacio real las actividades que se desarrollan son dentro del aula de clases, en este contexto el alumno va tener interacción con su docente en el mismo espacio y tiempo, de modo que su enseñanza será eficaz y significativa dentro de su proceso, aquí es tarea del profesor implementar los modelos de enseñanza aprendizaje que originen el involucramiento de manera activa del estudiantado, al igual que gestionar de forma adecuada los recursos disponibles y los espacios a implementarse para conseguir una enseñanza de calidad y calidez.

2.3.5.2. Ambiente de aprendizaje real

Alvis (2019) alude que “este escenario, desde la referencia de situaciones de la vida real, contempló la articulación de los conocimientos aprendidos en el aula de clase con los saberes que se construyen a partir del contacto directo con su entorno.” (pág. 140), en este ambiente real el aprendizaje se puede concebir en áreas verdes, bibliotecas, un laboratorio entre otros, es decir escenarios reales donde se puede constatar la aplicación de las habilidades y también de los conocimientos adquiridos donde se incluye también la práctica de los valores y actitudes.

En este contexto, se considera que este escenario de aprendizaje es el más idóneo y propicio para desarrollar o emplear una clase de forma adecuada, ya que el aprendiz va recurrir a distintos lugares, no solamente dentro del aula, sino que va despejar su mente, su creatividad, su imaginación, y su interés por hacer algo diferente, en la biblioteca se encuentra un sinnúmero de materiales y libros que pueden ser de gran ayuda para el alumno, ya que con su conocimiento previo va a profundizar conocimientos sólidos, en el patio o jardín de la escuela también se puede repartir una clase magistral por eso es importante que el niño este en el lugar propicio y adecuado para poder adquirir aprendizajes óptimos y significativos.

2.3.5.3. Ambiente de aprendizaje virtual

Acevedo (2019) considera que las Tics “contribuyen a la mejora general de experiencia y motivación de aprendizaje del alumno se convierte, así, en uno de los principales retos para las instituciones que se plantean los (AVA), como elementos transversales en el transcurso de su formación académica” (pág. 3), en el ambiente virtual se pueden crear a través del uso de la tecnología de la información y comunicación como fuente principal, con el fin de otorgar a los estudiantes los recursos apropiados que faciliten su proceso de adquisición de aprendizajes, dentro de este espacio de las Tics se puede citar a la computadora, un aula virtual, el uso de una red inalámbrica la cual puede tener a acceso a blog, chats, foros, en donde los infantes se encuentren con un sinnúmero de actividades divertidas, tales como rompecabezas, laberintos, crucigramas, etc, que de emplearse de forma correcta va contribuir en gran cantidad el desarrollo de conocimientos por parte de todo el estudiantado.

2.3.6. Organización espacial de los ambientes de aprendizajes lúdicos

En cuanto al espacio, esto influirá el desarrollo de las actividades de enseñanza de los estudiantes, porque contribuyen a las relaciones interpersonales que se dan en el aula, la construcción del conocimiento y el éxito de las situaciones de aprendizaje y las relaciones sociales. Es importante proporcionar a los jóvenes un entorno libre para desarrollar su máximo potencial creativo, para tener éxito en el contexto de aprendizaje es preciso contar con bastante espacio, iluminación y ventilación para coordinar el desarrollo de las diferentes actividades, pues estos elementos influyen de forma positiva en el comportamiento de aprendizaje de nuestros alumnos.

2.3.7. Principales componentes

2.3.7.1. Condiciones físicas

El aprendizaje se genera en espacios determinados, por ello es necesario que este permita realizar diferentes interacciones cómodas y adecuadas para que los niños aprendan. De igual manera, los materiales que se utilice deben ser atrayentes para ambas partes, tanto para alumnos y el maestro. Como manifiestan Josefa Landero, Lesli Larios (2021) “El espacio y los materiales deben estar al servicio del aprendizaje de los alumnos, estimularlo y favorecerlo.” (pág. 31). Por ello, mantener una buena organización de materiales para que se puedan distribuir con flexibilidad y puedan ser aplicados de una manera muy activa para las diferentes actividades grupales o individuales.

2.3.7.2. Condiciones abstractas

El pensamiento abstracto incluye la capacidad de pensar independientemente de la realidad que se nos presenta de manera específica, permitiendo a los humanos pensar en diferentes posibilidades y escenarios. Esta forma de pensar no solo nos permite reconocer la relación entre diferentes elementos, sino también desarrollar nuevas ideas y conceptos, aprender de experiencias pasadas y reflexionar sobre el futuro, el pensamiento abstracto es la última capacidad cognitiva que han adquirido los humanos.

2.3.7.3. Condiciones sociales y afectivas

No obstante, Josefa Landero, Lesli Larios (2021) señalan que los ambientes de aprendizaje “Se sustenta en una ética de cuidado y atención, que involucra tanto a los alumnos como a los maestros; va más allá de las diferencias de género, raza, grupo étnico, cultura, estatus socioeconómico, discapacidad o de cualquier otra diferencia.” (pág. 31). En este contexto, se espera la participación de los estudiantes de una manera entusiasta y colaborativa, por ende se construye una comunidad de aprendizaje donde los maestros muestran características personales como alegría, sinceridad, cuidado, afecto y preocupación por el alumno. De manera similar, los maestros trabajan con sus estudiantes para mostrar actitudes similares hacia sus compañeros de clase. Además, los errores son parte esencial del proceso, para que puedan realizar las respectivas preguntas y dudas sin inhibiciones.

2.4. Fases de implementación de la propuesta

Con los datos que fueron obtenidos en la escuela de educación básica “Provincia de El Oro” del cantón el Guabo se pudo realizar el respectivo análisis de la información, donde se observó que la docente de dicha institución no utiliza los diferentes ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante pueda consolidar aprendizajes significativos, esto repercute en el estudiantado ya que no va adquirir de la mejor manera los contenidos impartidos durante la clase.

Dentro de este contexto, con la realización de la guía didáctica se pretende ayudar a la docente a mejorar sus procesos de enseñanza, todo esto a beneficio de los estudiantes, ya que son ellos los que van aprender, para esto se ha tomado en cuenta la falencia que existe al momento de implementar diferentes ambientes que existen por parte de la profesional, es por eso que el desarrollo de la guía va contribuir de manera eficaz a mejorar el proceso educativo, la cual brinda diversas formas de cómo trabajar durante la jornada respectiva de clases, lo que va facilitar la adquisición de conocimientos por parte de todo el estudiantado, con la finalidad de obtener una educación de calidad.

Desde esta perspectiva una de los objetos de estudio de la propuesta son los ambientes de aprendizajes lúdicos, debido a que son espacios o contextos muy eficaces al momento de trabajar en los diferentes escenarios que el docente pueda otorgarles, esto va generar clases motivadoras y dinámicas impulsando en el alumno su imaginación y creatividad, lo que permite consolidar aprendizajes y contribuyendo a los estudiantes en el proceso de formación académica.

Por otra lado, se comprende que la enseñanza de las ciencias naturales es una asignatura muy importante y fundamental en el proceso pedagógico, porque es una materia que despierta el interés y gusto por querer aprender de la mejor forma, es por eso que el docente juega un papel primordial en la enseñanza, ya que este a través de sus estrategias, metodologías y técnicas innovadoras van a facilitar al estudiante desarrollar destrezas, habilidades, y actitudes. Por ello, el estudio de esta variable ha puesto de manifiesto diversos enfoques existentes para alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito educativo desarrollados a través de una serie de actividades que fomentan actitudes positivas hacia el aprendizaje en los estudiantes y que pueden permitirles adquirir conocimientos más profundos.

Por ultimo esta propuesta se la elaboró con el fin de contribuir a los docentes a que puedan hacer de sus clases un poco más dinámicas y salir de la monotonía de siempre, donde se

pueda abordar una temática en diferentes espacios, lo que permitan mejorar contenidos de aprendizaje, es por eso que la guía didáctica tuvo su proceso de la mejor manera posible, lo cual repercute de forma positiva y eficaz porque va lograr en los alumnos aprendizajes que duren en la memoria a largo plazo, y puedan desenvolverse dentro de la sociedad.

2.4.1 Fases de construcción

En el transcurso de nuestro trabajo investigativo, la elaboración de la propuesta se derivó de la problemática que pudimos identificar en la institución educativa, donde se pudo constatar la poca utilización de los ambientes de aprendizajes lúdicos brindados por la docente en el área de ciencias naturales, es por eso que los estudiantes hoy en día carecen de conocimientos sólidos, poca creatividad, todo esto se da porque el profesional en la materia desconoce los contextos que pueden existir para brindar una clase más acogedora, y participativa por parte de los niños, puesto que para trabajar en estos espacios se necesita ser innovador, usar la lúdica como herramienta de trabajo, a su vez utilizar los diferentes métodos y estrategias que permitan al estudiante desenvolverse en sus respectivas jornadas áulicas.

Por consiguiente, se procedió a realizar las respectivas encuestas que fueron aplicadas a los estudiantes de quinto grado acerca de los ambientes de aprendizajes lúdicos que usa la docente de la institución, la cual se la pudo plasmar mediante tablas y gráficos estadísticos, aquellas interrogantes abordaron diez preguntas cerradas en modalidad escala de Likert, con la finalidad de poder saber cuál es el ambiente que más utiliza la docente para ejercer su labor, ante lo mencionado por los estudiantes pudimos constatar que el ambiente no es el más adecuado para propiciar la enseñanza, puesto que aún se sigue en lo tradicional.

En este contexto también tuvimos la oportunidad de realizar una entrevista a la docente acerca de nuestro tema de tesis, todo esto con el fin de saber si la docente empleaba otros rincones o ambientes de aprendizaje que sean los más oportunos para llevar una clase, pero evidenciamos que no aplica otros contextos de aprendizaje, es por aquello que esta guía didáctica va proporcionarle a la docente unos cambios radicales y eficaces en la formación académica de todos los estudiantes, en donde se verá plasmado actividades que serán beneficiosas tanto para la docente y para los estudiantes.

2.4.2 Fase de socialización

La propuesta planteada es de gran oportunidad para cambiar la monotonía del aprendizaje tradicional, con las diferentes actividades lúdicas establecidas los docentes del área de ciencias naturales de quinto grado de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro” podrán mejorar su proceso de enseñanza, además de mejorar su perfil académico. Por otra parte, se socializara con la directora de la institución y la docente a cargo a través de la plataforma zoom para demostrar la efectividad de los ambientes de aprendizaje lúdicos en la enseñanza de las ciencias naturales.

Por lo consiguiente, la guía didáctica tiene orientaciones claras y precisas para su desarrollo dentro de los diferentes ambientes: áulico, virtual y real. Por lo cual, se desarrolló actividades que incluyan la lúdica como proceso primordial en la enseñanza de las ciencias naturales, donde los alumnos podrán desarrollar al máximo sus capacidades de acuerdo a su nivel de estudio. También, el docente podrá experimentar varias estrategias para que se logre con los objetivos planteados.

2.4.3 Desarrollo de la propuesta

Como se ha planteado, esta propuesta radica desde la problemática observada dentro de la institución educativa, mencionando las practicas pre profesionales que ha sido la base para poder palpar la realidad en el ámbito educativo, por tal motivo se evidencio las falencias y desconocimiento de la implementación de actividades lúdicas dentro de los ambientes de aprendizaje: áulico, virtual y real. Lo que conlleva a la toma de decisiones y el análisis de la problemática a través de los diferentes instrumentos de recolección de datos y mediante la revisión bibliográfica para demostrar teóricamente la importancia en los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.

Para el desarrollo de la propuesta integradora fue necesario la observación dentro de la institución educativa para poder realizar un análisis de la problemática, es por ello que se desarrollaron diferentes matriz de estudio para poder guiar nuestra investigación, desde objetivos general y específicos para regir el proceso investigativo de forma ordenada y pertinente. Por otra parte, fue necesario realizar variables que contextualicen la parte teórica y den factibilidad a la propuesta planteada para tener una visión de lo que se pretende enseñar y compartir con los docentes de la institución en el área de ciencias naturales.

De este modo, se realizaron las investigaciones necesarias para poder implementar actividades lúdicas de acuerdo a básica media que corresponde a quinto grado de educación básica, además, se diseñaron actividades que parten como retroalimentación, evaluación o plan de estudios de implementación en el que los alumnos pueden generar nuevos conocimientos para desarrollar habilidades cognitivas.

2.4.3.1 Estimación del tiempo

ACTIVIDADES	PROPUESTA														
	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO		
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3
Identificación del problema	Yellow														
Descripción de la propuesta	Yellow														
Elaboración de objetivos		Green													
Componentes estructurales			Blue												
Recolección de información				Yellow	Yellow										
Organización de información						Green	Green								
Construcción de la propuesta								Blue	Blue						
Fases de implementación de la propuesta										Yellow					
Fase de socialización											Green	Green			
Desarrollo de la guía didáctica													Blue	Blue	Blue

2.4.3.2 Cronograma de actividades

SESION DE TRABAJO	
Duración: 1 Sección	Tiempo: 2 horas (15:00 – 17:00)
Nombre de la propuesta: Ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de 5to grado de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro”	
Objetivo: Socializar la información mediante la guía didáctica a los docentes de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro” para la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos para mejorar la enseñanza de ciencias naturales.	
DESARROLLO:	
<ul style="list-style-type: none">➤ Bienvenida➤ Presentación de la guía didáctica➤ Identificación de los ambientes de aprendizaje➤ Presentación de las actividades lúdicas de acuerdo a cada ambiente de aprendizaje.➤ Explicación del procedimiento de las actividades➤ Dialogo de los recursos visuales y materiales.➤ Conclusión➤ Agradecimiento	

2.5. Recursos logísticos

PRESUPUESTO			
A. RECURSOS HUMANOS			
NO DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO H/T	TOTAL
2 Autores	3 semanas	30,00	90,00
SUBTOTAL			90,00
B. RECURSOS MATERIALES			
DESCRIPCION	CANT.	C/UNIT.	TOTAL
Pendrive	2	10,00	20,00
Internet	1	25,00	25,00
Luz	1	20,00	20,00
SUBTOTAL			65,00
C. OTROS			
DESCRIPCION			TOTAL
Teléfonos y comunicaciones			10,00
Taxi			20,00
SUBTOTAL			30,00
COSTO TOTAL:			185,00

CAPITULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En este capítulo referente a la elaboración de la propuesta, se da con la finalidad de dar una respuesta al problema encontrado en la institución educativa sobre la falta de implementación de los ambientes de aprendizajes lúdicos en la asignatura de ciencias naturales, donde se emplearon encuestas dirigidas a los estudiantes, entrevista a la docente de la materia, una guía de observación para conocer a profundidad el manejo de los ambientes lúdicos.

La predisposición que tuvo la docente contribuyó al progreso de la investigación, debido a que nos permitió conocer con claridad la realidad educativa que se da en el salón de clases, en los estudiantes de quinto grado, donde se evidenció problemas al momento de poder desarrollar las temáticas. Por consiguiente, todo esto benefició en gran medida a la demostración y contrastes con las distintas fuentes investigativas.

En este contexto, los aspectos a estimar se ajustan a todo lo relacionado con la práctica docente, por lo que la implementación de estos ambientes de aprendizajes lúdicos va ayudar de forma significativa a contribuir en el desarrollo de conocimientos de los educandos, puesto que al ser aplicados en estos espacios de interacción, van a favorecer el proceso de habilidades que poseen los estudiantes, y a su vez obtener pensamientos críticos.

Por este motivo, la propuesta mencionada consiste en hacer el uso respectivo de los ambientes lúdicos que capte la atención y generen motivación en el estudiante, de tal forma, se genere aprendizajes perdurables y significativos, por lo cual se la puede desarrollar o aplicar en áreas verdes, espacios que sean amplios, que contenga entrada de luz y aire, lo cual beneficiará al ambiente dinámico.

Asimismo, se aprecia para la producción de estos ambientes de aprendizaje, el uso de materiales y recursos lúdicos que sean los adecuados y que estén al alcance del profesional en la materia de ciencias naturales y a su vez de los estudiantes, esto permitirá tomar conciencia a los miembros de la comunidad educativa a que puedan reutilizar, del mismo modo, preservar y cuidar de la mejor manera el medio ambiente.

Es conveniente aludir que, para la ejecución de los ambientes de aprendizaje lúdicos se requiere de temáticas que involucre actividades o ejercicios dinámicos que estén estrechamente relacionados a ellas, de tal manera, que conlleve a la interacción y participación entre estudiantes – docente.

3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Se considera en la propuesta, la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos para mejorar la enseñanza de las ciencias naturales en los estudiantes de 5to grado, por ende, se desarrollaron diferentes actividades que completen el uso y manejo de estos espacio lúdicos, con el sentido que se utilicen como herramienta en el aprendizaje, de esta manera, es de gran importancia detallar los gastos que se invirtieron para la aplicación de la misma.

Por consiguiente, la inversión fue totalmente cubierta por los integrantes del proyecto integrador, por lo que el monto a cubrir es de \$185,00 dólares americanos. Del mismo modo, los recursos materiales son valiosos para proceder con la ejecución de las actividades lúdicas en los diferentes ambientes de aprendizaje. Resaltando el bajo presupuesto, porque las actividades específicamente son juegos lúdicos que se tienden como retroalimentación, evaluación o plan de estudios, por ello, estas actividades de desarrollaran en los ambientes áulicos, virtuales y reales.

Por tal motivo, no se requirió apoyo económico extra para efectos de desarrollar esta propuesta, la misma se efectuó bajo ciertos parámetros de consideración económica, es más, no se necesitó un presupuesto alto de dinero. Además, favorecerá a los docentes para el progreso de sus actividades didácticas, ayudando a los estudiantes a un mayor desempeño académico y optimar el proceso enseñanza-aprendizaje con respecto al área de Ciencias Naturales.

3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La ejecución de la propuesta sobre los ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales favoreció a los estudiantes y docentes de la institución. Tal proceso promueve el desarrollo de habilidades cognitivas e intelectuales y facilita la formación integral de los estudiantes, constituyendo una influencia positiva dentro del sistema educativo para mejorar el proceso de enseñanza en las actividades de los diferentes contextos y los objetivos propuestos.

Además, con la implementación y uso de los ambientes de aprendizaje lúdicos hemos realizado una contribución positiva y significativa a la sociedad, al incorporar diferentes actividades de aprendizajes en los diversos contextos para que los estudiantes a lo largo de su formación se desenvuelvan y construyan su propio conocimiento. Además, beneficia a los docentes al mejorar sus métodos de enseñanza con una metodología activa y participativa. De esta manera, ayudan al progreso de la escuela, así como a la interacción y relación docente-alumno.

Por lo tanto, la propuesta de nuestro proyecto integrador brinda apoyo pedagógico a los docentes en el área de ciencias naturales, así mismo permite construir y generar saberes que ayudan al desarrollo de los conocimientos de los estudiantes, forjando la mejora profesional del estudiante y por ende, colaborando significativamente en el perfil de salida propuesto en el Currículo Ecuatoriano.

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

La relación legal de la propuesta se la determinó del artículo 18 de la “Ley Orgánica de Educación Intercultural” literal b, donde se manifiesta que se debe de mantener un ambiente propicio para cumplir el desarrollo de las actividades educativas.....esto se refiere al contexto donde el estudiante se va desenvolver y a su vez pueda concebir de mejor manera los aprendizajes, es por ello que se propuso una guía didáctica referente a los ambientes de aprendizajes lúdicos, con la finalidad de que el docente pueda emplear o brindar su clase de forma más dinámica y significativa para todo el estudiantado.

En este contexto, también se consideró el artículo 13 de la “Ley Orgánica de Educación Intercultural” literal f, el cual hace énfasis en que se debe de propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar como en la escuela, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y al esparcimiento....., a su vez un espacio activo en el cual se mezclan los individuos, las acciones pedagógicas de quienes intervienen en la formación y un conjunto de saberes que son intermediarios en la interacción de factores físicos y biológicos en un espacio que puede ser tanto áulico, real y virtual, es por eso que el escenario donde el estudiante recibe su clase es de gran relevancia, puesto que desarrollará al máximo su potencial.

CONCLUSIONES

La realización del trabajo investigativo de campo a través de revisión bibliográfica la ejecución de encuestas, entrevista y guías de observación dirigidas a los estudiantes y docentes, nos permitió la evaluación del problema objeto de estudio, permitiendo llegar a las siguientes conclusiones:

- Los resultados de las investigaciones realizadas en cuanto al desarrollo de los ambientes de aprendizaje dentro de la institución educativa existe un desconocimiento por parte de la docente, por ende, no se aplican los diferentes ambientes que existen para promover una enseñanza más eficaz en el área de ciencias naturales, lo cual provoca que los estudiantes se encuentren poco dinámicos, desinteresados y menos participativos.
- Los tipos de aprendizaje que se imparte en la enseñanza de las ciencias naturales en los estudiantes son aprendizajes memorísticos y receptivos, lo que genera tener una enseñanza pasiva en el alumno, lo cual conlleva adquirir aprendizajes monótonos, esto debido a la poca utilización de actividades innovadoras que permitan al alumnado a desenvolverse y construir conocimientos propios.
- La metodología en el proceso de enseñanza se ha convertido en parte fundamental en el proceso educativo, puesto que desarrolla destrezas y habilidades del alumnado a lo largo de su desenvolvimiento académico, de modo que es fundamental desarrollar actividades lúdicas que permitan el proceso de construcción del conocimiento, por tal motivo, se debe hacer uso de los ambientes de aprendizaje: Áulico, virtual y real, que al ser implementados de forma correcta y adecuada va a promover significativamente en la adquisición de contenidos por parte del discente.
- Mediante la selección de información se demuestra cuanta importancia y eficacia tienen los ambientes de aprendizajes lúdicos que el docente debe implementar en el área de ciencias naturales, destacando lo esencial de la asignatura en el proceso académico de los estudiantes, de modo que, se evidencia teóricamente la contribución a la formación del pensamiento y ayuda a la resolución de problemas en el futuro dentro de la sociedad.

- Se identificó que los diferentes ambientes de aprendizaje: áulico, virtual y real mediante actividades lúdicas son parte primordial en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, además de la metodología activa que estos generan, es por esto que mediante la guía didáctica brinda la ayuda necesaria y oportuna que se requiere, para hacer de las clases más dinámicas y enriquecedoras para los estudiantes.
- La socialización favoreció de manera eficaz en el desarrollo de las orientaciones para el docente del área de ciencias naturales, ya que mediante la fundamentación teórica y práctica se demostrará el uso correcto de las actividades lúdicas en los diferentes ambientes de aprendizaje, para que los estudiantes de la institución cuenten con los distintos entornos de aprendizaje con el propósito de que su proceso de formación académica sea de calidad y calidez.

RECOMENDACIONES

En consideración a las conclusiones establecidas por el trabajo investigativo, surgen las siguientes recomendaciones:

- Se debe implementar en la práctica pedagógica de los docentes, guías didácticas y capacitaciones acerca de los ambientes de aprendizaje lúdicos para la enseñanza de las ciencias naturales, para poder profundizar los conocimientos que el alumno posee y hacer de ellos aprendizajes óptimos, relevantes y significativos.
- Capacitar a los docente en estrategias metodológicas y recursos que sean innovadores, dejando a un lado la enseñanza tradicional y enfocarse en procesos que el alumno asimile los contenidos curriculares de forma pertinente, para obtener con facilidad la información y asimilar a profundidad las nociones de las diversas áreas de estudio.
- Las estrategias metodologías lúdicas son esencial y fundamental en el desarrollo académico, es por esto que se recomienda al docente del área de ciencias naturales hacer unos de las metodologías activas dentro de los ambientes de aprendizaje para mejorar el desenvolvimiento de los estudiantes de quinto grado.
- Es indispensable estar en constate aprendizaje sobre las diferentes procesos de enseñanza, por ello, se invita a la búsqueda de información actualizada de los diferentes actividades que se debe implementar en el área de ciencias naturales.
- Es necesario hacer uso de las metodologías activas que se desarrollan en los diferentes ambientes de aprendizaje para generar en los estudiantes conocimientos perdurables en su formación académica.
- Se recomienda que los educadores establezcan una visión de mejora, con la ayuda de la guía didáctica se va optimizar significativamente los procesos de enseñanza que conciben los alumnos, por tal motivo se propone utilizar y desarrollar el contenido de manera activa dentro de los diferentes ambientes de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, E. N. (2019). Nuevos lenguajes para aprendizaje virtual, herramientas para escenarios de aprendizaje. *Panorama*, 1-6. doi: 2145-308X
- Alvis, J. F. (2019). Los ambientes de aprendizaje reales como estrategia pedagógica. *Revista investigación, desarrollo, innovación*, 135-147. doi:ISSN: 2027-8306
- Angélica Mora, Julio Mora, Johan Reyes, Mary Cifuentes. (2020). Desarrollo de la Inteligencia Emocional y su incidencia en el proceso de interaprendizaje. *Editorial Grupo Compás*, 30. doi:ISBN: 978-9942-33-302-5
- Arango . (2017). la importancia del juego como funcion social a trves del desarrollo del ser humano. *revista ciencia y actividad física*, 30-40. doi:ISSN: 2412-3226
- Beltrán, L. F. (2016). Ambientes de aprendizaje: espacios, interacciones y mediaciones para construir saberes. *Aula Urbana*, 20. Obtenido de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/mau/article/view/956/941>
- Bermeo, M. (2018). ¿QUÉ EMOCIONES EXPERIMENTAN LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA? ANÁLISIS DEL BLOQUE 'MATERIA Y ENERGÍA'. *INFAD Revista de Psicología*, N°1 , 378. doi:ISSN: 0214-9877
- Carlos Aguilar, Belzabeth Tovar, Blanca Hernández. (2018). Escenarios de aprendizaje basados en simulación: experiencia multidisciplinaria de la Universidad del Valle de México. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 3. doi:ISSN 2014-9832
- Coll, C. (2018). estrategias metodologicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *revista de educación y desarrollo*, 40. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/antiores/45/45_Delgado.pdf
- Delgado Garcia. (2019). Diseño y validación de un instrumento para analizar el trabajo por rincones en las aulas de Educación Infantil. *Estudios sobre educación*, 53-83. doi:DOI: 10.15581/004.36.53-83
- Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Scielo*, 97-113. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0718-07052003000100007&script=sci_arttext
- Duca. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Scielo*. doi:ISSN 1990-8644
- Elmina Rivadeneira, Ricardo Silva . (2017). APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN EN EL TRABAJO AUTÓNOMO Y EN EQUIPO. *Redalyc*, 8. doi:es una técnica didáctica pedagógica
- FRANCO WENDY, MALAVÉ PAOLA. (2019). RECURSOS DIDÁCTICOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA. *Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 33. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/43797/1/BFILO-PIN-19P24.pdf>
- Gabriela Raynaudoa, Olga Peralta. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 5. doi:ISSN 1729-4827
- García. (2017). aplicacion de juegos didácticos como metodologia de enseñanza: una revision de la literatura. *Revista de investigación*, 75-92. doi:ISSN 2174-0410
- Gilberto Suárez, Marianela Morales, Luisa María Baute. (2019). Modelo de formación pedagógica para profesores de la Universidad. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 312. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubmedmil/cmm-2019/cmms191b.pdf>
- Glenda Guamán, Mirian Morocho. (2019). Tienda recreativa como un ambiente de aprendizaje áulico para mejorar la enseñanza de la división. *Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.*, 46-56. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/33c3e7d50f6b93d86e10c6b556655ddb.pdf>
- Gomez. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. doi:ISSN: 1989-3558
- Josefa Landero, Lesli Larios. (2021). *Pertinencia de los ambientes de aprendizaje y su correspondencia con las dimensiones y componentes planificados en la programación del aula de multinivel*. Nicaragua: Recinto Universitario "Rubén Darío". Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/15590/1/15590.pdf>

- Juan Paneiva, L. B. (2018). Clima Aulico. Características socio-Emocionales del contexto de Enseñanza y Aprendizaje. *Educación y Ciencia*, 60. doi:ISSN 2448-525X
- Juan Paneiva, Liliana Bakker, Josefina Rubiales. (2018). Clima Aulico. Características socio-emocionales del contexto de enseñanza y aprendizaje. *Educacion y Ciencia*, 60. doi:ISSN 2448-525X
- Leonardo Reyes, Gerson Céspedes, Jammer Molina. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *Tecnol.Investig.Academia TIA*, 239. doi:ISSN: 2344-8288
- Leonor Espinoza, Rene Rodriguez. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3. doi:versión On-line ISSN 2007-7467
- Luis Álvaro, Francisco López, Guadalupe Moreno, Carlos Ortigosa. (2018). El método experimental profesional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Química General para los estudiantes de la carrera de ingeniería mecánica. *SciELO*, 3. doi:ISSN 2224-5421
- María Compte, Martha Sánchez del Campo. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de ecuatoriano. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, 143. doi:ISSN 2477-9431
- María del Rosario Hernández, Mirna Villavicencio. (2017). *Departamento de Física. Facultad de Ciencias. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 04510, Cd. de México.*, 3. doi:ISSN 1870-9095
- María del Rosario Hernández, Mirna Villavicencio . (2017). Ambientes lúdicos para la enseñanza del electromagnetismo en el bachillerato. *Nacional Autónoma de México*, 3-5. doi: ISSN-e 1870-9095
- Miguel Osorio, Raquel Ayestarán, Cristina Fuentes. (2020). Aprendizaje por descubrimiento de la crisis de refugiados y de los inmigrantes en el grado de Marketing de la Universidad Francisco de Vitoria. *SciELO*, 171. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v13n4/0718-5006-formuniv-13-04-165.pdf>
- Montañes. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Munive, J. (2020). Calidad de la iluminación en las aulas de clase en una Institución de Educación Superior. *INVESTIGACION E INNOVACION EN INGENIERÍAS*, 3. doi:ISSN 2344-8652
- Noelia Olmedo, oscar Farrerons. (2017). modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación. En o. F. Noelia Olmedo, *modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación*. (pág. 9). OmniaScience. doi:ISBN: 978-84-946352-1-2
- Núñez, L. A. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14-26. doi: <http://dx.doi.org/10.23913/ride.v7i14.276>
- Núñez, L. A. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v7n14/2007-7467-ride-7-14-00110.pdf>
- Núñez, L. A. (2017). La generación de ambientes de aprendizajes. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v7n14/2007-7467-ride-7-14-00110.pdf>
- Piaget, J. (2018). inteligencias multiples en el trabajo docente y su relacion con la teoria del desarrollo cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 47-52. doi: ISSN 2528-8008
- Piedad Cohen, Diosa Ortíz, Diego Cárdenas. (2020). Ambientes de aprendizaje en el aula: hacia la diversificación de las opciones pedagógicas. *Gestión, Competitividad e innovación*, 80. doi:ISSN: 2322-7184
- POMPA, J. P. (2018). CLIMA ÁULICO. CARACTERÍSTICAS SOCIO-EMOCIONALES. *Educación y ciencia*, 55-64. doi:ISSN 2448-525X
- Rodriguez. (2018). la importancia del uso del material didactico para la construccion de aprendizajes significativos. *revista mensual de UIDE*, 172. doi:ISSN 2477-9024
- Romero Medina, Gina Marcela. (2018). Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 92. doi:ISSN: 0717-6945/ISSN: 0718-5162
- RUALES, B. (2020). Diseño e implementación de un sistema de control de iluminación para el salón 216b del edificio de aulas y relación con el medio externo (earme) de la epn. 4. Obtenido de <https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/20894/1/CD%2010414.pdf>
- Rubí Morales, Juan Infante, Julia gallardo. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje Virtual. *CAMPUS VIRTUALES*, 52. doi:ISSN: 2255-1514

- Ruiz Gallardo. (s.f.). actividades que diseñan en el aula los futuros docentes de educacion mediante rincones de trabajo. *investigaciones didácticas*, 28. doi:ISSN 2174-6486
- Sánchez Cuauhtémoc, Ruiz Luis, Rosales Enoc. (2019). Aplicación de Estrategia lúdica con un método activo-participativo. *Facultad Regional Multidisciplinaria de Carazo*, 18.
- Valeria Humberto, Mercedes Garcia, Yudania Correa. (2021). Aprendizaje basado en problemas para la enseñanza de las ciencias . *Humanidades Médicas*. , 578. doi:ISSN 1727-8120
- Villegas, A. (2019). Importancia del tiempo efectivo de instrucción. *Revista de Economía del Rosario*, 26. doi:ISSN: 0123-5362/ ISSN: 2145-454X
- Williamson. (2017). juegos escolares en el patio de recreo de una escuela. *Revista de psicología*. doi:ISSN 0719-0581
- Zamora, R. R. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v7n14/2007-7467-ride-7-14-00110.pdf>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXOS

Anexo 1

MODELOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
GUIA DE LA ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO DE ENCUESTA SOBRE AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTÓN EL GUABO, 2021-2022.

1. DATOS INFORMATIVOS:

- Nombre de la Institución: _____
- Nombres y apellidos del encuestado/a: _____
- Género: Masculino Femenino
- Edad: _____
- Fecha de la encuesta: _____
- Encuestador/a: _____

2. PRESENTACIÓN:

El presente instrumento de recolección de datos consiste en un cuestionario de encuesta de preguntas cerradas tipo escala de Likert, el cual tiene como finalidad recabar información sobre Ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021 – 2022. Se pone en conocimiento de Ud. que los datos emitidos gozarán de absoluta confidencialidad, solo serán tomados para fines investigativos y a los cuáles solo accederán las investigadoras. Se le sugiere contestar ajustándose a la realidad, debido a que de la autenticidad con la cuál usted emita su punto de vista, dependerá la validez y confiabilidad de los resultados que se obtengan. Aquellos resultados se pondrán al servicio de la Universidad Técnica de Machala, para que sirvan de base a futuras investigaciones y a la toma de decisiones en función del mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

3. TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-2022

4. INSTRUCCIONES

Estimado, a continuación, se le presentará una plantilla de preguntas, para lo cual le solicitamos leer detenidamente cada pregunta y contestar manifestando su criterio con autenticidad y libertad de expresión. En el siguiente cuadro se especifica la valoración cuantitativa según la escala de Likert para mejor comprensión.

ESCALA DE LIKERT				
1 = Siempre	2 = Frecuentemente	3 = Muchas veces	4 = Pocas veces	5 = Nunca

5. PREGUNTAS A ENCUESTAR

CONTESTAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- 1. ¿Los ambientes de aprendizaje tradicionales que implementa están orientados en motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje?**
 - Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
- 2. ¿Consideras usted que en las clases que imparte tu docente, el ambiente de aprendizaje sigue siendo el tradicional?**
 - Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

3. **¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje originan aprendizaje memorísticos y receptivos?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
4. **¿Piensa usted que el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
5. **¿Considera usted que el docente imparte la enseñanza pasiva?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
6. **¿Estima usted que la metodología que aplica el docente es la adecuada?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

7. **¿Existen rincones lúdicos para potencializar su aprendizaje?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
8. **¿Considera que la implementación de los rincones lúdicos beneficia el proceso de Enseñanza aprendizaje de la asignatura?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
9. **¿El aprendizaje colaborativo ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
10. **¿Considera que las estrategias que utiliza el docente para la Enseñanza-aprendizaje son activas?**
- Siempre
 - Frecuentemente
 - Muchas veces
 - Pocas veces
 - Nunca

Encuesta a estudiantes de la escuela de educación básica "Provincia de El Oro"



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GUIA DE LA ENTREVISTA

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA SOBRE AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTÓN EL GUABO, 2021-2022.

6. DATOS INFORMATIVOS:

- **Nombre de la Institución:** Escuela de Educación Básica “Provincia de El Oro”
- **Nombres y apellidos del entrevistado/a:** Lcda. Sandra Sánchez
- **Género:** Masculino Femenino

7. PRESENTACIÓN:

El presente instrumento de recolección de datos consiste en un cuestionario de entrevista de preguntas abiertas, el cual tiene como finalidad recabar información sobre Ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021 – 2022. Se pone en conocimiento de Ud. que los datos emitidos gozarán de absoluta confidencialidad, solo serán tomados para fines investigativos y a los cuales solo accederán las investigadores. Se le sugiere contestar ajustándose a la realidad, debido a que de la autenticidad con la cuál usted emita su punto de vista, dependerá la validez y confiabilidad de los resultados que se obtengan. Aquellos resultados se pondrán al servicio de la Universidad Técnica de Machala, para que sirvan de base a futuras investigaciones y a la toma de decisiones en función del mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**8. TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJES LÚDICOS PARA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA
PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-2022**

9. INSTRUCCIONES

Estimado, a continuación, se le presentará una plantilla de preguntas, para lo cual le solicitamos leer detenidamente cada pregunta y contestar manifestando su criterio con autenticidad y libertad de expresión.

10. PREGUNTAS A ENCUESTAR

a. ¿Piensa usted que el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo?

b. ¿Considera usted que el ambiente de aprendizaje que implementa en el aula de clases sigue siendo tradicionalista?

c. ¿Cree usted que las estrategias que aplica en el aula de clases son activas y participativas?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

d. ¿Considera que la implementación de los rincones lúdicos beneficia el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura?

e. ¿Existen rincones lúdicos para potencializar el aprendizaje de los alumnos?

Entrevista aplicada a la docente de la escuela de educación básica “Provincia de El Oro”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACION						
N°	DESCRIPCIÓN	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy poco	Nunca
1	Los ambientes de aprendizaje que implementa el docente están orientados en motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje.		x			
2	Considera que en las clases que imparte el docente, el ambiente de aprendizaje sigue siendo el tradicional	x				
3	Los ambientes de aprendizaje aplicados en el aula de clases originan aprendizajes memorísticos y receptivos	x				
4	Considera usted que el docente imparte la enseñanza pasiva		x			
5	El aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo		x			
6	la metodología que aplica el docente es la adecuada			x		
7	Existen rincones lúdicos para potencializar su aprendizaje de los estudiantes				x	
8	Las estrategias que utiliza el docente para la Enseñanza-aprendizaje son activas			x		

Guía de observación aplicada a la docente de la escuela de educación básica "Provincia de El Oro"



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**CUADROS REFERENCIAS DEL SOPORTE INVESTIGATIVO
(MATRICES)**

MATRIZ SELECCIÓN DEL TEMA

MATRIZ 1: DELIMITACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

FENÓMENO: Rincón lúdico-ambientes de aprendizaje- CCNN- 4TO

CAMPO DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE DEPENDIENTE	VARIABLE INDEPENDIENTE	ALCANCE GEOGRÁFICOS	ALCANCE POBLACIONAL	ENFOQUE TEÓRICO	ALCANCE PRACTICO	TEMPORALIDAD
Didáctico	Ambientes de aprendizaje	Rincon Lúdico	ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO	4to grado	ACTIVO LUDICO	Rincón Lúdico para la enseñanza aprendizaje de las CCNN	2021-2022

DELIMITACIÓN EL TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJES LUDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO,2021-2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ JUSTIFICACION

MATRIZ 2: JUSTIFICACIÓN

TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO 2021 - 2022

CRITERIOS TEÓRICOS	CRITERIOS SOCIALES	CRITERIOS INSTITUCIONALES	CRITERIOS PERSONALES	CRITERIOS OPERATIVOS
<p>Desde la perspectiva teórica la presente investigación se articula a la teoría del aprendizaje significativo propuesta por los autores Lev Vygotsky, Jean Piaget y María Montessori.</p>	<p>Los ambientes de aprendizajes lúdicos permiten la participación, entretenimiento, creatividad, competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, específicamente en el área de ciencias naturales, esto permitirá poder interpretar la realidad educativa desde una perspectiva activa del aprendizaje, proponiendo nuevas metodologías que permitan al alumno ser protagonista y participativo en su proceso de formación académica.</p>	<p>El estudio de los ambientes lúdicos en las ciencias naturales va permitir a la institución disponer con información de como se están ejecutando los procesos pedagógicos, de tal forma que la institución educativa podrá contar con unas cosas que ayuden a liberarse de las actividades escolares.</p>	<p>Como futuros profesionales de la carrera de Educación Básica es de gran interés poder romper los esquemas tradicionales proponiendo una nueva visión de las actividades pasivas y conformistas acumuladas en experiencias pasadas, por ello la necesidad de realizar esta investigación, para optimizar el desarrollo académico de los educandos.</p>	<p>En este sentido la presente investigación se garantizó en medida de que se contó con las fuentes bibliográficas necesarias, así como el acceso a la educación de campo, materiales, disponibilidad de tiempo y recursos humanos, también un asesoramiento para su respectiva ejecución.</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ PROBLEMAS

TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO,2021-2022

PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influyen los ambientes de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuáles son los ambientes de aprendizajes que desarrolla los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuál son los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo,2021-2022?	¿Qué metodología debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ PROBLEMAS – OBJETIVOS

TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO,2021-2022			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influyen los ambientes de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuáles son los ambientes de aprendizajes que desarrolla los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuál son los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo,2021-2022?	¿Qué metodología debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS 1	OBJETIVOS ESPECIFICOS 2	OBJETIVOS ESPECIFICOS 3
Determinar la influencia de los ambientes de aprendizaje lúdicos en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela provincia de el Oro, cantón el Guabo, 2021-2022.	Determinar los ambientes de aprendizajes que desarrollan los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022	Identificar los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo,2021-2022	Establecer la metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

Calidad, Pertinencia y Calidez

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ GUION ESQUEMATICO

MATRIZ GUIÓN ESQUEMATICO

TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO 2021 – 2022.

<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>1.5.1.1</p> <p><u>Ambientes de aprendizaje</u></p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>1.5.1.2.</p> <p><u>La lúdica en la enseñanza - aprendizaje</u></p>	<p>CRUCE DE VARIABLES</p> <p><u>Ambientes de aprendizaje lúdicos para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales</u></p>
<p>1.5.1.1.1. Ambientes de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventilación • Iluminación • Color <p>1.5.1.1.2. Tipo de ambientes de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de los ambientes de aprendizaje. • La organización de los ambientes de aprendizaje. • Componentes pedagógicos <p>1.5.1.1.3. El Aprendizaje constructivista</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesos del aprendizaje • Interaprendizaje • Desarrollo integral 	<p>1.5.1.2.1. El rincón lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de los rincones lúdicos • Características de los rincones lúdicos <p>1.5.1.2.2. El juego infantil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características del juego infantil. • Desventajas del poco uso del juego infantil • Inteligencias múltiples • Importancia del juego en la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Componente de ambientes lúdicos en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales. • Aspectos positivos • Limitaciones • recomendaciones



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ PROBLEMAS – OBJETIVOS - HIPOTESIS

MATRIZ 7: PROBLEMAS - HIPÓTESIS

TEMA: AMBIENTES DE APRENDIZAJES LUDICOS PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, QUINTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO, 2021-2022

PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influyen los ambientes de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, Escuela provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuáles son los ambientes de aprendizaje que desarrolla los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Cuál son los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente en la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022?	¿Qué metodología debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado de educación básica?
HIPÓTESIS CENTRAL	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR
Los ambientes de aprendizajes lúdicos influyen de manera significativa en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela provincia de el Oro, Cantón el Guabo, 2021-2022, debido a que ayuda a mejorar en los procesos de aprendizaje del educando, lo que permite que el alumno sea el propio constructor de su conocimiento.	Los ambientes de aprendizaje que desarrollan los docentes son las aulas de clase para la enseñanza de las ciencias naturales, quinto grado, Escuela Provincia de el Oro, debido que estos ambientes son muy tradicionalistas en la educación, , lo que permite tener un conocimiento muy monótono para los estudiantes.	Los tipos de aprendizaje que desarrolla el docente son el aprendizaje memorístico y receptivo en la enseñanza de las ciencias naturales de quinto grado, debido que no se realiza un proceso de significación en el aprendizaje, lo que permite tener una enseñanza pasiva.	Las metodología que debe aplicar el docente para el desarrollo del ambiente de aprendizaje son los rincones lúdico en la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, debido a que ayudara a crear aprendizajes colaborativos y constructivista para el alumno, lo que permite que ellos aprendan de una manera activa para su conocimiento.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXO 2

RESULTADOS DE CAMPO

Análisis e interpretación de resultados de la investigación de los estudiantes.

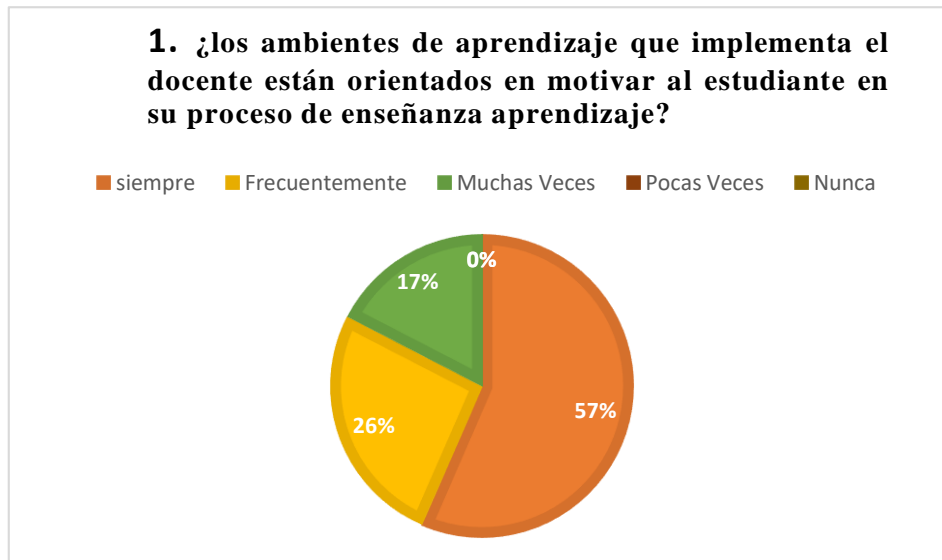
Tabla 1:

1. ¿Los ambientes de aprendizaje que implementa el docente están orientados en motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	13	56,5	56,5
Frecuentemente	6	26,1	26,1
Muchas Veces	4	17,4	17,4
Pocas Veces	0	0	0
Nunca	0	0	0
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 1



Fuente: Tabla 1

ANÁLISIS.

Los resultados obtenidos en el gráfico 1 corresponden a los ambientes de aprendizaje que implementa el docente en el aula de clases, los cuales están orientados a motivar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje. En el cual, los alumnos manifiestan que un 57% de los ambientes empleados por el docente son orientados a motivar al estudiante, mientras que un 26% frecuentemente. En la entrevista realizada al docente se menciona que muchas veces genera motivación en el alumno con la implementación de los ambientes de aprendizaje, no obstante en la guía de observación se pudo comprobar que casi siempre existe esta motivación en las clases.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

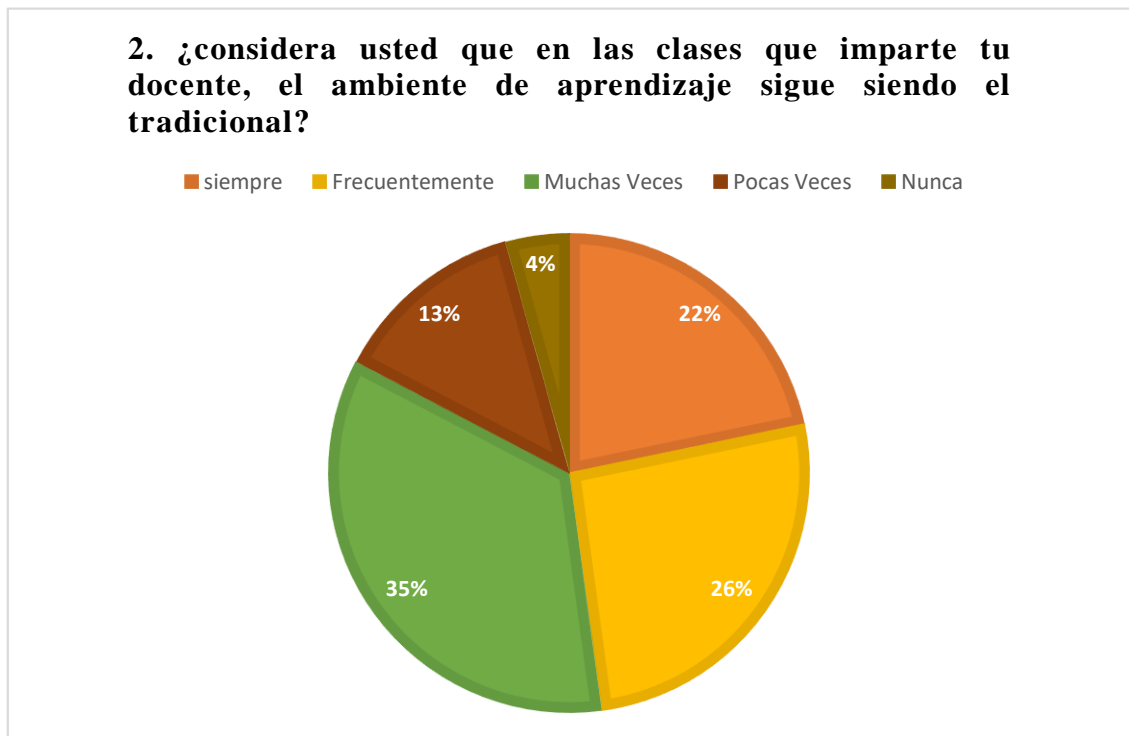
Tabla 2:

2. ¿Considera usted que en las clases que imparte tu docente, el ambiente de aprendizaje sigue siendo el tradicional?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	5	21,7	21,7
Frecuentemente	6	26,1	26,1
Muchas Veces	8	34,8	34,8
Pocas Veces	3	13	13
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 2



Fuente: Tabla 2

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 2 correspondiente a las clases que imparte el docente dentro de las aulas de clases, en el cual, los estudiantes de la institución dieron respuesta que un 83% estar de acuerdo que el aprendizaje sigue siendo tradicional, mientras que un 13% pocas veces y un 4% manifiestan que nunca, no obstante en los resultados obtenidos de la entrevista a la docente se puede detallar que no imparte aprendizajes tradicionales, en cambio en la guía observación, se pudo comprobar el porcentaje mayoritario de los alumnos que docente sigue impartiendo aprendizajes tradicionalistas. Por ello, se puede evidenciar la



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

contradicción frente a las respuestas, sin embargo se considera que los resultados con mayor porcentaje son válidos.

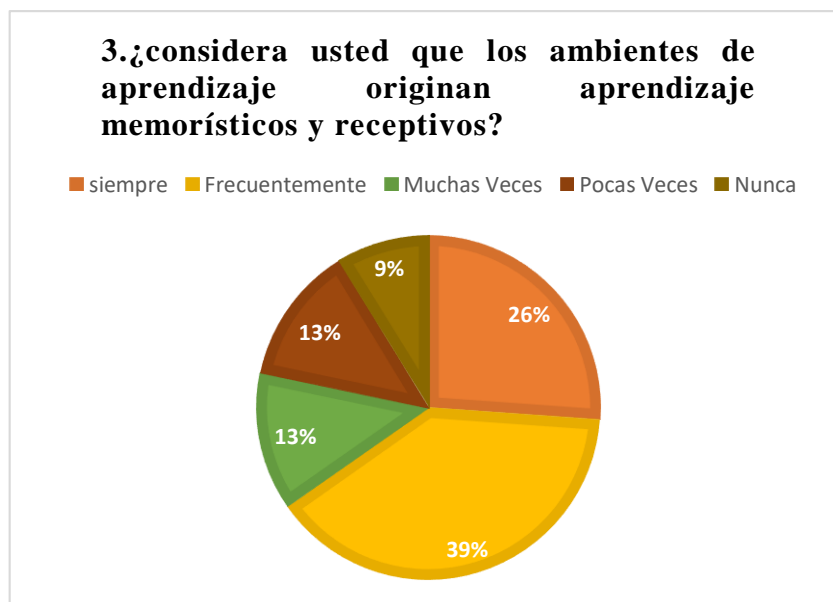
Tabla 3:

3.¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje originan aprendizaje memorísticos y receptivos?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	6	26,1	26,1
Frecuentemente	9	39,1	39,1
Muchas Veces	3	13	13
Pocas Veces	3	13	13
Nunca	2	8,8	8,8
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 3



Fuente: Tabla 3

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 3 corresponden a los ambientes de aprendizaje aplicados en el aula de clases, la misma que se puede realizar a los estudiantes, detallan un 78% estar de acuerdo que los aprendizajes son memorísticos y receptivos mientras que un 13% pocas veces y un 9% que nunca. No obstante, en la entrevista aplicada a la docente manifiesta estar llevando aprendizajes activos. En cambio en la guía de observación pudimos comprobar que los estos ambientes de aprendizajes siguen siendo memorísticos y receptivos por parte de los



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

estudiantes. Por ello, se puede evidenciar la contradicción frente a las respuestas, sin embargo se considera que los resultados con mayor porcentaje son válidos.

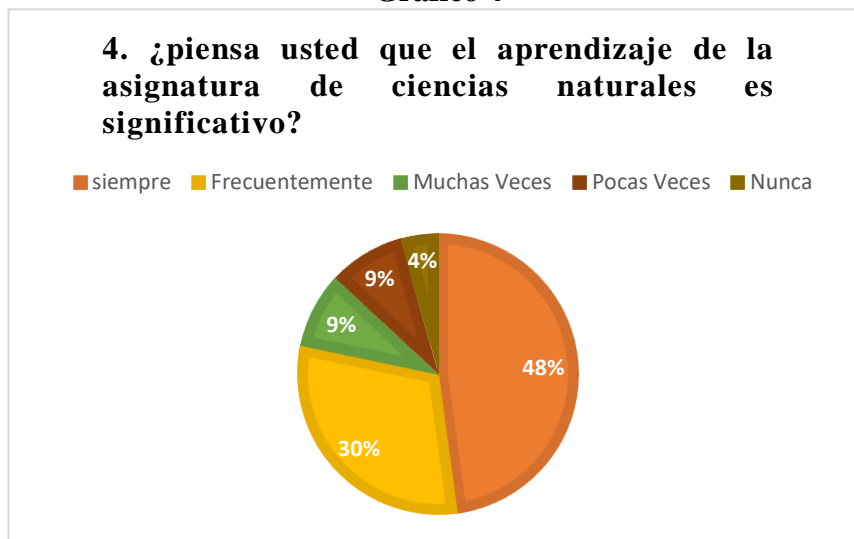
Tabla 4:

4. ¿Piensa usted que el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales es significativo?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	11	47,8	47,8
Frecuentemente	7	30,4	30,4
Muchas Veces	2	8,7	8,7
Pocas Veces	2	8,7	8,7
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Grafico 4



Fuente: tabla 4

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 4 correspondiente al aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales, en el cual, corresponde un 87% está de acuerdo que el aprendizaje es significativo, mientras que un 13% está en desacuerdo. No obstante, en la entrevista realizada a la docente considera que los aprendizajes impartidos en la asignatura de ciencias naturales siguen siendo significativos, en cambio en la guía de observación se pudo comprobar que casi siempre se da un aprendizaje significativo por la monotonía de las clases.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

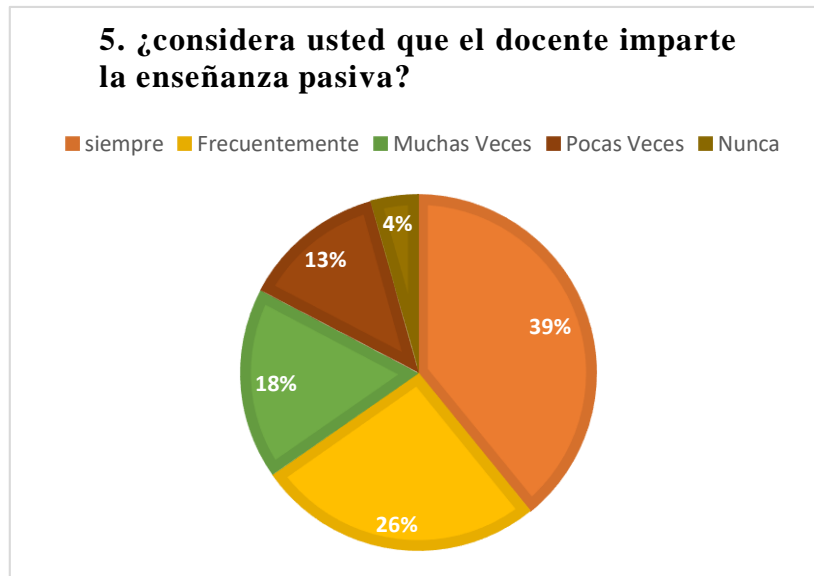
Tabla 5:

5. ¿Considera usted que el docente imparte la enseñanza pasiva?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	9	39,1	39,1
Frecuentemente	6	26,1	26,1
Muchas Veces	4	17,4	17,4
Pocas Veces	3	13	13
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 5



Fuente: Tabla 5

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 5 correspondientes a la enseñanza que imparte el docente, establecen un 83% está de acuerdo que imparte una enseñanza pasiva, mientras el 17% no está de acuerdo. En la entrevista realizada a la docente mencionó que la enseñanza que aplica es siempre activa generando en el estudiantado aprendizajes perdurables. No obstante, mediante de la guía de observación se pudo constatar el que casi siempre es una enseñanza pasiva, dando verificación al mayor porcentaje de la encuesta.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

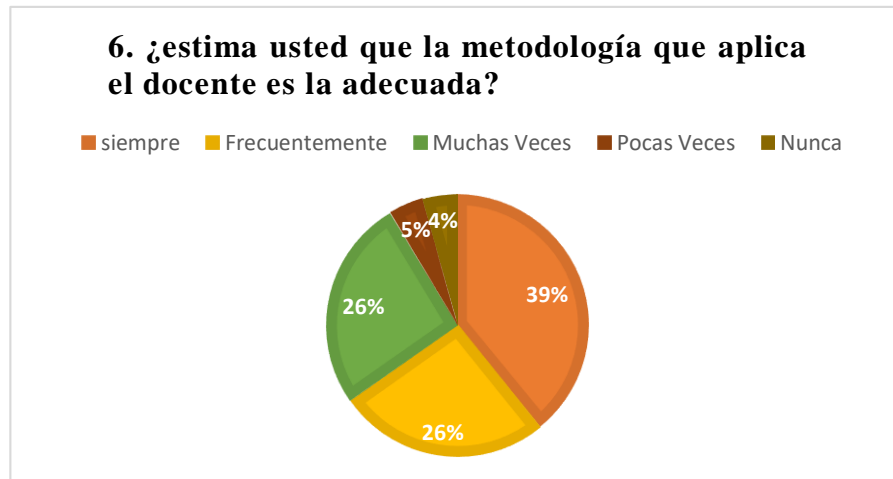
Tabla 6:

6. ¿Estima usted que la metodología que aplica el docente es la adecuada?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	9	39,1	39,1
Frecuentemente	6	26,1	26,1
Muchas Veces	6	26,1	26,1
Pocas Veces	1	4,3	4,3
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 6



Fuente: Tabla 6

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 6 correspondientes a la metodología que aplica el docente, establecen un 91% está de acuerdo que es la adecuada, mientras que el 9% está en desacuerdo. En la entrevista empleada a la docente recalcó que la metodología siempre es la adecuada porque se adapta a las necesidades de cada estudiante. No obstante, en la guía de observación se pudo comprobar que esta metodología no es la adecuada, porque se observó metodologías muy tradicionalistas, donde los alumnos son receptores de información.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

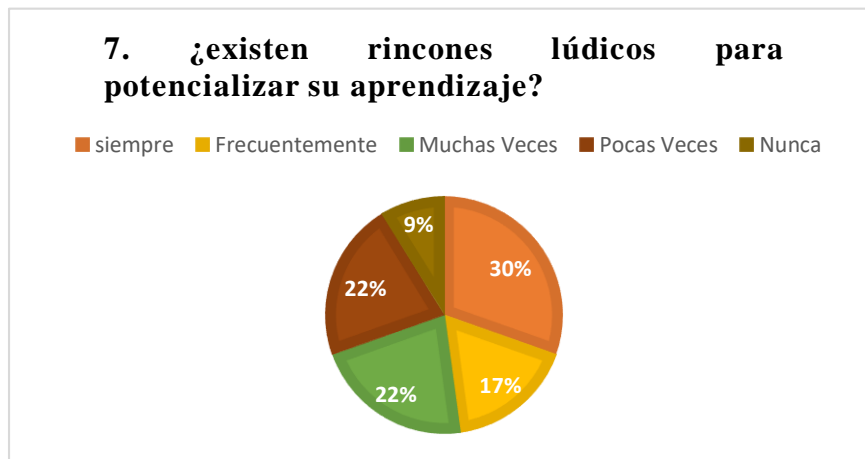
Tabla 7:

7. ¿Existen rincones lúdicos para potencializar su aprendizaje?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	7	30,4	30,4
Frecuentemente	4	17,4	17,4
Muchas Veces	5	21,7	21,7
Pocas Veces	5	21,7	21,7
Nunca	2	8,8	8,8
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Grafico 7



Fuente: Tabla 7

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el grafico 7 correspondientes a la existencia de rincones lúdicos para potencializar el aprendizaje, establecen un 69% estar de acuerdo, mientras un 31% estar en desacuerdo. No obstante, en la entrevista realizada a la docente considera está de acuerdo sobre la existencia de rincones lúdicos porque a los estudiantes les va a permitir potencializar su aprendizaje y además que es un método muy didáctico e innovador.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

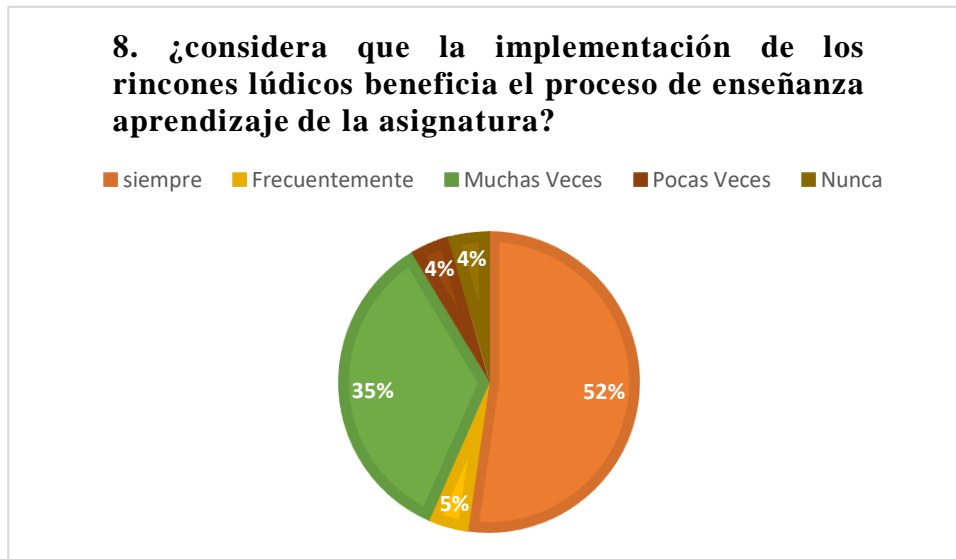
Tabla 8:

8. ¿Considera que la implementación de los rincones lúdicos beneficia el proceso de Enseñanza aprendizaje de la asignatura?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	12	52,2	52,2
Frecuentemente	1	4,3	4,3
Muchas Veces	8	34,8	34,8
Pocas Veces	1	4,4	4,4
Nunca	1	4,3	4,3
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Grafico 8



Fuente: Tabla 8

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el grafico 8 correspondientes a la implementación de los rincones lúdicos, establecen un 92% está de acuerdo que beneficia el proceso de Enseñanza aprendizaje de la asignatura, y un el 8% está en desacuerdo. No obstante, en la entrevista realizada a la docente considera que está de acuerdo con la implementación de los rincones lúdicos, los alumnos pueden demostrar el aprendizaje adquirido y más que nada poder ellos mismos ser partícipe de sus propios conocimientos. En la guía de observación pudimos constatar que aún no se da una implementación de estos rincones lúdicos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

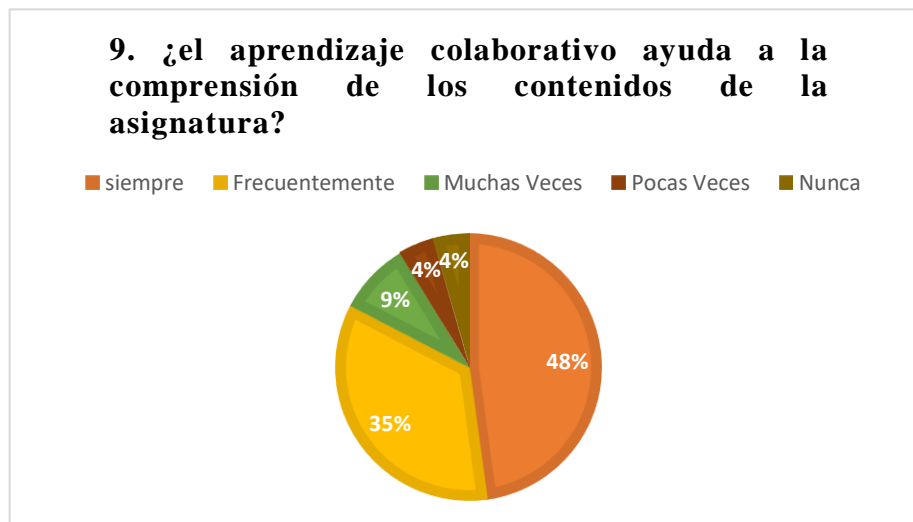
Tabla 9:

9. ¿El aprendizaje colaborativo ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	11	47,8	47,8
Frecuentemente	8	34,8	34,8
Muchas Veces	2	8,7	8,7
Pocas Veces	1	4,3	4,3
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Gráfico 9



Fuente: Tabla 9

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el gráfico 9 correspondientes al aprendizaje colaborativo, establecen un 92% están de acuerdo que ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura, el 2% pocas veces y un 2% que nunca está en desacuerdo. Se determina que existe una gran cantidad que está de acuerdo con el aprendizaje colaborativo, porque va a servir como ayuda a la comprensión de los contenidos de la asignatura de ciencias naturales. En la entrevista realizada a la profesora nos mencionó que siempre el aprendizaje en grupo va generar la comprensión de los contenidos. No obstante en la guía de observación se pudo evidenciar que muy poco crea aprendizaje colaborativos, lo que repercute de manera negativa en los estudiantes respecto a la asignatura de ciencias naturales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tabla 10:

10. ¿Considera que las estrategias que utiliza el docente para la Enseñanza-aprendizaje son activas?			
Frecuencia	n°	Porcentaje	Porcentaje valido
Siempre	9	39,1	39,1
Frecuentemente	9	39,1	39,1
Muchas Veces	4	17,4	17,4
Pocas Veces	0	0	0
Nunca	1	4,4	4,4
Total	23	100	100

Fuente: Investigación directa

Elaboración: Autores

Grafico 10



Fuente: Tabla 10

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos en el grafico 10 correspondientes a las estrategias que utiliza el docente, establecen un porcentaje del 96% que están de acuerdo que las estrategias para la Enseñanza-aprendizaje son activas y el 4% en desacuerdo. No obstante, en la guía de observación se pudo comprobar que las estrategias no son adecuadas, porque se da una clase muy monótona, con pocas estrategias para el aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXOS 3

CUADROS REFERENCIALES DEL SOPORTE INVESTIGATIVO

OFICIOS

SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TITULACIÓN



Universidad Técnica de Machala

Calidad, Pertinencia y Calidez

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Machala, 04 de junio de 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca M.g.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Presente

De mi consideración

Yo, **Jorge Kevin Villacis Molina**, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "C" jornada Nocturna periodo 2021- 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds, para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACION "TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR" información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente

C.I. 070559022-2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Universidad Técnica de Machala

Calidad, Pertinencia y Calidez

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Machala, 03 de junio de 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca M.g.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Presente

De mi consideración

Yo, **Sonia Isabel Borja Ulloa**, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "C" jornada Nocturna periodo 2021- 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACION "TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR" información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente

C.I. 070697605-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad. Pertinencia v Calidez





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO: TRABAJO DE TITULACIÓN DE MANERA GRUPAL



Universidad Técnica de Machala

Calidad, Pertinencia y Calidez

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Machala, 04 de junio de 2021

Srs.

Leda. Nasly Tinoco Cuenca Mg, Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Riveras Ríos Mg, Sc.

**COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Presente

De mi consideración

Nosotros **Sonia Isabel Borja Ulloa** y **Jorge Kevin Villacis Molina**, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "C" jornada Nocturna periodo 2021- I de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente:

Sonia Isabel Borja Ulloa

Jorge Kevin Villacis Molina



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO: SELECCIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO INTEGRADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

Machala, 11 de Junio de 2021

Srs.

Lcda. Nasly Paquita Tinoco Cuenca, Mg. Sc

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACION BASICA

Dr. Alex Rivera Ríos, Mg. Sc

COORDINADOR DE TITULACION DE LA CARRERA DE EDUCACION BASICA

Presente. -

De mi consideración,

Nosotros, BORJA ULLOA SONIA ISABEL y VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "C" jornada NOCTRUNA periodo 2021-1 de la carrera de educación básica nos dirigimos a Uds. Para dar a conocer el tema seleccionado para la realización del trabajo de titulación MODALIDAD TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR. Previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la educación: AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO 2021 – 2022.

Información que daremos a conocer para fines legales correspondientes.

Atentamente,

Sonia Isabel Borja Ulloa

C.I. 0706976057

Jorge Kevin Villacis Molina

CI. 0705590222



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO: PETICION FORMAL A LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

Machala, 10 de junio 2021

DLP.

Raquel Sánchez Vélez.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "PROVINCIA DE EL ORO"

Presente. -

De nuestra consideración,

Nosotros, Sonia Isabel Borja Ulloa y Jorge Kevin Villacis Molina, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "C" jornada NOCTURNA periodo 2021 – 1 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Ud, de la manera más comedida posible para solicitarle se nos permita realizar la investigación con la temática, **AMBIENTES DE APRENDIZAJE LUDICO PARA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, PROVINCIA DE EL ORO, CANTON EL GUABO 2021 – 2022**, misma que corresponde al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud

Atentamente

Sonia Isabel Borja Ulloa

C.I. 0706976057

Jorge Kevin Villacis Molina

CI. 0705590222



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO: ACEPTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Machala, 23 de junio 2021

Srs.

Sonia Isabel Borja Ulloa y Jorge Kevin Villacis Molina
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Presente

De mi consideración

Yo, DLP, Raquel Sánchez Vélez, Directora de la Escuela De Educación Básica Provincia de el Oro, una vez recibida su petición debo informar que la misma ha sido aceptada positivamente para que puedan realizar la investigación con la temática AMBIENTES DE APRENDIZAJES LUDICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES, CUARTO GRADO, ESCUELA PROVINCIA DE EL ORO, CANTÓN EL GUABO, 2021-2022 correspondiente al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciados/as en Educación Básica.

Atentamente,

Dlp. Raquel Sánchez Vélez

CL: 0702956152

Directora de la Escuela De Educación Básica Provincia de el Oro.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

REPUBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA
N. 070697605-7

APellidos y Nombres
SORJA ULLCOA SORJA ISABEL

Lugar de nacimiento
EL ORO EL GUABO EL GUABO

Fecha de nacimiento
1999-05-22

Nacionalidad
ECUATORIANA

Sexo
MUJER

Estado civil
SOLTERO



INSTRUCCIÓN SUPERIOR DESECCION EDUCACIÓN ESTUDIANTE

E33331222

APellidos y Nombres del Padre
SORJA OCHOA ENRIQUE DARWIN

APellidos y Nombres de la Madre
ULLCOA VALAREZO SORJA ANABEL

Lugar y fecha de expedición
EL GUABO 2017-05-18

Fecha de expiración
2027-05-18

ISM 17 07 831 08 244



REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA
N. 070559022-2

APellidos y Nombres
VILLACIS MOLINA JORGE KEVIN


Lugar de nacimiento
EL ORO EL GUABO EL GUABO

Fecha de nacimiento
1997-09-25

Nacionalidad
ECUATORIANA

Sexo
HOMBRE

Estado civil
SOLTERO



INSTRUCCIÓN BACHILLERATO PROFESIÓN/OCUPACIÓN BACHILL. EN CIENCIAS

E33333222

APellidos y Nombres del Padre
VILLACIS MARIN JORGE ABEL

APellidos y Nombres de la Madre
MOLINA SANTOS ENMA GRACIELA

Lugar y fecha de expedición
MACHALA 2017-01-24

Fecha de expiración
2027-01-24

ISM 16 10 551 08





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO: AUTORIZACION A LOS PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969
Calidad, Pertinencia y Calidez
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

Machala, 01 de Septiembre del 2021

Estimados Padres/Madres/Representantes Legales

Por medio del presente, queremos solicitar su **AUTORIZACION** para la participación de su hijo, hija / representada, representado, en la aplicación de una encuesta, que será realizada por los estudiantes de la Universidad técnica de Machala, carrera Educación Básica.

El presente instrumento de recolección de datos consiste en un cuestionario de encuesta de preguntas de opción múltiple, el cual tiene como finalidad recabar información sobre la aplicabilidad de los ambientes de aprendizajes lúdicos para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela provincia de El Oro, cantón El Guabo, 2021-2022.

Se pone en conocimiento de Ud. que los criterios emitidos gozarán de absoluta confidencialidad, solo serán tomados para fines investigativos y a los cuales solo accederán los investigadores. Se le sugiere contestar ajustándose a la realidad, debido a que de la autenticidad con la cual usted emita su criterio dependerá la validez y confiabilidad de los resultados que se obtengan.

Aquellos resultados se pondrán al servicio de la Universidad Técnica de Machala, para que sirvan de base a futuras investigaciones y a la toma de decisiones en función del mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el ámbito educativo.

Agradecemos su gentil apoyo.

Atentamente,

Sonia Borja Ulloa

Jorge Villacis Molina



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969
Calidad, Pertinencia y Calidez
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

Yo.....padre/madre/representante
legal del estudianteautorizo
NO autorizo la aplicación de la encuesta ambientes de aprendizajes lúdicos para
enseñanza aprendizaje de ciencias naturales, quinto grado, escuela provincia de El Oro,
cantón El Guabo, 2021-2022.

Firma.....

Cédula de Identidad.....

|





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXO 4
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

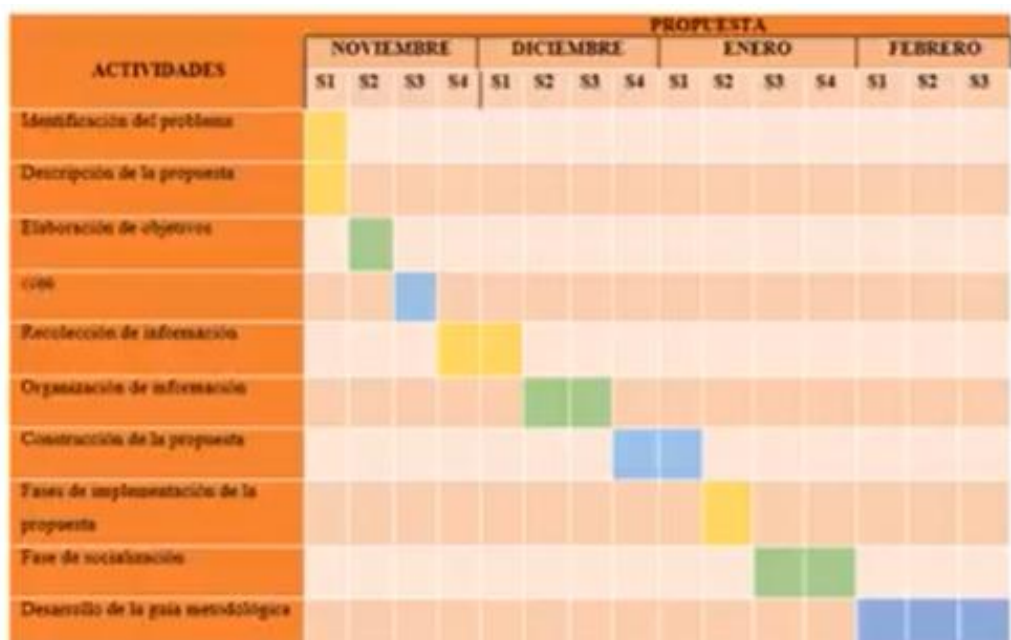
CAPTURAS REALIZADAS DENTRO DEL PROYECTO INTEGRADOR

2.4 Fases de implementación de la propuesta

Con los datos que fueron obtenidos en la escuela de educación básica "Provincia de El Oro" del cantón el Guabo se pudo realizar el respectivo análisis de la información, donde se observó que la docente de dicha institución no utiliza los diferentes ambientes de aprendizaje, en donde el estudiante pueda consolidar aprendizajes significativos, esto repercute en el estudiantado ya que no va adquirir de la mejor manera los contenidos impartidos durante la clase. |

Dentro de este contexto, con la realización de la guía didáctica se pretende ayudar a la docente a mejorar sus procesos de enseñanza, todo esto a beneficio de los estudiantes, ya que son ellos los que van aprender, para esto se ha tomado en cuenta la falencia que existe al momento de implementar diferentes ambientes que existen por parte de la profesional, es por eso que el desarrollo de la guía va contribuir de manera eficaz a mejorar el proceso educativo, la cual brinda diversas formas de cómo trabajar durante la jornada respectiva de clases, lo que va facilitar la adquisición de conocimientos por parte de todo el estudiantado, con la finalidad de obtener una educación de calidad.

Desde esta perspectiva una de los objetos de estudio de la propuesta son los ambientes de aprendizajes lúdicos, debido a que son espacios o contextos muy eficaces al momento de trabajar en los diferentes escenarios que el docente pueda otorgarles, esto va generar clases motivadoras y dinámicas impulsando en el alumno su imaginación y creatividad.

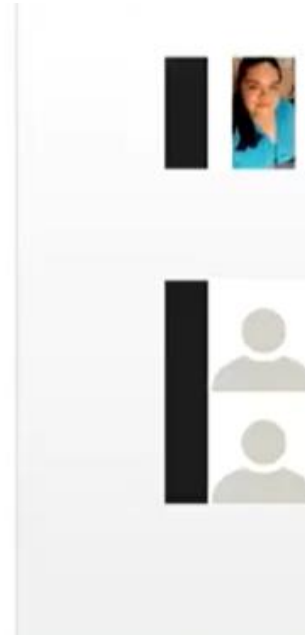




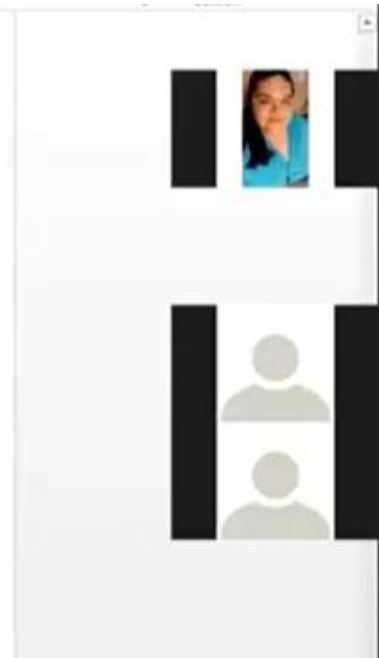
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

2.4.3.2 Cronograma de actividades

SESION DE TRABAJO	
Duración: 1 Sección	Tiempo: 2 horas (15:00 – 17:00)
Nombre de la propuesta: Ambientes de aprendizajes lúdicos para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de 5to grado de la escuela de educación básica "Provincia de El Oro"	
Objetivo: Socializar la información mediante la guía didáctica a los docentes de la escuela de educación básica "Provincia de El Oro" para la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos para mejorar la enseñanza de ciencias naturales.	
DESARROLLO:	
<ul style="list-style-type: none"> > Bienvenida > Presentación de la guía didáctica > Identificación de los ambientes de aprendizaje > Presentación de las actividades lúdicas de acuerdo a cada ambiente de aprendizaje. > Explicación del procedimiento de las actividades 	

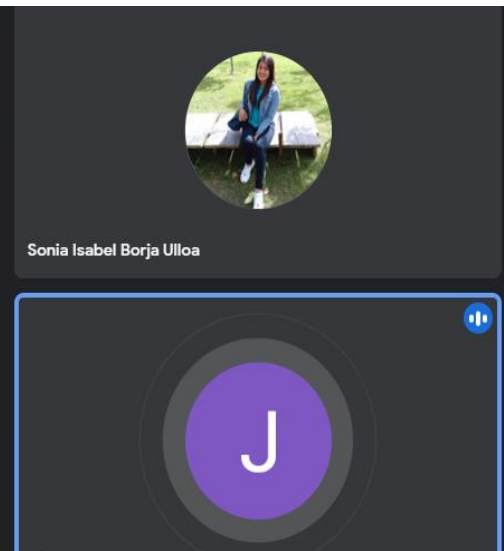
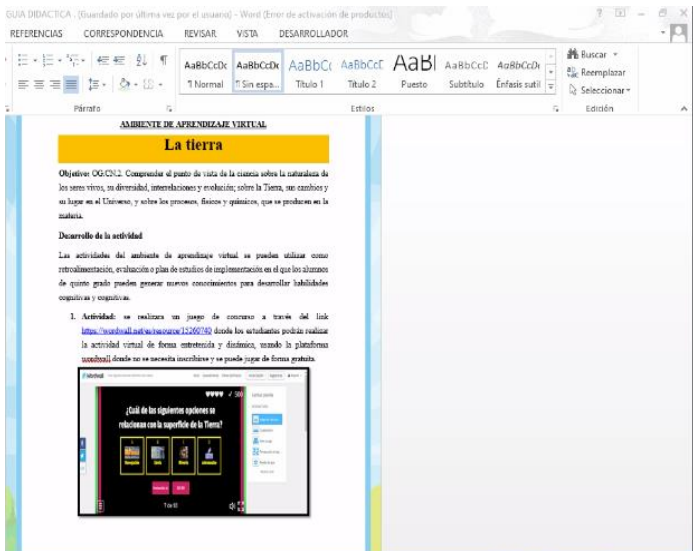
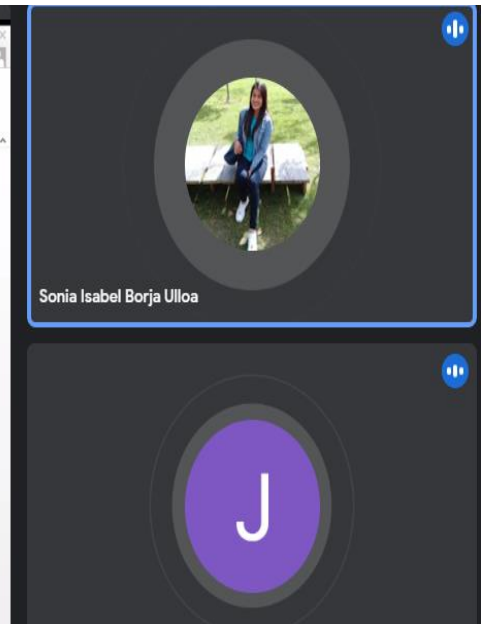
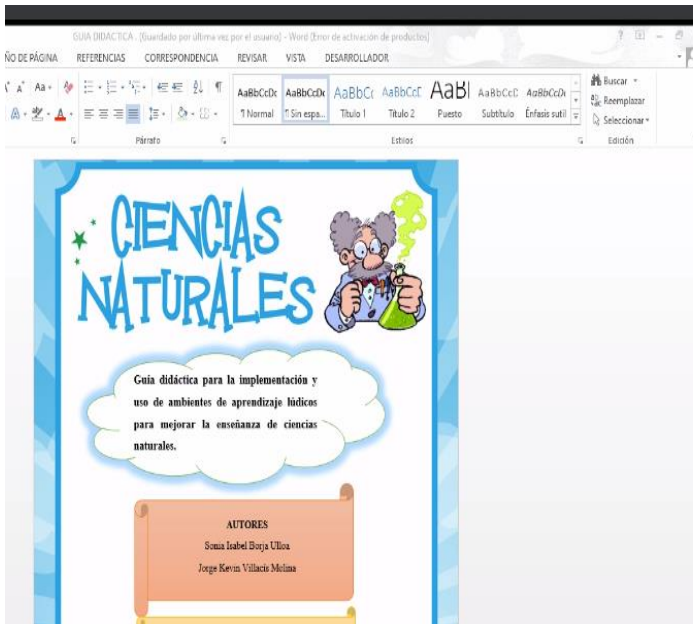


A. RECURSOS HUMANOS			
NO DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO H T	TOTAL
2 Autores	4 horas	30,00	120,00
SUBTOTAL			120,00
B. RECURSOS MATERIALES			
DESCRIPCION	CANT.	C/UNIT.	TOTAL
Péndulas	3	10,00	30,00
Internet	2	25,00	50,00
Luz	2	20,00	40,00
SUBTOTAL			120,00
C. OTROS			
DESCRIPCION	TOTAL		
Teléfonos y comunicaciones	10,00		
Taxi	20,00		
SUBTOTAL			30,00
COSTO TOTAL:			270,00





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GUÍA DIDÁCTICA (Guardado por última vez por el usuario) - Word (Error de activación de productos)

REFERENCIAS CORRESPONDENCIA REVISAR VISTA DESARROLLADOR

LA TIERRA Y SUS PARTES

NUESTRO PLANETA TIERRA

Sonia Isabel Borja Ulloa

Tú

ANEXO 4 PAPERS - Word (Error de activación de productos)

DESIGNO DE PÁGINA REFERENCIAS CORRESPONDENCIA REVISAR VISTA DESARROLLADOR

Cita 14
<file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>
Rodríguez. (2018). la importancia del uso del material didactico para la construccion de aprendizajes significativos. *revista mensual de UIDE*, 172. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>

INNOVA Research Journal 2018, Vol 3, No. 6, 168-176.
ISSN 2477-9024

La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial

The importance of the use of didactic material for the construction of significant learning in Initial Education

Zila Isabel Esteves Fajardo
Universidad de Guayaquil
Norma Garcés Garcés
Universidad de Guayaquil
Verónica Narcisca Toala Santana
Elizabeth Eunice Poveda Gurumendi
Colegio Emblemático Guayaquil
Autor para correspondencia: zilaisabelesteves@hotmail.es, Norma.garces@ug.edu.ec, veronit@hotmail.com, lizlpz30@yahoo.com
Fecha de recepción: 25 de Enero de 2018 - Fecha de aceptación: 26 de Junio de 2018

Sonia Isabel Borja Ulloa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ANEXO 5
GUIA DIDACTICA

CIENCIAS NATURALES



Guía didáctica para la implementación y uso de ambientes de aprendizaje lúdicos para mejorar la enseñanza de ciencias naturales.

AUTORES

Sonia Isabel Borja Ulloa
Jorge Kevin Villacís Molina

ESCUELA

Escuela de educación básica "Provincia de el oro."

GRADO

Quinto grado de Educación básica.

El Guabo – El Oro
Ecuador



PRESENTACIÓN

Con el objetivo de contribuir a una educación significativa, mediante la práctica activa y dinámica a través de la implementación y uso de ambientes de aprendizajes lúdico en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales. Por ello, se ha desarrollado la siguiente guía metodológica con diferentes actividades que completen el uso y manejo de estos espacio lúdicos, con el sentido que se utilicen como herramienta en el aprendizaje.

¿Porque implementar ambientes de aprendizajes lúdicos en la enseñanza de ciencias naturales?

El uso de la lúdica contribuye a la construcción de los individuos y la sociedad, es una actividad innata al ser humano y está relacionada con la alegría, el placer y la diversión. Se ha reconocido su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje porque se considera que fortalece el desarrollo de la cognición, la emoción y la comunicación en las diversas actividades, que es el determinante de la construcción de una sociedad del conocimiento. En este contexto, la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales junto al juego propicia la creatividad y el espíritu exploratorio y estimulan la curiosidad por las cosas desconocidas, factor básico para la formulación de preguntas. Dada la importancia de los juegos en el aprendizaje, en esta guía se detallan algunos aspectos que deben ser considerados a la hora de incluir actividades de juego en las estrategias de enseñanza, con el objetivo de establecer el conocimiento científico escolar en ciencias naturales.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Identificación de los ambientes de aprendizajes lúdicos

Real



Se puede concebir en áreas verdes, bibliotecas, un laboratorio entre otros, es decir escenarios reales donde se puede constatar la aplicación de las habilidades y también de los conocimientos adquiridos donde se incluye también la práctica de los valores y actitudes.

Áulico



En este espacio las actividades que se desarrollan son dentro del aula de clases, en este contexto el alumno va tener interacción con su docente en el mismo espacio y tiempo

Virtual



Se pueden crear a través del uso de la tecnología de la información y comunicación como fuente principal, con el fin de otorgar a los estudiantes los recursos apropiados que faciliten su proceso de adquisición de aprendizajes

AMBIENTES DE APRENDIZAJE LÚDICOS

objetivo

Orientar a los docentes sobre el uso de los ambientes de aprendizajes lúdicos, para la enseñanza de las ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

contenido

La guía didáctica trae consigo actividades que el docente puede desarrollar durante sus clases, con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de quinto grado. Con su actitud y comportamiento ejemplar, el docente siempre debe estimular la formación integral en todos los espacios, y debe tener una actitud de participación y realización. Entonces, para hacer esto, necesita planificar claramente lo que logrará con esta guía.

AMBIENTE DE APRENDIZAJE ÁULICO

Actividades

Animales vertebrados e invertebrados





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

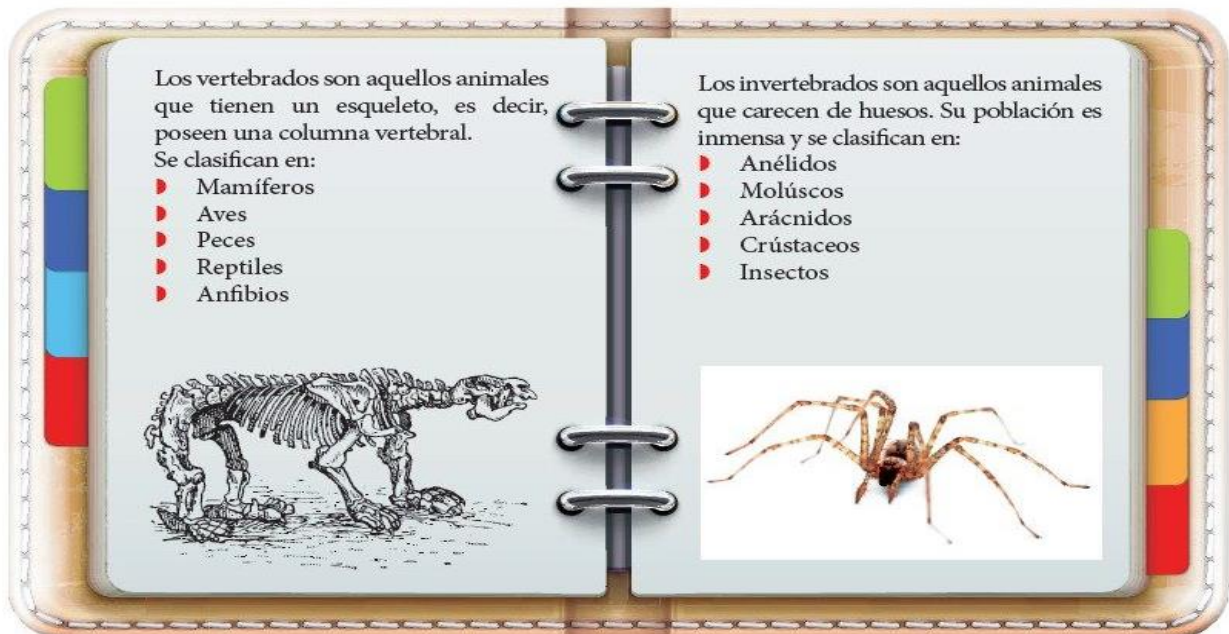
Objetivo: G.CN.2. Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución; sobre la Tierra, sus cambios y su lugar en el Universo, y sobre los procesos, físicos y químicos, que se producen en la materia.

Desarrollo de la actividad

Las actividades del ambiente de aprendizaje áulico se pueden utilizar como retroalimentación, evaluación o plan de estudios de implementación en el que los alumnos de quinto grado pueden generar nuevos conocimientos para desarrollar habilidades cognitivas.

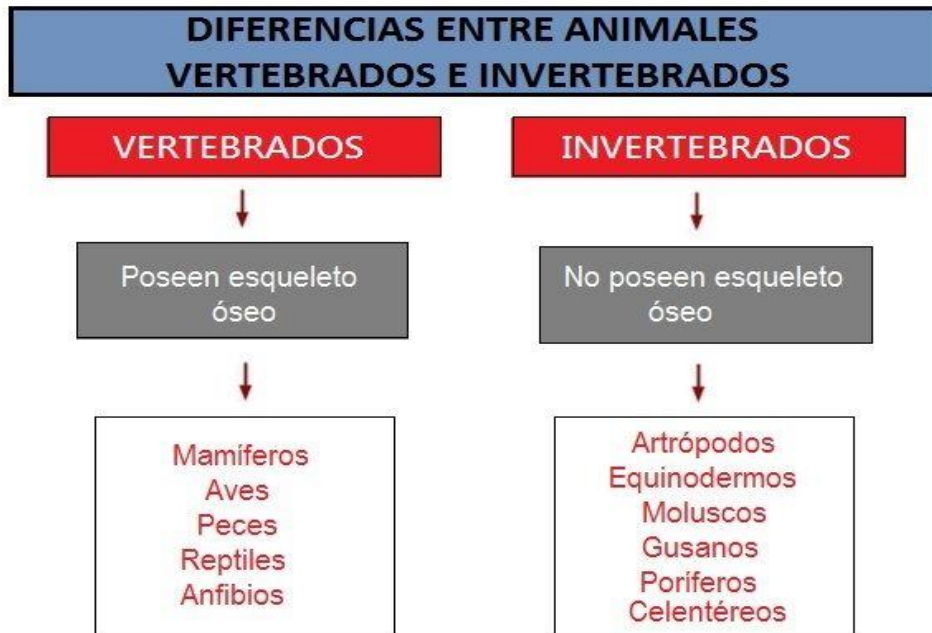
1. **Dinámica:** Un animal muy particular
2. **Lluvia de ideas:** ¿Qué diferencia existe entre los animales vertebrados e invertebrados?

Los animales vertebrados e invertebrados





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



3. Juego: Rivales en la Jungla

Se divide al curso en dos equipos, el equipo A: Animales vertebrados y el equipo B: Animales invertebrados. Ambos equipos tendrán un tiempo para escoger 8 animales para desafiar. El docente está a cargo de coordinar, por consiguiente da paso a cada alumno que salga a imitar a su animal. El mejor equipo imitador se lleva la victoria.

4. Formular la conclusión sobre el tema abordado

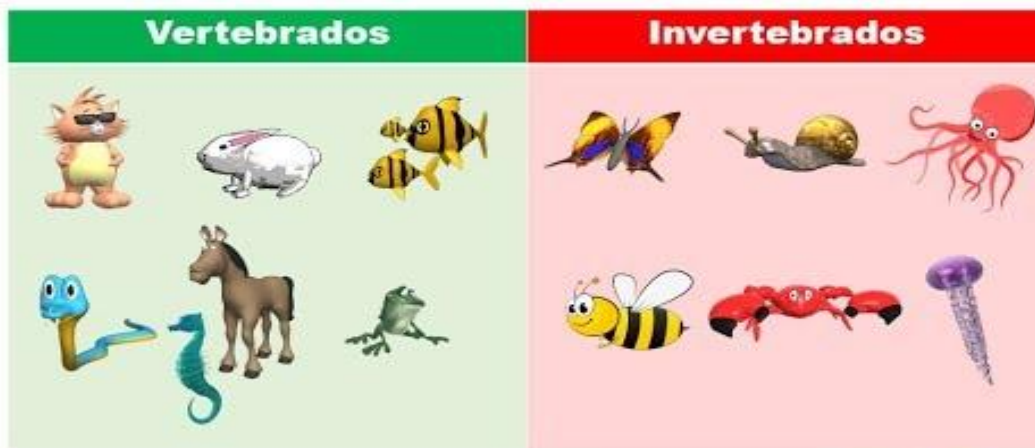
Materiales

- ✚ Texto de ciencias naturales
- ✚ Video
- ✚ Imágenes
- ✚ diapositivas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Video de referencia



aprendealeer.com



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AMBIENTE DE APRENDIZAJE REAL

El aire – propiedades del aire

Objetivo: CE.CN.3.12. Explica, desde la observación e indagación en diversas fuentes, las causas y consecuencias de las catástrofes climáticas en los seres vivos y sus hábitat, en función del conocimiento previo de las características, elementos y factores del clima, la función y propiedades del aire y la capa de ozono en la atmósfera, valorando la importancia de las estaciones y datos meteorológicos y proponiendo medidas de protección ante los rayos UV.

Desarrollo de la actividad

El ambiente de aprendizaje lúdico a utilizarse con los estudiantes de quinto grado, es aquí donde los estudiantes van a desarrollar habilidades intelectuales y cognitivas, las cuales les va a permitir tener una buena interacción en el aula, y a su vez puedan desenvolverse en las actividades al momento de realizar, sobre la temática: Propiedades del aire

1. Se desarrolla una dinámica para la integración de todos los estudiantes.
2. El docente realiza varias preguntas de acorde al tema que se va a brindar en su momento, y del cual se va realizar una actividad.
3. Cada estudiante va a pensar, y se va dar ideas de cómo llevar a cabo el trabajo a realizarse.
4. Realizar la actividad para verificar la importancia de este en la vida de los seres.
5. Formular la conclusión del tema por parte del docente.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

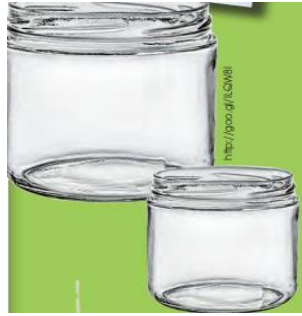
Ya sabes que el aire es una mezcla de gases diferentes que se encuentran en la atmósfera. Te proponemos que investigues algunas de sus propiedades.

Materiales

- 🚩 2 globos
- 🚩 Una balanza
- 🚩 2 velas
- 🚩 2 recipientes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



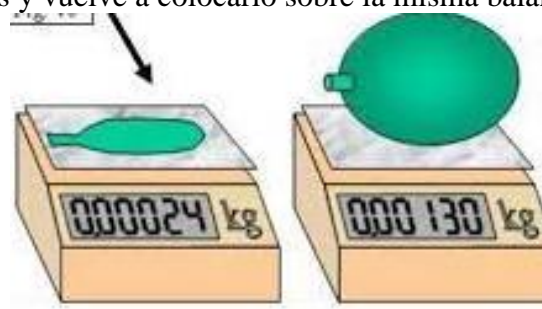
Procedimiento

El aire

1. Coge dos globos del mismo tamaño y colócalos sobre una balanza.



2. Infla uno de los globos y vuelve a colocarlo sobre la misma balanza.



3. Reflexiona y responde:

- a. ¿Qué ocurre? ¿A qué se debe esto?
- b. Completa la frase de la actividad: El aire...

El aire es necesario para.....

Debes realizar este último experimento con la ayuda de un adulto.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

4. Coge dos velas iguales y dos recipientes de cristal (uno debe ser más grande que el otro, pero en ambos deben caber las velas).



5. Enciende las velas y cúbrelas con los recipientes. a. ¿Cuál se apaga antes? ¿Por qué? b. ¿Qué gas del aire es necesario para mantener la llama?

6. Completa la frase de la actividad: El aire es necesario para...

Video de referencia





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AMBIENTE DE APRENDIZAJE REAL

Cambios de estado

Objetivo: O.CN.3.7. Formular preguntas y dar respuestas sobre las propiedades de la materia, la energía y sus manifestaciones, por medio de la indagación experimental y valorar su aplicación en la vida cotidiana.

Desarrollo de la actividad

El ambiente de aprendizaje lúdico se refiere al espacio, al contexto en el cual el alumnado va estar penetrado para poder consolidar aprendizajes favorables en el transcurso de su formación académica.

1. Dinámica: Roll & Play
2. Lluvia de ideas: ¿Cuáles son las propiedades de la materia que ustedes conozcan?
3. Mediante un gráfico acerca de estas propiedades se va detallar más respecto a esta temática, definiciones, características, etc.
4. Los estudiantes realizarán la actividad que va ser propuesta por parte del docente.

Una vez culminada la actividad el profesor va calificar de acorde a la rúbrica propuesta con anticipación en clase.

MATERIALES

- 🚩 agua
- 🚩 recipiente resistente al calor con tapa
- 🚩 cubitera
- 🚩 Fuente de calor: cocina, microondas...
- 🚩 congeladora

EXPERIMENTACIÓN

- 🚩 1. Llena una cubitera de agua e introdúcela en la congeladora. Espera una hora y comprueba qué ha ocurrido. Anota la temperatura a la que está funcionando la congeladora.
- 🚩 2. Saca unos cubitos de hielo de la congeladora, introdúcelos en el recipiente y observa qué ocurre pasado un tiempo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

- ✚ 3. Con ayuda de un adulto, calienta el agua del recipiente. Cuando empiece a hervir, retíralo del fuego y coloca la tapa. Pasados varios minutos levanta la tapa con precaución y observa su interior.

RESULTADO DE LA EXPERIMENTACIÓN

- ✚ a. ¿Qué cambios de estado se han producido en el agua?
- ✚ b. ¿Por qué se han derretido los cubitos de hielo?
- ✚ c. ¿Cuándo se evapora el agua? ¿Por qué?

Video de referencia





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AMBIENTE DE APRENDIZAJE AÚLICO

Las plantas

Objetivo: OG.CN.1. Desarrollar habilidades de pensamiento científico con el fin de lograr flexibilidad intelectual, espíritu indagador y pensamiento crítico; demostrar curiosidad por explorar el medio que les rodea y valorar la naturaleza como resultado de la comprensión de las interacciones entre los seres vivos y el ambiente físico.

Desarrollo de la actividad

Las actividades del ambiente de aprendizaje áulico se pueden utilizar como retroalimentación, evaluación o plan de estudios de implementación en el que los alumnos de quinto grado pueden generar nuevos conocimientos para desarrollar habilidades cognitivas y cognitivas.

1. **Dinámica:** El que sea más rápido que yo
2. **Lluvia de ideas:** Partes de la planta
3. **Actividad:** Realizar un dibujo de una planta con sus partes en una cartulina, luego se procede a reconocer las partes de las plantas con la ayuda del docente, en el cual el estudiante deberá rellenar con plastilina de colores su dibujo y escribiendo cada parte de la planta. Al finalizar la actividad, se podrá sacar conclusiones de la actividad realizada.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Actores

- Docentes
- Estudiantes

Materiales

- Aula de clases
- Cartulina
- Plastilina
- Colores
- Lápiz
- Borrador
- Lapiceros

Video de referencia





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AMBIENTE DE APRENDIZAJE VIRTUAL

La tierra

Objetivo: OG.CN.2. Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución; sobre la Tierra, sus cambios y su lugar en el Universo, y sobre los procesos, físicos y químicos, que se producen en la materia.

Desarrollo de la actividad

Las actividades del ambiente de aprendizaje virtual se pueden utilizar como retroalimentación, evaluación o plan de estudios de implementación en el que los alumnos de quinto grado pueden generar nuevos conocimientos para desarrollar habilidades cognitivas y cognitivas.

- 1. Actividad:** se realizara un juego de concurso a través del link <https://wordwall.net/es/resource/15260740> donde los estudiantes podrán realizar la actividad virtual de forma entretenida y dinámica, usando la plataforma wordwall donde no se necesita inscribirse y se puede jugar de forma gratuita.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

1.- Observa la imagen e identifica las capas de la Tierra.
¿Qué capa se está representando en la imagen 3?

1
2
3
Biósfera

A
Atmosfera,
capa de gases

B
Litosfera,
capa de tierra

C
Hidrosfera,
capa de agua

Puntuación x2

50:50

¿Qué tipo de erosión se presenta en la siguiente imagen?

A
Natural

B
Causada por el hombre

Puntuación x2

50:50

8 de 10

Actores

- Docentes
- Estudiantes

Materiales

- Dispositivo con internet
- Libro de ciencias naturales



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Video de referencia





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación permiten conocer si las actividades que fueron propuestas cumplieron con el objetivo trazado en la enseñanza de las ciencias naturales. De la misma forma poder conocer si el resultado es favorable acorde a lo que deseábamos obtener.

Logros alcanzados

Entre los logros que fueron alcanzados podemos mencionar los siguientes...

LCN.3.1.1. Identifica a los invertebrados representativos de las regiones naturales del Ecuador, en función de sus semejanzas y diferencias, su diversidad, las amenazas a las que están expuestos y propone medidas para su protección. **(J.3., I.1.)**

LCN.3.12.3. Formula una investigación sencilla del estado de la calidad del aire, en función de la comprensión de su importancia para la vida, sus propiedades, las funciones y efectos de la contaminación en el ambiente. **(J.3., S.3.)**

LCN.3.6.1. Explica desde la observación de diferentes representaciones cómo las teorías sobre la composición de la materia han evolucionado, hasta comprender que está constituida por átomos, elementos y moléculas. **(J.3.)**

CN.3.2.2. Explica el proceso de reproducción de las plantas a partir de reconocer sus estructuras, las fases, los factores y/o los agentes que intervienen en la fecundación, reconoce su importancia para el mantenimiento de la vida, y mediante trabajo colaborativo propone medidas de protección y cuidado. **(J.3., I.1., S.4.)**

CN.3.10.1. Analiza la estructura de la Tierra (capas, componentes) como parte del sistema solar y su órbita, con respecto al Sol y el resto de planetas. **(J.3.)**