



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL BASICO
ELEMENTAL, ESCUELA MODESTO CHÁVEZ FRANCO,
TORATA, 2021 - 2022.**

**SUIN ZAPATA GINA YADIRA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VELEZ SURIAGA KARLA XIOMARA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL BASICO
ELEMENTAL, ESCUELA MODESTO CHÁVEZ FRANCO,
TORATA, 2021 - 2022.**

**SUIN ZAPATA GINA YADIRA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VELEZ SURIAGA KARLA XIOMARA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL BASICO
ELEMENTAL, ESCUELA MODESTRO CHÁVEZ FRANCO,
TORATA, 2021 - 2022.**

**SUIN ZAPATA GINA YADIRA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**VELEZ SURIAGA KARLA XIOMARA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

ROMERO ARCAYA ANIBAL STEFAN

**MACHALA
2022**

MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO

por Velez-suin Velez-suin

Fecha de entrega: 06-sep-2022 09:27a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1893657885

Nombre del archivo: SUIN_Y_VELEZ_-_FORMATO_DE_TURNITIN.docx (171.44K)

Total de palabras: 17270

Total de caracteres: 95548

MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

1%

★ Submitted to Universidad Tecnológica

Indoamerica

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

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

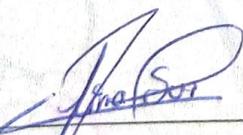
Las que suscriben, SUIN ZAPATA GINA YADIRA y VELEZ SURIAGA KARLA XIOMARA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL BASICO ELEMENTAL, ESCUELA MODESTRO CHÁVEZ FRANCO, TORATA, 2021 - 2022., otorgan a 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.

Las autoras 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.

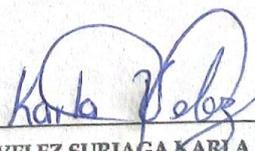
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



SUIN ZAPATA GINA YADIRA

2100738695



VELEZ SURIAGA KARLA XIOMARA

0750179160

DEDICATORIA

Este presente trabajo tiene como dedicatoria primeramente a Dios, por habernos permitido llegar hasta nuestra meta anhelada la cual es importante para nosotras, además de ser el paso a nuestra vida profesional, también agradecemos a nuestros padres que nos brindaron su apoyo total durante este proceso, además agradecemos de manera especial a nuestros docentes por haber compartido cada una de sus vivencias y enseñanzas.

Finalmente queremos dedicar a nuestros docentes los cuales fueron parte del direccionamiento de nuestro trabajo, además de habernos acompañado durante cada una de las etapas del mismo con el afán de lograr que nuestra investigación obtenga los resultados esperados.

Gina y Karla

AGRADECIMIENTO

En primera instancia queremos agradecer a nuestro padre celestial por la oportunidad que nos brinda al haber permitido que trabajemos de manera armónica donde los lazos de compañerismo se han desarrollado de manera fuerte para el cumplimiento de un mismo objetivo, agradecemos también a nuestros padres que de manera incondicional hemos sido apoyadas por ellos para cumplir nuestra más anhelada meta como profesionales.

Así mismo gradecemos a la Universidad Técnica de Machala por cada uno de los recursos que nos ha brindado para poder lograr nuestra meta profesional, donde también nos brindó docente que nos lograron instruir y aportar conocimientos enriquecedores que formaron parte de cada etapa de nuestro proceso rumbo a nuestro logro.

Gina y Karla

RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación se encuentra direccionado en la búsqueda de información actual, eficiente, de calidad y que esta se encuentre vigente acerca del tema puesto en investigación como son los materiales didácticos lúdicos como parte del rendimiento académico de los estudiantes del subnivel básico elemental en la asignatura de Ciencias naturales en la escuela Modesto Chávez Franco, además de la búsqueda de información bibliográfica se realiza la misma desde un enfoque cuanti- cualitativo de manera que el proceso sea sistematizado y ordenado, se seleccionó una modalidad de investigación bajo una directriz documental debido a la argumentación llevada a cabo durante el proceso, además se logró desarrollar bajo la selección de un nivel explicativo, descriptivo y relacional con la finalidad de analizar, explicar y lograr relacionar cada una de las etapas investigativas.

La idea central de la investigación es dar a conocer de manera significativa como a través de los materiales didácticos lúdicos el docente logra incentivar a sus estudiantes a aprender de manera dinámica y a través del juego como parte del mismo siendo este considerado como un aspecto de suma importancia en esta etapa de aprendizajes, por lo tanto es de total relevancia que se tome en consideración la importancia del conocimiento de la asignatura de las ciencias naturales por lo que esta conlleva a ser tediosa y cansada para los estudiantes dado a que los docentes no aplican materiales didácticos que llamen la atención y motive al estudiante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Los métodos aplicados se encuentran orientados de manera total en dar respuesta a la importancia del material didáctico lúdico en la educación elemental por lo que se busca que el docente se encuentre capacitado para crear y usar materiales didácticos lúdicos de manera eficaz y eficiente en el proceso de enseñanza de las ciencias naturales con la finalidad y objetividad de brindar al estudiante una nueva experiencia en el proceso de aprendizaje, además la problemática se logró identificar a través de la recolección de datos la cual permitió conocer de manera más relevante y directa las características contextuales del tema puesto en investigación, por lo tanto se realizó el uso de un método estadístico con el cual se logra visualizar de manera gráfica los resultados obtenidos por los instrumentos de investigación, donde se logró evidenciar la problemática. Por lo tanto, se realizó un taller de capacitación el cual se encuentra diseñado para instruir a los docentes de manera significativa en el uso y elaboración de material didáctico lúdico a

través de información teórica que va desde la importancia hasta la vinculación práctica de cada uno de los materiales que se llevan a cabo en el taller de capacitación mismos que estarán puestos para su aplicación en el proceso de enseñanza de las ciencias naturales con el fin de que este forme parte de manera positiva en el aprendizaje por lo que este de frutos significativos en el rendimiento académico del estudiante debido a que el docente lograra brindarle una nueva forma de aprender desde un punto de vista creativo, innovador y experimental.

Palabras claves: Lúdico, capacitación, investigación, didáctico, enseñanza.

ABSTRACT

The following research work is directed in the search for current, efficient, quality information and that it is current on the subject put into research such as playful didactic materials as part of the academic performance of the students of the elementary basic sublevel in the subject of Natural Sciences at the Modesto Chávez Franco school, in addition to the search for bibliographic information, it is carried out from a quantitative-qualitative approach so that the process is systematized and ordered, a research modality was selected under a documentary guideline due to the argumentation carried out during the process, it was also possible to develop under the selection of an explanatory, descriptive and relational level in order to analyze, explain and relate each of the investigative stages.

The central idea of the research is to make known in a significant way how through playful didactic materials the teacher manages to encourage his students to learn in a dynamic way and through the game as part of it, this being considered as an aspect of the utmost importance. At this stage of learning, therefore, it is of total relevance that the importance of knowledge of the subject of natural sciences be taken into consideration, which leads to being tedious and tiring for students, since teachers do not apply materials. didactics that draw attention and motivate the student within the teaching-learning process.

The applied methods are oriented in a total way to respond to the importance of playful didactic material in elementary education, so it is sought that the teacher is trained to create and use playful didactic materials effectively and efficiently in the process of learning. teaching of natural sciences with the purpose and objectivity of providing the student with a new experience in the learning process, in addition the problem was identified through data collection which allowed knowing in a more relevant and direct way the contextual characteristics of the subject put under investigation, therefore the use of a statistical method was carried out with which it is possible to graphically visualize the results obtained by the research instruments, where the problem was evidenced. Therefore, a training workshop was held which is designed to instruct teachers in a meaningful way in the use and development of playful teaching material through theoretical information that ranges from the importance to the practical link of each one

of them. the materials that are carried out in the same training workshop that will be put for application in the teaching process of natural sciences in order that this is a positive part of learning so that it bears significant fruit in the student's academic performance because the teacher managed to provide a new way of learning from a creative, innovative and experimental point of view.

Keywords: Playful, training, research, didactic, teaching.

INDICE

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	17
CAPÍTULO I	19
DIAGNOSTICO OBJETO DE ESTUDIO	19
1.1 Concepciones - Normas o enfoques de diagnóstico	19
<i>1.1.1 Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema</i>	19
1.1.2 Justificación	21
<i>1.1.3 Problema de investigación</i>	23
<i>1.1.3.1. Problema central</i>	23
<i>1.1.3.2. Problemas complementarios</i>	23
<i>1.1.4 Objetivo de la investigación</i>	23
<i>1.1.4.1 Objetivo general</i>	23
<i>1.1.4.2 Objetivos específicos</i>	24
1.1.5. MARCO TEÓRICO	25
<i>1.1.5.1 Marco teórico conceptual</i>	25
1.1.5.2 MARCO TEORICO CONTEXTUAL	38
1.1.5.3. MARCO LEGAL	42
<i>1.1.6. Hipótesis</i>	45
1.1.6.2 Hipótesis particulares	45
1.2 Descripción del proceso de diagnóstico	46
1.2.1 Descripción del proceso operativo	46
<i>1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación</i>	46

1.2.3 Unidades de investigación – universo y muestra.....	47
1.2.4 Operalización de variables	47
1.2.4.1 Definición de variables	47
1.2.4.2 Selección de variables en indicadores	47
1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	48
1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento	48
1.3.1 Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis.....	48
1.3.1.1 Verificación de hipótesis	48
1.3.1.2 Discusión de resultados.....	49
1.3.2. Matriz de requerimiento	51
1.4. Selección del requerimiento a intervenir- justificación.....	55
1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir	55
1.4.2. Justificación	55
CAPITULO II	57
PROPUESTA INTEGRADORA	57
2.1 Descripción de la propuesta	57
2.2 Objetivos de la propuesta	59
2.2.1 Objetivo general	59
2.2.2 Objetivos específicos	59
2.3 Componentes estructurales	59
2.4 Fases de implementación	64
2.4.1. Fase de diagnóstico.....	64
2.4.2 Fase de construcción.....	64
2.4.3 Fase de socialización	65
2.4.4 Desarrollo de la propuesta.....	66
2.4.4.1 Estimación del tiempo	66
2.5 Recursos logísticos	69
CAPITULO III.....	71
VALORACIÓN DE LA FACTIVILIDAD	71

<i>3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....</i>	<i>71</i>
<i>3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....</i>	<i>71</i>
<i>3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....</i>	<i>72</i>
<i>3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.</i>	<i>72</i>
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	80

INTRODUCCIÓN

El sistema educativo ecuatoriano ha apostado desde hace varios años por un modelo de enseñanza basado en las necesidades cambiantes del entorno, sin embargo, las diferentes realidades que enfrentan los centros escolares de hoy en día, han supuesto una serie de retos para consolidar los objetivos propuestos para promover un sistema basado en la calidad y calidez de los aprendizajes en las cuatro áreas troncales del conocimiento.

La llegada de nuevas tendencias pedagógicas y didácticas a las aulas de clase ha generado la necesidad de modificar los paradigmas educativos, encaminando la formación de los estudiantes hacia el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para la vida. En el caso de la asignatura de Ciencias Naturales, la enseñanza elemental de los contenidos es una tarea prioritaria de los maestros, debido a que, la infancia es el nivel donde los individuos adquieren las primeras nociones sobre su cognición.

En este sentido, aquellas que se relacionan con el reconocimiento y la interpretación del entorno natural, apegado a los principios del aprendizaje por descubrimiento, que de acuerdo con los argumentos de Estévez et al (2018), implica el compromiso activo de los estudiantes para conocer sus capacidades desde las actividades experimentales. Para ello, son necesarias diversas innovaciones en la metodología de enseñanza, entre las que pueden destacar la integración de las tecnologías educativas o los recursos didácticos lúdicos, considerados como insumos de gran apoyo para dinamizar el ambiente áulico y fomentar la adquisición de saberes desde la interacción y actividades recreativas de aprendizaje.

Ante ello, se ha contemplado la necesidad de realizar este proyecto titulado como “Material didáctico lúdico en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental, dentro de la escuela “Modesto Chávez Franco”. De este modo, se pretende un análisis del impacto que supone la integración de estas herramientas en el contexto de la enseñanza, explorando una diversidad de opciones para moldear la mente y aptitudes del estudiante, aprovechando recursos fáciles de integrar a la planificación didáctica de los maestros en el área de Ciencias Naturales.

La metodología utilizada para desarrollar las fases de este estudio se enmarca en principios procedimentales del enfoque cuali-cuantitativo, por el tratamiento estadístico que se dio a la información recabada de la institución educativa, que, además, fue

procesada con apoyo de los métodos descriptivo, explicativo y relacional, buscando el abordaje integral de las variables establecidas en la investigación y un análisis de causa y efecto entre estas. Para añadir, es importante destacar que este informe fue realizado en función de 3 secciones o capítulos, distinguidos entre sí por las particulares que poseen con respecto de la información suscrita a cada uno.

En el primer capítulo titulado “Diagnóstico del Objeto de Estudio”, se incluyeron varios referentes históricos y referenciales para construir los antecedentes de la investigación, dando paso al planteamiento y justificación del tema del proyecto, así también, se precisó de la categorización de las variables, con el apoyo de fuentes documentales publicadas en las distintas revistas y bases de datos científicas. Por último, se emprendió la fase diagnóstica, que consistió en la recogida y análisis estadístico de la información proporcionada por los actores implicados en el estudio, misma que fue sometida a una discusión, para conocer los requerimientos de la institución.

En cuanto al capítulo 2, se procedió con el planteamiento de la propuesta integradora, enmarcada en la necesidad principal que tiene el plantel educativo, para lo que, fue necesaria la descripción e investigación de sus componentes estructurales, con el fin de analizar las dimensiones de este planteamiento.

Finalmente, en el capítulo 3, se procedió con la valoración de la factibilidad de esta propuesta, desarrollada en función a 4 dimensiones importantes para su consolidación: técnica, económica, social y legal, respectivamente. Esto con la finalidad de concretar las conclusiones y recomendaciones pertinentes a esta investigación. De este modo, se propuso una alternativa eficaz para mejorar el quehacer pedagógico del docente con la utilización de recursos didácticos lúdicos, contemplando una enseñanza basada en la diversificación de actividades creativas e innovadoras para el sujeto que aprende.

CAPÍTULO I

DIAGNOSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Concepciones - Normas o enfoques de diagnóstico

1.1.1 Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema

Los organismos como El Banco Mundial, la UNESCO, la OCDE y el BID además de aportar con políticas que promuevan una educación enriquecida en aspectos de relevancia en la inclusión y la diversidad en la misma, por otra parte realiza hincapié en el proceso educacional a través de distintas pautas que aporten una guía a los docentes para promover el logro de conocimientos importantes para el desarrollo de las macro destrezas además del razonamiento lógico lúdico y el lenguaje como parte de las mismas, además la utilización de materiales didácticos que incentiven el mejoramiento del rendimiento académico dentro de todas las áreas decretadas y reflejadas en los currículos de educación de cada país, por lo tanto se considera que para las distintas áreas en este caso las ciencias naturales la aplicación de material didáctico lúdico ayuda a motivar e incentivar el aprendizaje dentro de las distintas áreas de aprendizaje.

Las Ciencias Naturales son consideradas de suma importancia dentro de la educación debido a que esta aporta de manera significativa a la comprensión del funcionamiento de nuestro alrededor y de nuestra sociedad, además esta busca lograr el entendimiento de distintas áreas como lo son la física, química, la astronomía, la geología y la biología. Por otra parte se considera a las ciencias naturales aportan en el proceso de enseñanza - aprendizaje la toma de decisiones y la solución de problemas para los retos que se presenten a lo largo de la vida cotidiana, además promueve la adquisición de conocimientos , ayuda mejorar la educación y aumenta la calidad tanto de vida como educativa siendo los materiales didácticos lúdicos un medio que proporcione un ente facilitador para el entendimiento de las temáticas y áreas desglosadas de las ciencias naturales. (Jaramillo, 2019)

En latino américa la educación se ha convertido en un reto debido a la falta de desarrollo el cual se muestra como una desventaja para conllevar un proceso de formación y la generación de conocimientos. (Flores, 2017) Por lo tanto, se promueven una serie de formas metodológicas y estratégicas para el proceso de educación las cuales son promovidas y guiadas por los currículos de educación pertenecientes a cada país, en

donde se logra entablar las distintas áreas, destrezas y criterios que guían de manera significativa a los docentes, directivos y todos aquellos que forman parte de la gestión educativa. Se promueve el fortalecimiento del rendimiento académico a través del juego como medida para incentivar al estudiante dentro del proceso enseñanza - aprendizaje, por lo que uso de materiales didácticos lúdicos son importantes para el desarrollo de la didáctica acompañada de la teoría y la práctica por lo que se han considerado como un recurso esencial dentro de la educación en especial en etapas de educación que conciernen en estudiantes con un alrededor de edad de 5 a 10 años de edad. (Esteves, Garcés, Toala & Poveda, 2018)

Por otra parte, el Currículo Educativo el cual es decretado por el Ministerio de educación el cual contiene cada una de las áreas a desarrollarse en la etapa educativa, que va desde la educación inicial hasta el bachillerato, además dentro del mismo se pueden encontrar las distintas pautas divididas en las distintas áreas de las cuales se desglosan los objetivos, criterios de evaluación, las destrezas con criterio de desempeño, indicadores y estándares educativos.

Dentro de cada una de las áreas de educación podemos encontrar las distintas alternativas para lograr el objetivo de aprendizaje tales como la aplicación de estrategias de enseñanza - aprendizaje y material para el desarrollo del aprendizaje, con la finalidad de incentivar al estudiante a aprender, una de las alternativas es el uso de recursos didácticos, como los son los materiales lúdicos, los cuales son considerados como mediadores del aprendizaje a través del juego ya que fortalece la motivación y mejora el rendimiento académico.

Se han visualizado falencias en algunas áreas para comprender su contenido teórico como lo es el área de Ciencias Naturales donde los contenidos se pueden tornar complejos para el estudiante y se necesita de recursos que lo incentivan a aprender la misma, por otra parte, se considera que la aplicación de un material lúdico es decir en base a juegos el estudiante podrá conectar la teoría con la práctica facilitando el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En este sentido se ha seleccionado el siguiente tema de investigación “MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL BÁSICA ELEMENTAL, ESCUELA MODESTO CHÁVEZ FRANCO, TORATA, 2021 - 2022 con la finalidad de dar a conocer la

importancia y los beneficios de los materiales didácticos lúdicos para el mejoramiento del rendimiento académico en las ciencias naturales en los estudiantes del subnivel básica elemental dado a que es dentro de esta etapa donde el juego forma parte esencial en la formación del estudiante y el desarrollo de habilidades y la relación entre aportes teóricos y prácticos.

1.1.2 Justificación

En la actualidad la educación elemental se ha convertido en uno de los procesos más importantes para el desarrollo del aprendizaje del estudiante por ende las estrategias de enseñanza - aprendizaje forman parte del fortalecimiento del rendimiento académico en las áreas educativa, por lo tanto se considera de suma importancia la aplicación de material lúdico como estrategias de enseñanza, Tamayo y Restrepo consideran que los juegos son medios que ayudan al desarrollo de las destrezas y habilidades del estudiante, además proporciona un valor evidente relacionados con el equilibrio personal, la integración y la inclusión dentro del contexto educativo (Tamayo & Restrepo, 2017). Por lo tanto, se considera al juego como un enfoque que permite experimentar al aprendizaje desde una perspectiva distinta y diversa de enseñanza - aprendizaje dentro del contexto educativo.

La presente investigación toma como contexto a la institución educativa Dr. Modesto Chávez Franco ubicada en la Parroquia Torata del cantón Santa Rosa, especialmente en la en el subnivel básica elemental, teniendo en cuenta a los beneficiarios como lo son los docentes, debido a que estos podrán conocer de manera directa acerca de los materiales didácticos lúdicos y su incidencia en el rendimiento académico, además de tener una perspectiva diferente dentro del desarrollo de los procesos de enseñanza - aprendizaje, por otra parte los estudiantes se ven beneficiados debido a que se verán inmersos en una nueva forma de aprender que les permitirá desarrollar sus habilidades y destrezas a través del juego como un medio para mejorar su rendimiento académico dentro del área de Ciencias Naturales considerando su importancia dentro de los procesos de aprendizaje.

En este sentido se ha seleccionado como tema de investigación previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica: “MATERIALES DIDÁCTICOS LÚDICOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, CIENCIAS NATURALES, SUBNIVEL EDUCACIÓN ELEMENTAL, ESCUELA MODESTO CHÁVEZ FRANCO, TORATA, 2021 - 2022, mismo que proporcionará de manera significativa al desarrollo de nuestras

habilidades como futuros profesionales con el fin de servir a la sociedad como mediadores de la educación. Teóricamente la investigación se suscribe a una didáctica fundamentada en lúdica educativa. Cuando se trata de materiales didácticos, como estímulo, a las destrezas del estudiante, se vuelven indispensables, preséntelo a los niños en cada actividad didáctica lúdica interesante en un entorno de aprendizaje diferente tal como señala (Ramírez & Cabezas, 2019). Por ello se incentiva a trabajar a través de un entorno de aprendizaje rompecabezas, la ruleta del saber, bingo y fichas interactivas, debido a que incentiva la creatividad y promueve la memoria, facilita la comprensión de nuevos aprendizajes y el aprendizaje colaborativo de manera divertida y activa lo que mejora su rendimiento académico.

La importancia del estudio de la incidencia de la utilización de material didáctico lúdico en el rendimiento académico en el área de ciencias naturales subnivel elemental escuela Dr. Modesto Chávez Franco, Torata 2021-2022 sin embargo a pesar de sus múltiples beneficios en la ciencia naturales no se cuenta con investigación recientes y actualizadas que permite al magisterio poder usar este método didáctico lúdico como un apoyo en el proceso educativo, así lo manifiesta el estudio realizado por (Esteves, Z & Garcés, N. 2018), por lo que a través del proceso realizado se pretende ofrecer a la comunidad educativa una investigación actual, objetiva que le permite al docente de educación básica utilizar, esta didáctica lúdica para mejorar aspectos como la motivación, el rendimiento académico, el interés y la participación durante la jornada de clases.

La relevancia social del problema objetivo de estudio se ubica en la necesidad de que los docentes utilicen de manera intacta material didáctico lúdico, pusieron al descubierto las grandes falencias que tiene muchos docentes en esta área de Ciencias Naturales.

Entonces, que el material didáctico lúdico en el aprendizaje del ser humano es intensamente significativo, más, cuando se trata de procesos de alineación en la niñez, debido a que en esta etapa los niños solicitan ambientes agradables y estimulantes, que propician nuevos saberes y faciliten un mejor progreso en todas sus dimensiones, un aprendizaje más dinámico, puesto que el juego, por lo tanto, el impulso y la proyección de las tareas corresponden al entorno a ello, es decir, investiga que, a través del recreación e interacción con los materiales didácticos, el alumno logre alcanzar las destrezas citadas en su causa pedagógica.

La presente investigación se expone bajo un nivel de importancia personal para las tesis, ya que como futuras profesionales de la educación, hemos acercado en los procesos de prácticas pre profesionales las falencias y necesidades de los docentes en el campo del material didáctico lúdico, siendo muchas de las veces desperdiciados los beneficios que esta ofrece por desconocimiento y únicamente utilizar como material didáctico lúdico, además consideramos existen caso en las que la teoría resulta para los estudiantes con cierto nivel de complejidad para comprenderla, por lo tanto expones que la aplicación de material didáctico lúdico proporciona un aporte esencial al proceso de enseñanza - aprendizaje ayudando al estudiante conectar la teoría con la práctica.

1.1.3 Problema de investigación

1.1.3.1. Problema central

¿Cuál es la incidencia de la utilización de material didáctico lúdico en el rendimiento académico en las ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?

1.1.3.2. Problemas complementarios

1. ¿Qué nivel de rendimiento académico tienen los estudiantes en ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?
2. ¿Qué material didáctico utilizan los docentes en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?
3. ¿Qué material didáctico lúdico deben de utilizar los docentes en el área de Ciencias Naturales para mejorar el rendimiento académico, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?

1.1.4 Objetivo de la investigación

1.1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de la utilización de material didáctico lúdico en el rendimiento académico en las ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022.

1.1.4.2 Objetivos específicos

1. Identificar el nivel de rendimiento académico que tienen los estudiantes en ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022
2. Establecer qué material didáctico utilizan los docentes en la enseñanza de las ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022
3. Describir qué material didáctico lúdico deben utilizar los docentes en el área de ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022

1.1.5. MARCO TEÓRICO

1.1.5.1 Marco teórico conceptual

1.1.5.1.1 Material didáctico lúdico

Importancia de los materiales didácticos en el subnivel básica elemental

La importancia del material didáctico en la básica elemental radica en el logro de aprendizajes significativos a través de diversos materiales que permiten el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para desenvolverse, por otra parte estos aportan de manera significativa en el rendimiento académico del estudiante debido a que estos permiten el conectar la teoría con la práctica facilitando el proceso de aprendizaje y la comprensión de contenidos siguientes durante su proceso educacional. (Letelier, Quiroz & Paiyeé, 2020)

El Ministerio de educación en el currículo referente al subnivel de básica elemental determina que durante el proceso de enseñanza - aprendizaje el uso del material didáctico se torna un aspecto importante debido a que cumple la función de mediar el conocimiento para convertirlo en aprendizajes significativos, es decir la aplicación de estos permiten desarrollar habilidades que le aportaran 13 de manera evidente en los años superiores. Los materiales didácticos durante la etapa de educación básica elemental incentivan el desarrollo del pensamiento, además promueve la motivación, la creatividad, y la construcción del aprendizaje.

El uso de materiales didácticos dentro de la labor docente es considerado como una herramienta de enseñanza que conlleva al niño a concretar su conocimiento en base a procesos divertidos y creativos, por lo tanto, es de suma importancia el uso de los mismos tomando en cuenta el uso correcto de ellos y aplicándolos de manera adecuada para lograr cumplir con los objetivos educacionales planteados durante el proceso educacional. Es importante que el docente facilite al estudiante el desarrollo de contenidos a través de herramientas y recursos que promuevan el aprendizaje.

La didáctica da como resultado un fuerte impacto al momento de emplear distintos materiales que proporcionan al estudiante la facilidad de adquisición de conocimientos durante el proceso de aprendizaje dentro del ambiente escolar, además el uso de materiales didácticos conllevan a la aplicación de nuevas estrategias didácticas que promueven de manera positiva en el fortalecimiento de habilidades en los primeros años

de educación, debido a que estos captan de manera acertada la atención del estudiante incentivándolos a aprender.

Por otro lado se considera a los materiales didácticos medio elaborados con la finalidad de darle al estudiante una nueva experiencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo que es en la etapa de básica elemental donde el niño se encuentra en un proceso de formación en el que el juego y la diversión son parte de su crecimiento además en ocasiones se torna tedioso para ellos la comprensión de la teoría de los contenidos expresados por el currículo educativa, por lo tanto el docente a través de los materiales didácticos el estudiante podrá conectar la teoría con la práctica además de mejorar su rendimiento académico. (Peirats, Gabaldón & Marín, 2018)

Es importante destacar que los materiales didácticos facilitan el logro de metas y objetivos los cuales se encuentran propuestos durante el curso que ayudan a la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la experiencia del estudiante en conjunto de los proporcionados por el docente el cual cumple el rol de guía y mediador total del aprendizaje en las primeras etapas de formación como lo es la educación básica elemental

Además, los usos de los mismo ayudan y aportan de manera significativa a la vinculación de la práctica con la teoría logrando que el estudiante aprenda para la vida y no para el momento, por otro lado, estos juegan un papel fundamental en la transferencia de conocimientos a situaciones que se den en la vida cotidiana permitiéndole tener una idea plena de la toma de decisiones según su entorno.

Durante las primeras etapas de aprendizaje del estudiante es importante que el docente requiera del uso de materiales didáctico debido a que estos le permiten al estudiante aprender de manera divertida, con un gran aporte a la motivación a la hora de aprender y refuerza los conocimientos adquiridos por los estudiantes por lo que este se verá inmerso en el mejoramiento de su rendimiento académico en las áreas de enseñanza.

Características del material didáctico lúdico

Los materiales didácticos lúdicos promueven como punto principal al aprendizaje a través del juego lo cual es mayormente aplicado en las primeras etapas de la educación del niño es decir el subnivel básico elemental, debido a que estos se encuentran inmersos en el

juego y la diversión por lo que las aplicaciones de materiales lúdicos incentivan de manera significativa un ambiente de aprendizaje interactivo y motivacional.

Este tipo de materiales se caracterizan por permitir y aportar a la facilitación de adquisición de conocimientos, conceptos, habilidades, destrezas y actitudes como parte de reforzar el aprendizaje de los estudiantes a través de ellos y por ende mejorar su rendimiento académico, en especial en temas y áreas que a la mayor parte de estudiantes les resulta difícil comprender de manera plena.

Por otra parte, el objetivo principal de los materiales didácticos lúdicos es incentivar el proceso de enseñanza - aprendizaje en especial en el subnivel básica elemental dado a que son los primeros años de formación del estudiante por lo cual estos crean una manera distinta, innovadora y divertida de aprender, por otro lado, es importante su aplicación en temas y áreas con contenidos con cierto grado de complejidad.

Se considera que los materiales lúdicos con adaptables a los contenidos de enseñanza de manera positiva, debido a que estos pueden aplicarse ya sea de manera individual tanto como colaborativa, ya que estas permiten que los estudiantes se desenvuelven y se desempeñen de manera plena en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Este tipo de materiales didácticos se caracterizan por ser:

Facilitadores de la adquisición de conocimientos nuevos y la unión de nuevos conceptos con las experiencias previas del estudiante.

Permite su aplicación de manera individual y colectiva debido a que este se adapta tanto a los contenidos como a los ambientes de aprendizaje.

Son versátiles debido a su adaptación en distintos contextos educacionales, ambientes, herramientas, recursos, estrategias didácticas y estilos de aprendizaje.

Son de carácter abierto ya que permiten la modificación y adaptación de los contenidos en las distintas áreas de enseñanza.

Promueve el uso de diversos materiales como rompecabezas, fichas que facilitan la interacción, la práctica de preguntas acerca de la temática tratada a través de una ruleta del saber.

Proporcionan conocimientos a través de medios didácticos lúdicos es decir que promueven el juego y la diversión de manera explícita.

Incentiva la motivación tanto escolar como en ambientes externos, los materiales didácticos lúdicos despiertan la atención y la curiosidad de los estudiantes.

Adecuación a los distintos estilos y formas de aprendizaje ya que al aplicarlo se toman en cuenta cada uno de los aspectos que faciliten el desarrollo cognitivo, habilidades y destrezas del estudiante.

Los materiales lúdicos tienen en cuenta de manera directa las características de aprendizaje del estudiante.

Permiten la estimulación de las habilidades y destrezas meta cognitivas además de las estrategias de aprendizaje aplicadas en el estudiante las cuales permitirán realizar de manera amena la planificación y adecuación de los criterios de evaluación a través de las prácticas con materiales didácticos lúdicos.

Permite aprender a través de la estructuración y modificación esquemática de los conocimientos.

Los juegos implementados en los materiales didácticos como un medio que permite la adaptación de los conocimientos y el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes en las áreas de conocimiento en las que se muestran la mayor parte de falencias. Por otra parte, según Andueza & Lavega consideran que en la aplicación del juego es importante incentivar a la integración y la inclusión en los trabajos colaborativos ya que las diversidades de ideas aportan de manera significativa al aprendizaje de nuevos conceptos en el proceso educacional. (Andueza & Lavega, 2017)

Finalmente, las actividades aplicadas bajo materiales didácticos lúdicos se considera que deben ser empleados plenamente en beneficio de incentivar al aprendizaje tanto individual como colaborativamente, el trabajo colectivo es un medio de aprendizaje para la integración de saberes, además enseña al estudiante a dar brindar ayuda es decir piense por un bien colectivo donde todos se brinde ayuda para comprender la temática tratada.

El aprendizaje a través del juego colaborativo en los materiales didácticos lúdicos permite un continuo desarrollo de conocimientos, además se manifiesta que la implementación

del juego en el aprendizaje transforma el ambiente de aprendizaje de un lugar aburrido y en ocasiones se torna cansado para los estudiantes en un ambiente de aprendizaje motivador e incentivador al aprendizaje. (González & Chao & Patiño, 2021)

Tipos de material didáctico lúdico

Existen distintos tipos de materiales didácticos lúdicos los cuales podemos adaptar de manera positiva en la educación por lo que se considera que estos deben ser interactivos, que promuevan el disfrute de los contenidos a través de una enseñanza innovadora e incentivadora de la motivación a la hora de aprender nuevos conocimientos.

Es importante conocer acerca de los materiales didácticos lúdicos es decir tener entendimiento y comprensión de su utilización y su correcta aplicación dentro del contexto educativo ya que estos deben estar acordes a los conceptos a impartirse, además deben mostrarse atractivos para el estudiante con la finalidad de que este les llame la atención y los mantenga en constante aprendizaje. (Alamillo & Briceño, 2017)

Por ello se han considerado una serie de materiales didácticos lúdicos adaptables a los distintos ambientes de aprendizaje, además de ser interactivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje:

1. **Rompecabezas:** Es un material que promueve el juego para desarrollar la habilidad de la paciencia y la constancia, además tiene la función de incentivar al estudiante a aprender desde el juego y lograr sus objetivos de aprendizaje por otra parte, este tipo de material puede ser aplicado tanto como de manera individual como colaborativa con el fin de recrear un aprendizaje significativo ya sea colectivo o individual.
2. **El bingo:** Es representativo de los juegos de azar donde el objetivo es ganar por lo que las personas que participan se encuentran motivados y atentos al juego por ello se adaptan en el proceso de enseñanza para buscar lograr despertar un afán de superación y la motivación necesaria para llegar superar la comprensión de la temática en las áreas que consideren de algún nivel de complejidad para la comprensión de sus contenidos.
3. **Ficha interactiva:** Mediante la ficha Interactiva los alumnos van a desenvolverse en sus procesos de formación, a donde los alumnos deben de completar estas fichas, despertar el interés y será una clase motivadora con un aprendizaje

significativo donde el docente va ser innovador y dinámico a la vez desarrollando las destrezas y habilidades de cada estudiante.

4. **Ruleta del saber:** A través de la ruleta del saber el docente lograra ser interactivo con sus estudiantes ya que se va a introducir contenidos del área de ciencias naturales con fin que de tener un aprendizaje deseado en todas las etapas educativas.

Cada uno de estos materiales didácticos lúdicos son parte fundamental dentro de la formación del estudiante en sus primeros años de vida educativa dado a que estos los incentivan a aprender a través del juego y se busca mantener a los estudiantes en constante aprendizaje.

Finalmente es importante destacar que al momento de realizar una actividad lúdica de manera colaborativa se debe guiar a los estudiantes a la comprensión y aceptación de la participación de cada uno de los integrantes que lo conforman es decir debe promover la interacción, integración e inclusión en la diversidad de ideas y de saberes durante la ejecución de las actividades. (Castellanos et al, 2017)

Rendimiento académico

Dificultades de aprendizaje

El conocimiento del mal desempeño del alumno es totalmente al desinterés del aprendiz también, al docente no le interesa si el estudiante está alcanzando o sabe la razón de su frustración. Está el desempeño conveniente se puede explicar cómo muy experto y alentador; los estudiantes son perezosos o estúpidos; o inexpertos suficientes. Sin embargo, desde diferentes disciplinas probadas se ha descubierto el dominio de elementos ajenos al propio internado (Fajardo et al, 2017), la familia, el ambiente social y el centro formativo, la integridad y la importancia del desempeño académico nivel escolar y social. Completo a su multidimensionalidad y un gran conjunto de asertos ordenados fácilmente afectados, el rendimiento académico es muy complejo utilizando valores cuantitativos y cualitativos, a través de ellos se aproxima.

El método de enseñanza de las ciencias naturales, es especial, el objetivo de ellas es estudiar la naturaleza a través de métodos científicos o experimentales. Las disciplinas implicadas en las ciencias naturales incluyen: el cuerpo humano, el sistema respiratorio

entre otros temas que nos ayudan a comprender el funcionamiento de las cosas de nuestro alrededor. Sin duda, el docente es la parte decisiva en cualquier proceso de reforma o renovación de la enseñanza de las ciencias naturales, porque debe estar convencido de que se requiere su innovación, creatividad y su actitud ante el cambio, no solo para responder a la enseñanza sino para crear aprendizajes que sirvan para la vida.

La importancia del rendimiento académico es un aspecto fundamental ya que a través de ello se logra evidenciar la calidad del desempeño académico del estudiante durante su educación escolar misma que será relevante en su ambiente social ya que este se verá reflejado en sus prácticas y desenvolvimiento escénico en el aula de clases y su vida cotidiana donde se reflejan sus conocimientos y aprendizajes adquiridos. (Ariza, 2017) Además el rendimiento académico es muy complejo utilizando valores cuantitativos y cualitativos, a través de ellos se aproxima a la capacidad de manejar los contenidos establecidos del currículo de educación.

Este estudio se encuentra basado en el desarrollado de la formación de los estudiantes como punto fundamental el cual está puesto a investigación , toma en cuenta las variables de esta explicación del rendimiento escolar por lo consiguiente se incentiva a los docentes como utilizan el material didáctico lúdico para sus clases empleadas , que apoya al desarrollo del niño en las tareas, independientemente de si la escuela es privada o no es importante que este conozca medios y recursos que lleven al mejoramiento académico debido a que existe una gran escasez de maestros que saben utilizar su creatividad, imaginación e innovación para crear material didáctico lúdico con el área de ciencias naturales por lo que la escuela debe promover el aprendizaje y desarrollar habilidades.

La reforma propone que la docencia es un problema complejo que se ha realizado de diferentes formas a lo largo de la historia y que existe en la práctica docente. Actualmente, se busca un proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el alumno, es decir, la capacidad de imaginar, explorar y trascender para encontrar resultados.

El modelo de enseñanza colaborativa basado en habilidades se aplica al desarrollo de las habilidades de la vida diaria y los recursos cognitivos, permitiendo a los estudiantes enfrentarse a diversas situaciones relacionadas con el entorno a través de proyectos apoyados en el plan de estudios. También recomienda diseñar un plan de estudios basado en las competencias basándose en el núcleo del problema, que permita la integración de

múltiples disciplinas. Deben estar organizados por procesos más que por contenido, para que los estudiantes sientan el desafío del conocimiento y vivan en un mundo exterior en constante cambio de rutinas.

Tipos de rendimiento académico

Rendimiento suficiente al realizar una investigación sobre factores relacionados con el rendimiento académico de los estudiantes, educación en ciencias naturales, se estableció que hay determinantes: individuos relacionados con la motivación, las expectativas, la inteligencia y el esfuerzo. y habilidades de estudio; relacionadas con el nivel socioeconómico, nivel de educación familiar, otros e instituciones, incluidos los entornos académicos, que imponen altos requisitos, finalmente, conduce a la calidad de la educación; sin embargo, los resultados cuantitativos se expresan en las calificaciones pueden contribuir a: promoción o éxito académico, retrasos por repetición o abandono estudiar por absentismo escolar.

Existen diferentes tipos de rendimiento ya que estos se ven influenciados por factores externos e internos de acuerdo al estudiante por lo que existe un rendimiento inmediato el cual se identifica cuando este adquiere los conocimientos de manera rápida y logra alcanzar los aprendizajes propuestos, así mismo un rendimiento diferido donde el estudiante logra aprender de manera experimental.

Por otra parte, se conoce que el rendimiento puede ser afectado por un modo de motivación extrínseca que se encuentra relacionada con factores externos del estudiante, por lo que su estado emocional interviene de manera significativa en su rendimiento académico. además, también existe la atribución casual la cual hace referencia a la inteligencia del estudiante y la forma en la que puede lograr sus aprendizajes.

Logro de aprendizaje

Es importante conocer el logro de aprendizaje en la fusión de la enseñanza creativa en el aula ya que este hace que el conocimiento sea duradero y forme un nuevo esquema cognitivo en el estudiante, es decir se debe considerar el aprendizaje anterior de los estudiantes adquirido en base a la experiencia educativa, lo que simboliza la comprensión de la clase preliminar el cálculo crítico del aprendizaje. Así mismo el conocimiento se relaciona con el nuevo conocimiento, por lo que la comprensión tiene la función del

conocimiento asimilado por los alumnos, este juicio les ayuda a llevar nuevas nociones con un profundo conocimiento crítica y sumisión a la ética climático.

El objetivo es lograr comprender que los estudiantes construyan su conveniente inteligencia es decir conocer que ellos aprenden en diferentes ritmos y estilos, por lo tanto, se requiere de una enseñanza diversa y creativa lo cual se convierte en un ente que lleve a cabo el logro de aprendizaje.

Por otra parte, el ministerio de educación concluye que el logro del aprendizaje es evaluación a través de distintas formas cualitativas y cuantitativas que proporcionan de manera eficaz conocer el mismo, porque se conoce que el logro de aprendizaje se encuentra dividido en las siguientes secciones:

DAR: Domina los aprendizajes requeridos

AAR: Alcanza los aprendizajes requeridos

PAAR: Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos

NAAR: No domina los aprendizajes requeridos

Donde se logran a través de ello conocer el conjunto de conocimientos, habilidades y valores que el alumno logra adquirir durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Además, este se construye bajo una base de conocimientos y habilidades previas que el estudiante logra pulir y perfeccionar mientras aprende lo cual le permite lograr de manera constructiva y significativa un aprendizaje que se verá reflejado de manera evidente en su desenvolvimiento tanto escolar como social.

Factores que inciden en el rendimiento académico

La razón del mal desempeño del estudiante es completamente del estudiante; además, no le importa si el estudiante está rindiendo o la razón de su fracaso. Está el desempeño insatisfactorio se puede explicar cómo muy práctico y tranquilizador; los estudiantes son perezosos o se creen incapaces de realizar sus tareas (Ramos et al, 2021). Sin embargo, desde distintas disciplinas científicas se ha aclarado la influencia de factores ajenos al propio alumnado, como la familia, el entorno social y el centro educativo.

En esta investigación la formación del alumno, puede reflejar el contexto y comunidades educativas, y cómo ha logrado alcanzar un rendimiento adecuado esto se convierte en una experiencia potencial donde habrá nuevas valoraciones que contienen estimación didáctica relacionada a las elaboradas por el educador en la clase para establecer cuáles son habilidades y destrezas de los estudiantes. (Villarrue et al, 2020).

Educación es la parte cara a cara es equivalente eficaz, al inverso, es el aprendizaje es la disposición de la instrucción. De este modo, es más posible que los alumnos colaboradores sean más explicativos y positivos que aprender organización y ejecución de significados ineficaces. (González, 2021)

En lo general, la certeza entiende mostrar que estas técnicas en enseñar a aquellos que poseen la mayor marca en el aprendizaje, no a la forma de la educación Además del beneficio académico, la deserción es otra variable significativa que debe analizarse Comparar la educación virtual con la presencial, es un fenómeno de resultados negativas que impresiona personas de otros niveles y su ambiente.

El rendimiento académico es uno de los principales aspectos a considerar en el proceso de formación de los estudiantes, por eso es necesario establecer qué elementos Distinguidos ayudan a optimizar esto permanentemente. Lo cierto es que, entre estos elementos están los factores del rendimiento, el socioeconómico, la permanencia del plan de estudios, el método de enseñanza utilizado que involucran.

Docentes, la dificultad de utilizar la enseñanza personalizada, conceptos previos tener estudiantes y el mismo nivel de pensamiento formal que a continuación, se definirán los factores de evento en el proceso y se considerarán las variables de acuerdo al modelo desarrollado.

El rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los expertos declaran que el nivel de desempeño y de actuaciones alumnos del conjunto. El beneficio correcto se forma en uno de los primordiales exteriores a tener en cuenta en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es por ello que se requiere igualar cuáles elementos están asociados y ayudan al progreso intacto de este proceso de formación de los estudiantes.

Unos de los elementos del beneficio del proceso de formación, las perspectivas y el género” indican que “las expectativas de la familia, docentes y los alumnos con

correspondencia a los logros en el aprendizaje recubren utilidad como ponen de manifiesto el resultado de un conjunto de prejuicios, cualidades y gestiones que logran implicar útiles o perjudiciales en la tarea escolar y sus resultados en el rendimiento académico de cada estudiante que fue adquirido.

En efecto se crea una serie de factores socioeconómicos lo cual dificulta de manera evidente el proceso educacional, uno de los factores relacionados al bajo rendimiento académico es la educación individualizada ya que esta dificulta que el resto de estudiantes aprenda significativamente. (Suárez et al, 2017) A continuación, se definirán los factores incidentes en el proceso:

Factores personales: Este factor va desde la motivación, los problemas psicológicos, los problemas de adaptación social, la timidez, salud mental, la motivación asocial, y las relaciones interpersonales.

Factores académicos: Se engloban en el bajo rendimiento, métodos de aprendizaje inadecuados, falta de atención, problemas de aprendizaje, desmotivación por aprender.

Factores socioeconómicos: Se refieren a los bajos ingresos familiares, desempleo, la falta de apoyo económico para recursos técnicos y materiales para el aprendizaje y horarios desajustados.

Factores institucionales: Son provocados por la falta de comprensión en la selección de metodologías que serán aplicadas en el proceso educacional, la falta de docentes capacitados para crear un impacto positivo en los estudiantes a través de medios y recursos adecuados y la falta de infraestructura en la institución.

Material didáctico lúdico en el rendimiento académico de las ciencias naturales

Relación del rendimiento académico en el material didáctico

Las metodologías utilizadas en la educación eran basadas en un método tradicional donde era únicamente de emisión de conocimientos y donde la práctica que permite la vinculación del aprendizajes adquirido con la experiencia previa, además se procura actualmente llevar a cabo procesos de enseñanza dinámicos, creativos e innovadores donde el estudiantado pueda tener un acceso adicional a la adquisición de habilidades y destrezas, por otra parte se considera que los materiales didácticos son medio de apoyo

que promueven una educación vinculada a la motivación, por lo que se busca responder a los estilos y formas de aprendizaje.

El uso de material didáctico incide de manera positiva en el rendimiento académico puesto que la creatividad, la participación y la motivación representan a los factores más importantes y fundamentales en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por otra parte, los principales retos del docente es lograr que el proceso educacional se vea implicado el apoyo total al estudiante por lo que este se mantenga en constante capacitación de forma permanente para lograr obtener conocimientos actualizados entorno a la educación.

Beneficios del material didáctico en el rendimiento académico

Realmente los docentes son quienes deben ser los motivadores y promotores de nuevos aprendizajes y la institución quien aporte con la ayuda de todo el material didáctico posible (Araya et al, 2020.) En este mismo sentido, actualmente se considera que un aprendizaje mucho más dinámico con los estudiantes es puesto que es el juego parte de su crecimiento en sus primeras etapas de formación por lo tanto, se busca que la motivación sea un aspecto a tomarse dentro de la planificación de las clases deben por lo que se refiere a el juego como un medio de interacción a través de los materiales didácticos lúdicos como parte del proceso con el cual se le facilitarían la adquisición habilidades requeridas en su proceso de formación.

Los beneficios del material didáctico lúdico en el aprendizaje de los estudiantes, esto aporta a las habilidades de vida que van más allá de la razón lógico de la formación de los estudiantes, tales como la ventaja de autodisciplina, educarse y la autoconsciencia en el progreso de su adecuado a la formación enseñanza - aprendizaje, un mayor juicio técnico y la aplicabilidad de las instrucciones logrados en su aprendiz, además esto ayuda a que tengo mejor comprensión de la asignatura.

Es necesario brindar a los niños nuevas e innovadoras formas de adquirir conocimientos por lo que se requiere de manera total el uso de la práctica para lograr compactar los aprendizajes que este obtuvo. Por ello, las destrezas deben trabajarse de manera consistente durante varios días, semanas y, en ocasiones, durante meses hasta que los estudiantes consigan dominarlas, practicando en diversos ambientes y situaciones cotidianas.

Esta investigación tiene como objetivo la transferencia de los contenidos y se refiere a todos los medios materiales y recursos que se realizan antes para su utilización en el contexto educativo por lo que el docente debe planificar todos los materiales considerados como mediadores del conocimiento como son: rompecabezas, fichas interactivas, bingo y ruleta del saber (Greca & Jerez, 2017)

En esta investigación se ha señalado la importancia de los materiales didácticos lúdicos en el ámbito de la educación básica, estas herramientas básicas ayudan a mejorar el aprendizaje, siempre que tengan un objetivo centrado en la asignatura. Pueden servir de apoyo a los profesores y ayudar a atraer la atención de los estudiantes. También promueve el aprendizaje significativo, la reflexión crítica sobre lo leído o la aplicación de lo aprendido y contenidos relacionados con los temas enseñados y aprendidos en un entorno real. La motivación escolar es inherente al proceso de enseñanza, transferencia a un nuevo procedimiento basado en la experiencia previa, que permita la planificación de nuevos Facilitar el proceso de descubrir, construir y ocupar cosas nuevas.

El conocimiento de los estudiantes, utilizando estrategias flexibles y puede modificarse según las características del contenido aprendido, especialmente, El hecho de quién está aprendiendo debe comunicarse a todos los padres, educadores y personas. Interesado en los niños, porque la educación desde el inicio de la vida puede cambiar realmente el presente y el futuro de la sociedad. Debemos ser claros, si, el desarrollo del potencial humano no lo determinamos nosotros.

Los materiales didácticos cumplen la función de apoyo al proceso enseñanza y aprendizaje, pero muchos de estos materiales no son diseñados para enseñar, pero gracias a los maestros de la creatividad, la innovación y el derroche de imaginación, cambian su contenido para satisfacer las necesidades de los estudiantes. La pedagogía es el proceso de enseñanza y aprendizaje. El profesor enseña y la forma en que los estudiantes aprenden su aprendizaje. De igual forma fortalecer el trabajo interno y externo. El aula es un tipo de apoyo a la enseñanza que brinda estímulo y promoción positivos. Cualquier aprendizaje. El entorno de formación o formación es importante La construcción de materiales didácticos debe ser la más significativa Posible y acorde con la situación real del alumno.

El uso de materiales didácticos afecta directa y significativamente el desempeño escolar de los estudiantes, les permite obtener los mejores conocimientos y motiva a los estudiantes a aprender de manera más efectiva, los estudiantes aprenden y se desarrollan implementando las siguientes medidas procedimientos, que incluyen: manipulación, observación multisensorial, descubrimiento, explore, experimente, interactúe y juegue con compañeros y adultos cercanos.

Es difícil el desarrollo y el aprendizaje no lo hicieron: motivación intrínseca, propósito, compromiso, libertad, espontaneidad, dedicación, trabajo duro. La acción promovió el proceso de asimilación aprender los juegos y las acciones libres superan la contradicción entre tanto esfuerzo y felicidad dificultad para enviar a los estudiantes.

La pedagogía es el proceso de enseñanza y aprendizaje. El profesor enseña y la forma en que los estudiantes aprenden su aprendizaje. De igual forma fortalecer el trabajo interno y externo. El aula es un tipo de apoyo a la enseñanza que brinda estímulo y promoción positivos. Cualquier aprendizaje el entorno de formación o formación es importante la construcción de materiales didácticos debe ser la más significativa.

1.1.5.2 MARCO TEORICO CONTEXTUAL

Reseña histórica de la institución

Por disposición del Ministerio de Educación y Cultura y la Dirección Provincial de Educación y Cultura de El Oro, el 04 de mayo de 1952 se crea en la parroquia Torata la Escuela Fiscal Mixta asignándole con el nombre de un ilustre Santarroseño como fue el Dr. Modesto Chávez Franco, Patrono de nuestra querida Institución.

Los habitantes de Torata se organizaron y decidieron construir a base de mingas un local para que en él funcione la Escuela y con el pasar de los años contamos con una infraestructura adecuada para Educar al Estudiantado.

El local de la escuela fue construido por entusiastas habitantes entre ellos: Don Sebastián Lojan, Don Víctor Carrión, Don Antonio Naranjo, Don Manuel Vargas, Don Calixto Luna, Don Abelardo Maza, Don Eloy Carchi, entre otros. Los materiales 29 con que se construyó el local de la escuela fueron madera, hojas de palma, palo de balsa, y el piso era de tierra.

Una vez terminada la construcción, los moradores fueron en comisión al Consejo Cantonal de Santa Rosa, presidido por el señor Don José María Ollague Paredes. La primera profesora fue la Sra. Virginia Matamoros Vda. De Palomeque, quien con la decidida participación de los padres de familia y moradores del lugar se encargaron de realizar varias actividades encaminadas al beneficio de la escuela y la comunidad, las mismas que empezaron a enrumbarse hacia el desarrollo.

La profesora Virginia Matamoros trabajo en la escuela Dr. Modesto Chávez Franco hacia el año de 1954, siendo reemplazada por la Sra. Mariana Blacio quien siguió trabajando por el progreso de la escuela y la comunidad, llegando a cabo las clásicas “ Kermesse bailables” cuyos fondos obtenidos iban en beneficio de la institución.

En el año de 1955 llega la profesora Elena Blacio, pasando así la escuela a tener dos profesoras, las mismas que trabajaron conjuntamente con los señores padres de familia y miembros de la comunidad, logrando así la construcción de un nuevo local, el mismo que fue de madera, ladrillo, techo de teja y piso de tabla y siempre contaban con la valiosa y voluntaria ayuda del Municipio de Santa Rosa.

En el año de 1960 la escuela cuenta con cierto material didáctico, pupitres, unos donados y otros contruidos por los propios padres de familia. Así la escuela sigue superándose día a día preparando a los futuros ciudadanos de Torata y la Patria. A este bello rincón de la Patria Ecuatoriana llegaban personas de diferentes partes de la provincia de El Oro y de la provincia de Loja, por ser un lugar muy hospitalario y apto para el trabajo agrícola.

Para el año 2001-2002 el ingeniero Clemente Bravo Riofrío alcalde de la ciudad Santa rosa, donó una funda de útiles escolares para cada uno de 198 alumnos matriculados en la escuela, en las cuales recibían las donaciones niñas de diferentes lugares aledaños como: las Palmas, Piedras, Saracay, Camarones, La Unión, el Guayabo, La Chilca lo que da mayor realce a la escuela y por ende la parroquia.

Al pasar los años lectivos la escuela fue creciendo con más estudiantes y grandes maestros para guiar y enseñar a los educados, enriqueciendo sus aprendizajes con nuevas experiencias para su desarrollo integral contando actualmente en el año 2018-2019, con doscientos y dos estudiantes, once docentes y un auxiliar de centro infantil.

La institución educativa Doctor Modesto Chávez Franco se muestra evidentemente comprometida con el logro de los objetivos de la educación a través del planteamiento de distintas metas reflejadas en la misión y visión de la institución la cual le ha permitido su prosperar como una unidad educativa que brinda una educación de calidad.

Visión de la institución: Generar un accionar que eleve el nivel de prestigio de nuestra comunidad educativa mediante el logro de una educación de calidad y efectiva, participativa y democrática basándose en principios, práctica de valores, desarrollo de destrezas con criterios de desempeño permitiendo la formación de estudiantes.

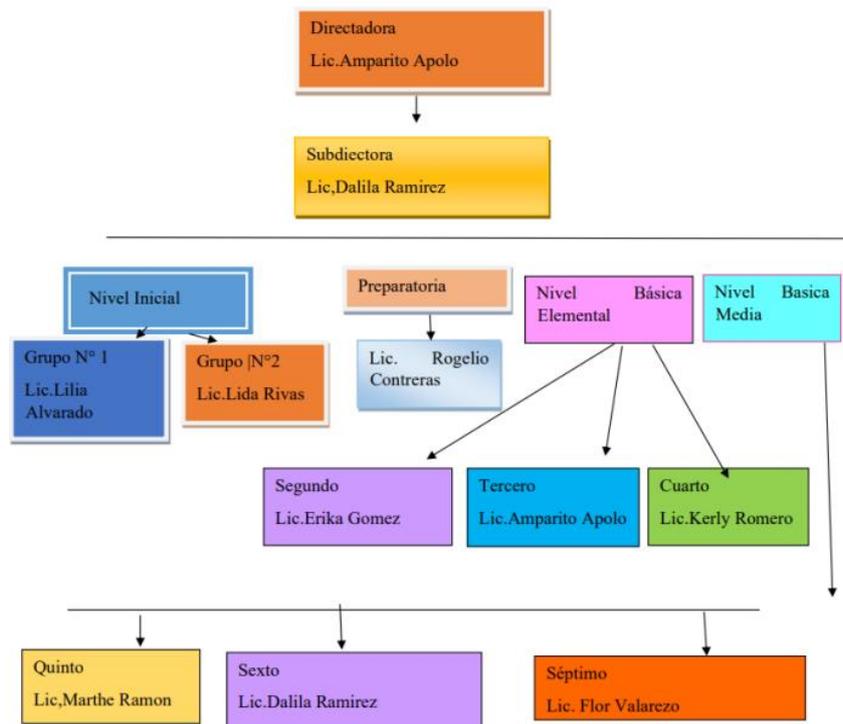
Misión de la institución: Brindar educación integral, mediante la utilización de metodologías activas, participativas de forma eficiente, eficaz y basados en el buen vivir para desarrollar las capacidades intelectuales, habilidades, aptitudes, valores, formando estudiantes críticos, reflexivos, competentes, creativos y autónomos con el apoyo y compromiso de toda la comunidad educativa y de la localidad.

Organización de la institución

La escuela Dr. Modesto Chávez Franco en el presente periodo escolar cuenta con un total de 10 personas que constituyen los recursos humanos institucionales, mismo que están divididos según las funciones que cumplen dentro de la misma. Esta escuela de Educación Básica está direccionada por la Lic. Amparito Patricia Apolo Aguilar, quien conlleva este cargo desde 03 de mayo del 2020 hasta la presente fecha. De la misma manera, en la complementación administrativa, la cumple la Lic, Dalila Bajo el cargo de subdirectora.

En lo que concierne al personal docente, la institución cuenta actualmente con 8 maestros y maestras que cumple su rol en los diferentes niveles de educación que se ejercen. Para el nivel inicial se encuentran dos docentes, en uno en preparatoria, sin embargo, para el nivel elemental, 3 profesionales llevan el proceso de enseñanza - aprendizaje en los diferentes cursos de, segundo, tercero y cuarto, de la misma manera se encuentra 3 docentes para el nivel medio y además, existe una maestra para informática que imparte sus labor en todos los cursos.

Figura N°1: Organigrama institucional



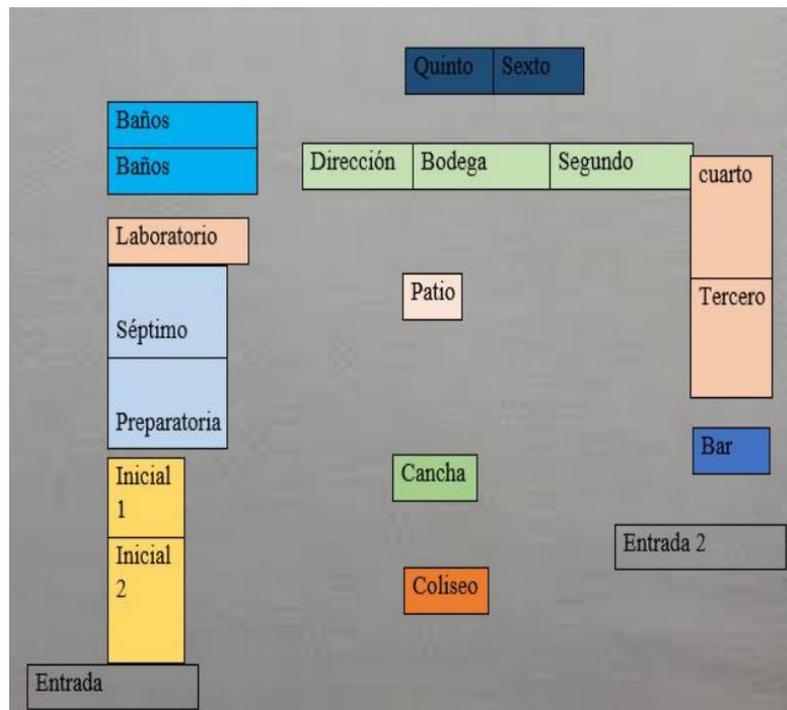
Fuente: Institución educativa

Infraestructura de la institución

La infraestructura de la escuela de educación básica Dr. Modesto Chávez Franco está constituida por varios bloques dedicados a las aulas de clase, bodega, área recreativa y la parte administrativa. Esta institución cuenta con dos entradas, la principal que se ubica podemos destacar que se encuentra un coliseo y una cancha múltiple, así también junto a la UPC.

De la misma uno de borde derechos de la institución se encuentra algunas aulas que corresponde a inicial 1 e inicial 2, preparatoria y séptimo, además al medio del bloque se ubican el laboratorio y las oficina de la administrativo de la educación y la parte de atrás los baños estudiantiles, de dama y caballeros , en la de al bloque izquierdo se encuentra el aula segundo, tercero y cuarto y en la parte de atrás de la institución se encuentra en las aulas de quinto y sexto, de esta manera se encuentra organizada la infraestructura de la escuela Dr., Modesto Chávez Franco.

Figura N°2: Infraestructura de la institución



Fuente: Institución educativa

1.1.5.3. MARCO LEGAL

En el Ecuador a partir de la Ley Orgánica De Educación se rigen las distintas leyes que van desde los derechos de todos aquellos que forman nuestra sociedad como cada uno de los componentes de la educación, como son las instituciones y cada uno que los componen, las obligaciones y deberes de los estudiantes, además del rol que mantiene el docente durante el proceso educacional de sus hijos. La LOEI promulga las distintas leyes que promueven de manera directa el mejoramiento de la educación a través de las distintas pautas expuestas en la misma, las cuales deberán ser regidas por todos aquellos que se encuentren ligados al proceso de la educación.

La constitución, su importancia es que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado, garantizando la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. También habla sobre que la educación se centra en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos. Cabe recalcar que el estado es el único encargado de educar a la ciudadanía ecuatoriana.

La importancia de la LOEI, garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del buen vivir, la interculturalidad y plurinacional. También desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del sistema nacional de educación. Cabe recalcar que la educación es el instrumento de transformación de la sociedad, contribuyendo a la construcción del país.

La educación no es más que la adquisición de conocimiento que obtiene el estudiante por medio del proceso de enseñanza, reconociéndose como un derecho el cual el estado debe asegurar la gratuidad y con el acceso a los niveles del sistema educativo, en un ambiente de igualdad, formando estudiantes capaces, con habilidades, enriqueciendo su cultura, valores y creencias siendo necesaria para todos los sentidos

El estado tiene la obligación de brindar educación a sus compatriotas, ya que así se estará formando personas con criterio y pensamiento propio, y en este artículo, literal t menciona que el currículo educativo es una herramienta didáctica que sirve para el profesor desarrolle una casa estructura y secuencial, el estado se encargará de brindar materiales como son ellos textos guías o textos educativos.

La educación debe ser orientada a las personas, garantizando el desarrollo integral de ellas en lo que respecta el marco del respeto, los derechos humanos, medio ambiente sostenible y democrático, inclusivo y diverso de la calidad de la educación donde se genera el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.

El ministerio de educación a través de las distintas directrices basadas en lograr la calidad educativa, por lo que se han determinado distintos estándares de calidad educativa que ayudan a las instituciones estar en constante mejoramiento a través de la propuesta de sus objetivos como institución educativa.

Por otra parte, el ministerio de educación busca que las instituciones educativas y todos aquellos que lo componen proporcionen al estudiante un ambiente de aprendizaje donde este pueda lograr el desarrollo de sus habilidades y destrezas mismas que deben ser guiadas por el docente por lo tanto este considera que el docente debe promover de manera activa el uso de medio y materiales didácticos que le proporcionen al estudiante la facilidad de adquisición de aprendizajes.

Los usos de materiales didácticos dentro del currículo educativo tienen el papel fundamental de proporcionarle al docente y al estudiante una experiencia interactiva dentro del contexto educativo debido a que este permite que el docente adapte los contenidos proporcionados por el currículo educativo a los distintos estilos de aprendizaje del estudiante.

El brindar una educación de calidad e inclusive conlleva a mantener una visión abierta al desarrollo de diversas estrategias de enseñanza, por lo que se dicta que el estudiante es el centro de atención en el proceso educacional, por otra parte, el ministerio de educación se rige bajo ayuda como es la gestión educativa el cual promueve el control y la organización de las instituciones educativas. Por lo que este va desde administración a las características de directivos y docentes para la calidad educativa

1.1.6. Hipótesis

1.1.6.1 Hipótesis central

La utilización del material didáctico lúdico incide de manera positiva en el rendimiento académico en ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022, debido a que el juego y la acción libre predispone y motiva el aprendizaje lo que mejora el rendimiento académico.

1.1.6.2 Hipótesis particulares

1. El rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022, es medio y bajo debido a la aplicación de metodologías tradicionales, poco activas - participativas que generan que las clases sean tediosas y cansadas.
2. Los materiales didácticos que utilizan los docentes en las clases de Ciencias Naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022 son: texto oficial, tiza, pizarra, paleógrafos y láminas, debido que tienen un conocimiento limitado para la elaboración y utilización de material didáctico lúdico.
3. El material didáctico lúdico que deberían utilizar los docentes al momento de impartir las clases de Ciencias Naturales, subnivel elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022 son: rompecabezas, la ruleta del saber, bingo y fichas interactivas, debido a que incentiva la creatividad y promueve la memoria, facilita la comprensión de nuevos aprendizajes y el aprendizaje colaborativo de manera divertida y activa lo que mejora su rendimiento académico.

1.2 Descripción del proceso de diagnóstico

1.2.1 Descripción del proceso operativo

La presente investigación toma como apertura a partir de la delimitación del tema lo cual permitió a las tesis tener una visión del tema de investigación donde por medio de la problematización se logró el planteamiento de los objetivos, problemas e hipótesis correspondientes además con ayuda de fuentes de información bibliográficas desde revistas científicas lo cual permitió la argumentación del marco de teórico, por otra parte se realizó la operacionalización de variables para la definición de los instrumentos de investigación mismo que fueron sometidos a una prueba piloto para declarar su validez.

Previamente se establecieron las unidades de investigación, universo y muestra del objeto de estudio, además se estableció las personas a quienes se les aplicó el instrumento de investigación, la información obtenida permitirá la realización de conclusiones y recomendaciones correspondiente a la problemática estudiada.

1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación

El enfoque de la presente investigación es cuanti - cualitativo debido a que se obtendrá información de campo misma que será tabulada a través de cuadros y gráficos, además se cataloga de Enfoque cualitativo dado a que la información obtenida será analizada e interpretada.

El nivel de investigación es Explicativa, descriptiva y Relacional, es explicativa debido a que esta busca establecer las causas y efectos entre las variables investigadas, además es relacional porque está establece relaciones entre conceptos y datos obtenidos durante la investigación y finalmente es descriptiva debido a que esta dará a conocer la realidad estudiada a través de la descripción de los distintos procedimientos dados durante el proceso de investigación.

La modalidad de la presente investigación es documental dado a que esta tiene la argumentación de distintos artículos ciencias de revistas indexadas mismas que tomaron el papel de apoyo a la investigación, y es de campo debido a que los instrumentos de investigación establecidos son aplicados donde se desarrolla el fenómeno puesto a investigación en este caso la escuela doctor modesto Chávez franco en la parroquia Torata perteneciente al cantón santa rosa.

1.2.3 Unidades de investigación – universo y muestra

La unidad de investigación se encuentra constituida por tres docentes los cuales son el centro de la investigación como fuente de argumentación mismos que forman parte del subnivel básica elemental de la escuela modesto Chávez franco, dado a que la muestra no es mayor a 100 no se realizará un proceso de muestreo debido a que el universo será abordado en su totalidad.

1.2.4 Operalización de variables

1.2.4.1 Definición de variables

La presente investigación sostiene como variables, variable independiente como “Material didáctico lúdico” y como variable dependiente “Rendimiento académico” mismas que han sido abordadas de manera argumentativa las cuales se encuentran definidas de la siguiente manera:

La variable independiente “Material didáctico lúdico” se define como “Son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación de docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Vargas, 2017. p.68)

La variable dependiente “Rendimiento académico” “Se define como un aspecto que se desglosa de distintos factores que se constituyen tanto a nivel educacional, como a factores externos a las prácticas educativas.” (Rodríguez & Guzmán, 2019. p. 119)

1.2.4.2 Selección de variables en indicadores

Se seleccionó dos variables como son material didáctico lúdico y rendimiento académico en las ciencias naturales, así mismo se tomó indicadores material didáctico, docentes, material didáctico lúdico, el estudiante, la incidencia del material didáctico lúdico, además de selecciono las distintas dimensiones correspondientes a los tipos de materiales didácticos, la formación del docente, tipos de material didáctico lúdico, beneficios, incidencia en el rendimiento académico, finalmente se distribuyó los instrumentos de recolección de información como encuesta, entrevista y guía de observación.

1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos de investigación empleados son:

Entrevista dirigida a los docentes, con el objetivo de indagar acerca de los materiales didácticos lúdicos en el rendimiento académico en el área de ciencias naturales del subnivel básica elemental, para lo cual se ha elaborado una guía de entrevista misma que está conformada por siete preguntas abiertas.

Encuesta a los estudiantes del subnivel de básico elemental, conformado por el segundo, tercero y cuarto grado de educación general básica con la finalidad de conocer aspectos relacionados con los materiales didácticos lúdicos en el rendimiento académico en el área de ciencias naturales en el subnivel básica elemental. Para lo cual se elaboró un cuestionario de seis preguntas.

Observación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales misma que se realizó bajo la modalidad virtual apoyándose de la plataforma Microsoft Teams durante tres días para lo cual se elaboró una guía de observación misma que se orientó los aspectos y situaciones a observarse con el objetivo de conocer la dinámica del proceso educativo orientado a los materiales didácticos lúdicos en la enseñanza de las ciencias naturales.

1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento

1.3.1 Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis

1.3.1.1 Verificación de hipótesis

- **Hipótesis Particular 1:** El rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022, es medio y bajo debido a la aplicación de metodologías tradicionales, poco activas - participativas que generan que las clases sean tediosas y cansadas se ha verificado parcialmente en la relación de los resultado de esta investigación y presenta en la gráfica 5, 6 ,la pregunta n°1 de la entrevista y la situación n°5 de la guía de observación.
- **Hipótesis Particular 2:** Los materiales didácticos que utilizan los docentes en las clases de Ciencias Naturales, subnivel básica elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022 son: texto oficial, tiza, pizarra, paleógrafos y láminas,

debido que tienen un conocimiento limitado para la elaboración y utilización de material didáctico lúdico se ha verificado parcialmente en la relación de los resultados de esta investigación y presentada en la gráfica 1, la pregunta n°2 de la entrevista, las situaciones 1 y 2 de la guía de observación.

- **Hipótesis Particular 3:** El material didáctico lúdico que deberían utilizar los docentes al momento de impartir las clases de Ciencias Naturales, subnivel elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022 son: rompecabezas, la ruleta del saber, bingo y fichas interactivas, debido a que incentiva la creatividad y promueve la memoria, facilita la comprensión de nuevos aprendizajes y el aprendizaje colaborativo de manera divertida y activa lo que mejora su rendimiento académico se ha verificado parcialmente en la relación de esta investigación y esta presentada en la gráfica N° 2, 3, y 4

1.3.1.2 Discusión de resultados

El rendimiento académico se ha visto evidentemente afectado debido a la aplicación de metodologías tradicionales que convierten a las clases en cansadas, poco activas y tediosas como consecuencia al poco conocimiento de los docentes para la realización de material didáctico que promueva el logro del aprendizaje así mismo que el estudiante desarrolle destrezas y habilidades creativas. Es por esto que se considera que el material didáctico lúdico forma parte esencial para incentivar y motivar el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego permitiendo el mejoramiento del rendimiento académico.

Caamaño, et al (2021) considera que la poca aplicación de materiales didácticos conlleva a que no se cumplan de manera completa y fructífera las destrezas y logros de aprendizaje expuestos en el currículo siendo este el reflejo de los niveles medios del rendimiento académico, además consideran que la poca flexibilidad y diversidad de aplicación de materiales didácticos no permiten el desarrollo totalitario del estudiante dentro del proceso de enseñanza.

A partir de los hallazgos encontrados se logró evidenciar que los docentes pertenecientes al subnivel básico elemental de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco muestran conocimientos limitados acerca de la elaboración de material didáctico lúdico debido ya que estos utilizan únicamente materiales didácticos como: pizarrón y texto oficial los cuales son catalogados como materiales de uso dentro las metodologías tradicionales

mismas que no permiten que el estudiante desarrolle habilidades creativas y se vea inmerso en un proceso activo y motivador de aprendizaje.

Vílchez considera que la aplicación de material didáctico catalogado como tradicional conlleva a que este influya de manera directa en el rendimiento escolar debido a que el docente carece de conocimientos en la elaboración de materiales didácticos lúdicos y de metodologías que tomen al juego como parte de los procesos de aprendizaje ya que considera que estos le permiten al estudiante aprender de una manera diferente y creativa dentro del área de ciencias naturales. (Vílchez, 2019)

Los materiales lúdicos que se consideran que deberían utilizar los docentes en el proceso de enseñanza de las ciencias naturales en el subnivel básica elemental son: rompecabezas, bingos, ruletas del saber y fichas interactivas mismos que han tenido un acogimiento positivo por parte de los docentes ya que estos muestran beneficios que promueven el desarrollo del estudiante como: la incentivación de la creatividad, promueve la memoria, facilita la comprensión de nuevos aprendizajes y el aprendizaje colaborativo de manera divertida y activa lo que mejora su rendimiento académico.

Bermeo menciona que en la aplicabilidad de los materiales didácticos lúdicos tiene una influencia efectivamente en los estudiantes ya estimula beneficio por participar en un recreación didáctica para alcanzar mejor los contenidos, además de reflexionar que la aplicación de dichos recursos son ventajosos e significativos en el asunto pedagógico ya que le promueven al alumno a poner mayor utilidad por instruirse la asignatura de ciencias naturales de manera interesante y divertida, y además le conceden desarrollar habilidades, destrezas de cada estudiantes asociadas a los distintos estilos de aprendizaje.

1.3.2. Matriz de requerimiento

Cuadro N°1: Matriz de requerimiento

Tema: Material didáctico lúdico en el rendimiento académico, ciencias naturales, subnivel básica elemental, escuela Modesto Chávez Franco, Torata, 2021 - 2022.			
Problema	Situación Actual	Objetivo	Requerimiento
<p>¿Qué nivel de rendimiento académico tienen los estudiantes en ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?</p>	<p>El rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de básica elemental es medio y bajo debido a que este se ha visto parcialmente afectado debido a la falta de aplicación de materiales didácticos lúdicos que le permiten a los estudiantes tener una visión abierta a las posibilidades de interpretación de su propio aprendizaje dado a que este proporciona al estudiante una relación entre los fundamentos teóricos de la asignatura de las ciencias naturales misma que es relacionada a través</p>	<p>Elaborar un programa de mejoramiento académico a través de procesos de tutorías y acompañamiento pedagógico dirigido a los estudiantes que presentan un nivel bajo y medio en el área de ciencias naturales.</p>	<p>Aplicación de un programa de mejoramiento académico para los estudiantes del subnivel básica elemental para que el estudiante que presentan un rendimiento bajo y medio a través de tutorías y acompañamiento pedagógico.</p>

	de la práctica haciendo que el estudiante logre desarrollar destrezas y habilidades que le permitirán mejorar su rendimiento académico.		
¿Qué material didáctico utilizan los docentes en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?	Los docentes en la enseñanza de ciencias naturales utilizan material didáctico el cual se ha sido catalogado como tradicional tales como la utilización del texto oficial y el uso único de la pizarra los cuales obstaculizan que el estudiante mantenga una actitud motivadora frente al proceso de enseñanza - aprendizaje dado a que este tipo de materiales convierten a las clases en tediosas y cansadas para el estudiante por lo que estos se ven	Diseñar una guía didáctica sobre el material didáctico lúdico que les permita a los docentes conocer acerca de la elaboración y utilización de materiales didácticos lúdicos como estrategia metodológica en el área de ciencia naturales con la finalidad de desarrollar habilidades, destrezas y convertir a sus clases en un proceso creativo y motivador.	Mejorar las habilidades de los docentes en la elaboración y utilización del material didáctico lúdico a través de una guía didáctica que le permita utilizar materiales didácticos lúdicos como estrategia metodológica para hacer de sus clases más dinámicas e interactivas que promuevan la creatividad y la motivación en el proceso de enseñanza –

	<p>inmersos en una metodología tradicional de enseñanza en donde ellos no logran desarrollar sus habilidades y destrezas de manera creativa.</p>		<p>aprendizaje de las ciencias naturales.</p>
<p>¿Qué material didáctico lúdico deben de utilizar los docentes en el área de Ciencias Naturales para mejorar el rendimiento académico subnivel básico elemental, escuela Modesto Chávez Franco Torata, 2021-2022?</p>	<p>El material didáctico lúdico se cataloga como un medio que promociona tanto como al docente y al estudiante distintas formas de aprender y de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, existe una variedad de materiales didácticos lúdicos que promueven la creatividad y la motivación tales como rompecabezas que les permitirán que el estudiante desarrolle el pensamiento lógico, la ruleta del saber misma que</p>	<p>Diseñar un taller de capacitación con la finalidad de dar a conocer a los docentes la implementación de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales como: la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas, que le permita utilizar estos materiales como estrategia metodológica para la motivación y participación del estudiante dentro del proceso de</p>	<p>Capacitar a los docentes por medio de un taller que le permita conocer la implementación de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales como la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas, para la potenciación de la motivación, creatividad, participación e interacción del estudiante dentro del proceso de</p>

	<p>promueve la motivación y la participación, la utilización de fichas interactivas la cuales tienen la finalidad de captar la atención del estudiante además estas pueden ser adaptadas a los contenidos de enseñanza, y la realización de un bingo que promueve la participación y la motivación de manera directa proporcionado un ambiente armónico en el proceso de construcción del aprendizaje</p>	<p>enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>enseñanza - aprendizaje.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Fuente: Creación propia

1.4. Selección del requerimiento a intervenir- justificación

1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir

A través de la recolección de datos obtenidos mediante la aplicación de distintos instrumentos de investigación mismos que fueron analizados e interpretados en base a dimensiones y conceptos acerca de los materiales didácticos lúdicos en el rendimiento académico, por lo tanto, a través de las conclusiones obtenidas se logró concretar de manera fructífera los aspectos a tomarse en la elaboración de la matriz de requerimientos.

Se ha seleccionado como requerimiento a intervenir la realización de una capacitación a los docentes por medio de un taller que le permita conocer la implementación de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales como la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas, para la potenciación de la motivación, creatividad, participación e interacción del estudiante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Se ha seleccionado este requerimiento con el objetivo de Diseñar un taller de capacitación con la finalidad de dar a conocer a los docentes la implementación de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales como: la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas, que le permita utilizar estos materiales como estrategia metodológica para la motivación y participación del estudiante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.4.2. Justificación

Se escogió el tercer requerimiento debido que se busca desarrollar un taller de capacitación mismo que tiene que finalidad de dar a conocer a los docentes la implementación de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales como: la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas, que le permita utilizar para la potenciación de la motivación, creatividad, participación e interacción de los estudiantes debido a que se considera que los estudiantes mantienen un nivel de rendimiento académico medio ya que los docentes no implementan este tipo de materiales didácticos para promover en el estudiante el afán de aprender y la motivación dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje. Por lo tanto, se seleccionó este requerimiento con la finalidad de dar a conocer al docente la implementación de los materiales didácticos lúdicos, así mismo como su elaboración y utilización en el área de ciencias naturales.

No se escogió el segundo requerimiento ya que dentro de la guía didáctica solo se pueden enfocar de manera general la práctica de estos recursos que no pueden complementar significativamente en el área de ciencias naturales y se busca que el docente sepa de manera profunda acerca de estos materiales y su aplicación en esta área de conocimiento.

No se escogió el primero requerimiento debido a que la elaboración de una aplicación de mejoramiento para los estudiantes mediante las tutorías, pero esto no se llevará a profundidades por cuestiones de disponibilidad de los estudiantes, además es importante que el docente sea quien conozca de manera significativa sobre los materiales didácticos lúdicos mismos que le permitirán incentivar al estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje permitiendo su mejoramiento académico.

Los materiales didácticos lúdicos prueben la creatividad y la motivación la cuales tienen la finalidad de captar la atención del estudiante además estas pueden ser adaptadas a los contenidos de enseñanza, y la realización de ellos ya que sus clases serán más dinámicas y llamativas por sus estudiantes. Por lo tanto, se busca realizar un taller que capacite al docente de manera significativa en la implementación de materiales didácticos lúdicos en el área de ciencias naturales como: la ruleta del saber, rompecabezas, bingo y fichas interactivas ya que ellos mantienen un conocimiento limitado lo cual no les permite incentivar a aprender al alumno.

Con la participación de los docentes se puede abordar un taller de capacitación con la finalidad de dar a conocer a los docentes la implementación de los materiales didácticos ayuda a través de la práctica haciendo que el estudiante logre desarrollar destrezas y habilidades que le permitirán mejorar su rendimiento académico en el área de ciencias naturales, además se presentará cada uno de los materiales expuestos y su implementación a través de instructivos y folletos que le ayuden a docente a respaldar lo que aprendió a través del taller de capacitación.

CAPITULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 Descripción de la propuesta

La educación básica elemental es una etapa donde los estudiantes aprenden a través del juego y este predomina en su vida cotidiana, los materiales didácticos lúdicos cumplen un papel fundamental dentro del subnivel básica elemental ya que el juego es parte del proceso de aprendizaje, por lo que se considera de suma importancia que el docente conozca su manipulación y su elaboración para una aplicación correcta con el fin de motivar al estudiante, además que logre relacionar la teoría con la práctica en áreas que se muestran dificultades para aprender. Los materiales didácticos lúdicos se definen como un apoyo directo para el docente ya que optimiza el aprendizaje y le permite al docente abordar contenidos curriculares bajo nuevas formas creativas de trabajar. (Delgado, 2017)

La capacitación docente promueve el desarrollo creativo de las habilidades y destrezas del docente con la finalidad de lograr el objetivo de aprendizaje dentro del entorno educativo, por otra parte, Delgado considera que es un proceso de enseñanza - aprendizaje donde se logran adquirir conocimientos que permiten la actualización del mismo dentro del campo educacional (Delgado, 2019); además promueve el uso de nuevas herramientas y materiales que permitan motivar de manera creativa al estudiante dándole nuevas visiones de aprender.

Mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos dirigidos a los docentes y estudiantes de la básica elemental de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco se evidencio la falta de capacitación docente debido a que estos desconocen acerca de los materiales didácticos lúdicos, por lo tanto, estos únicamente utilizan el texto oficial de la asignatura de ciencias naturales y la pizarra como únicos recursos para llevar a cabo sus clases lo cual dificulta que el estudiante se desenvuelva en el contexto áulico además esto genera que mantengan un nivel de rendimiento académico medio.

En este sentido se ha seleccionado como tema de la propuesta " Desarrollar un taller de capacitación en el uso y elaboración de material didáctico lúdico en el área de ciencias naturales dirigido a los docentes del subnivel básico elemental de la Escuela Dr. Modesto Chávez Franco, Torata, 2021-2022" con la finalidad de capacitar a los docentes brindándoles conocimientos innovadores y creativos para su aplicación en el área de

ciencias naturales que le permitan incentivar y motivar al estudiante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

El desarrollo de un taller de capacitación para el uso y elaboración de materiales didácticos lúdicos consiste en dar a conocer de manera directa la importancia, beneficios y aplicación de los mismos entorno al área de ciencias naturales ya que estos permiten que el estudiante relacione y apropie los conocimientos, por lo tanto el taller pretende preparar y actualizar al docente, además de proporcionar modelos de materiales didácticos lúdicos como: ruletas del saber, bingos, fichas interactivas, y la creación de rompecabezas mismos que serán adecuados a la asignatura con la finalidad de darle al docente una visión de su uso y aplicación en el proceso educacional.

Además, la ley orgánica intercultural en el capítulo cuatro correspondiente a los derechos y obligaciones de los docentes en el artículo once de acuerdo a las obligaciones promulga que el docente debe procurar permanecer de manera constante en formación académica continua y permanente a lo largo de su vida laboral, además de promover espacios adecuados, las herramientas y estrategias necesarias para que este logre un aprendizaje significativo. Por otra parte, el ministerio de educación promueve de manera constante que los docentes sean capacitados de manera continua debido a que el mundo se encuentra inmerso en los diversos cambios y actualizaciones por lo tanto el ser capacitados se muestra como un aspecto fundamental en la vida laboral docente.

El desarrollo del taller de capacitación busca promover el conocimiento de los materiales didácticos lúdicos a los docentes del subnivel básico elemental en el área de ciencias naturales debido a que estos no tienen conocimientos acerca de los mismos lo cual genera que las clases sean tediosas para los estudiantes y sea evidente la falta de motivación en el entorno educativo, por lo tanto mediante el taller se busca capacitar al docente para que aplique de manera creativa y adapte a los contenidos curriculares los distintos materiales didácticos lúdicos permitiéndole al estudiante mejorar su interacción en el proceso de enseñanza - aprendizaje y por ende su rendimiento académico

2.2 Objetivos de la propuesta

2.2.1 Objetivo general

Elaborar un taller de capacitación dirigido a docentes del sub nivel básico elemental de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco con la finalidad de dar a conocer el uso y aplicación de materiales didácticos lúdicos para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de ciencias naturales.

2.2.2 Objetivos específicos

1. Diseñar material didáctico lúdico como: ruletas del saber, rompecabezas, bingos y fichas interactivas con la finalidad de brindar una visión creativa e innovadora para incentivar al estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de ciencias naturales.
2. . Socializar la importancia y beneficios del uso y aplicación de materiales didácticos lúdicos en el área de ciencias naturales para su correcta implementación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.3 Componentes estructurales

2.3.1 Material didáctico lúdico

Definición

Los materiales didácticos lúdicos se catalogan como una herramienta didáctica que ayuda a la gestión de aprendizajes, además Jaimes (2020) considera que con ellos se logra promover el desarrollo de la creatividad y la innovación en las primeras etapas del niño donde el juego se muestra como un aspecto predominante dentro de sus aprendizajes. Por otra parte, los materiales didácticos lúdicos son medios y recursos que logran facilitar al docente el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje además de fomentar al estudiante una forma de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas de manera más sencilla.

Este tipo de materiales didácticos además de ser un apoyo para el docente se muestran como un soporte emocional, físico, intelectual y social para niño lo cual le permite elevar su desarrollo integral durante sus primeras etapas educacionales, por lo tanto, los

materiales didácticos lúdicos se definen como una herramienta que permite alcanzar el logro de aprendizajes y el mejoramiento del rendimiento académico ya que funciona como un eje de gestión de aprendizajes.

Importancia del material didáctico lúdico en la básica elemental

La educación básica elemental es el primer acercamiento del estudiante con la adquisición de nuevos conocimientos, destrezas y habilidades que en un futuro serán parte esencial en su desenvolvimiento tanto social como educativo, además es uno de los primeros procesos donde el objetivo es que el estudiante logre obtener aprendizajes en las áreas básicas las cuales se encuentran estipuladas en el currículo educativo como: ciencias naturales, ciencias sociales, lengua y literatura y matemáticas.

Además es la primera etapa donde el juego forma parte de los aprendizajes del estudiante, por lo tanto el uso de material didáctico lúdico permite el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias que forman un punto clave en su formación, por lo cual que el docente conozca sobre estos se muestra como un punto fundamental en el desarrollo de la educación elemental, por otra parte enriquece el fortalecimiento de su creatividad, el descubrimiento de formas, estilos de aprendizajes, y lograr un ambiente armónico y motivacional donde el estudiante aprenda a su ritmo y a través del juego bajo distintos materiales didácticos lúdicos que se convierten una herramienta que promueve alcanzar los aprendizajes significativos. (Rodríguez. et al, 2022)

Tipos de material didáctico lúdico

El aprendizaje a través de materiales didácticos lúdicos promueve la adquisición de destrezas, competencias y habilidades enfocado en el juego para ello es importante la selección de materiales que funcionen como una herramienta que facilite el proceso de enseñanza - aprendizaje, además de promover la motivación y el mejoramiento académico.

Por lo tanto, se ha considerado que materiales como: ruletas del saber, fichas interactivas, rompecabezas y bingos son medios y herramientas didácticas lúdicas que se pueden adaptar a los contenidos, estilos y formas de aprendizaje del estudiante. Para ello es importante que el docente se encuentre en constante actualización y capacitación en el uso y aplicación de material didáctico lúdico.

Ruletas del saber: La estrategia consiste en la fabricación de una ruleta con materiales reciclables como cartón, entre otros con los cuales se logre llamar la atención del estudiante con la ayuda de preguntas acerca de la temática dada como: ¿Qué aprendí?, ¿Qué fue lo más interesante?, ¿Cuál era el tema de la clase?, ¿Qué fue lo que te gusto más? Así mismo las ruletas del saber pueden ser adaptadas a los contenidos de la clase dada por el docente donde cumple un papel de apoyo para la evaluación del logro de aprendizaje de los estudiantes, además de promover la participación activa y fomentar la retroalimentación de la clase.

Fichas interactivas: Estas permiten presentar contenidos de manera creativa y dinámica son de fácil fabricación ya que se utilizan materiales básicos como cartulinas, goma, tijeras, marcadores y colores, además las mismas se pueden recrear junto a los estudiantes ya sea de manera individual como colaborativamente por ejemplo la creación de fichas acerca de “El cuerpo humano” donde se promueve el reconocimiento del mismo y cada una de sus partes por lo tanto las fichas le permitirán recrear de manera creativa lo que aprendió y ser un material de apoyo para el estudiante, además son adaptables a los distintos contenidos de enseñanza, por otra parte permite que se fortalezca la retroalimentación y la evaluación del conocimiento adquirido.

Rompecabezas: Los rompecabezas son materiales sencillos de realizar ya que se utiliza la impresión de la imagen inicial del rompecabezas por ejemplo “El ecosistema” la misma que debe ser pegada en una base ya sea de cartón o cartulina y se procede a cortar en distintas partes, este material se puede realizar en clases junto al estudiante con ayuda del docente. Además, promueven el pensamiento crítico, el análisis y la reflexión, ya que se puede implementar el aprendizaje tanto individual como colaborativo ya que a través del compartimiento de ideas se logran un aprendizaje significativo.

Bingos: La creación de bingos en la educación promueve de manera eficaz la motivación y la participación activa en el proceso de enseñanza - aprendizaje, además es un material adaptable y de fácil manejo que fortalece las relaciones entre docente y estudiante. Este tipo de material didáctico lúdico puede ser creado con material reciclable bajo la imitación de una ánfora de bingos cotidiana, además se realizan fichas acerca del contenido a tratarse por ejemplo “Los animales vertebrados” en las fichas se encontrarán de manera aleatoria las imágenes de los animales que pertenezcan a los vertebrados, por otra parte

este material es de uso permanente ya que solo se cambian los elementos de las fichas y las esferas del afora para su adaptación a una nueva temática.

Este tipo de materiales didácticos lúdicos son manejables y adaptables a los contenidos de enseñanza de manera eficaz con resultados factibles, además es importante que el docente conozca su elaboración y manejo para ello se busca desarrollar un taller de capacitación donde se recreará los materiales y se dará a conocer paso a paso su respectiva elaboración.

2.3.2 Enseñanza de las ciencias naturales

Definición

Las ciencias naturales estudian la naturaleza y sus leyes, además se encuentra basada en la lógica exacta y el desarrollo de disciplinas científicas que estudian los aspectos físicos que promueven el análisis y la reflexión. Las ciencias naturales están cobrando cada vez más importancia debido a distintos cambios constantes en el mundo de la ciencia es por ello que existen conocimientos de diferentes campos y procesos que ayudarán a comprender mejor al mundo además son bases teóricas y prácticas amplias, pero podemos distinguir 6 ramas principales: química, física, astronomía, geología, biología y ciencias de la salud, por lo tanto las ciencias naturales encaminan a el alcance de conocimientos que permitan comprender nuestro medio en el que nos desenvolvemos.

Las ciencias naturales en el proceso de enseñanza se aplican acciones metodológicas como de: transmisión - recepción, por descubrimiento, recepción significativa, por investigación, y por mini proyectos, estos promueven la realización de talleres a través de la reflexión, el debate y la experiencia con la finalidad de cumplir el objetivo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Importancia de la enseñanza de las ciencias naturales en el subnivel básico elemental

La enseñanza de las ciencias naturales en las primeras etapas de la educación elemental los estudiantes buscan adquirir destrezas cognitivas y sociales que les permitirán relacionarse con el trabajo propio, la mediación supervisada, el trabajo colaborativo e individual, contribuyendo a la gestión activa y eficaz de su desarrollo. Asimismo, promueve el entendimiento del funcionamiento de la sociedad, la cultura y entorno físico así mismo como los distintos cambios en los que se encuentran. (Vera et al. 2021)

Las ciencias naturales en el subnivel básico elemental pueden resultar tediosas para los estudiantes ya que es un área donde la teoría puede resultar complicada y produzca la poca interacción en clases por parte de ellos lo cual afecta de manera evidente su rendimiento académico, por lo tanto el docente debe utilizar material que ayude al estudiante logre relacionar la teoría con la práctica tomando en cuenta que debe ser creativo, motivador, e incentive al estudiante a participar de manera activa en el proceso de enseñanza.

Beneficios del material didáctico lúdico en la enseñanza de las ciencias naturales

El material didáctico lúdico en las ciencias naturales fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo un modelo de enseñanza por descubrimiento y experimentación. Por esta razón, se considera fundamental e importante su aplicación ya que contribuye a la adquisición de conocimientos significativos a través de la práctica y la experiencia.

Por lo tanto la aplicación de material didáctico lúdico como ruletas del saber, fichas interactivas, rompecabezas y bingos tienen los siguientes beneficios: despertar el interés de los estudiantes, proporcionan al estudiante una variedad de experiencias, le permite relacionar la teoría con la práctica, facilitan la aplicación de su aprendizaje a situaciones de la vida cotidiana por lo tanto promueve el razonamiento, el análisis y el pensamiento crítico, estimula la transferencia de los conocimientos a situaciones futuras para la resolución de conflictos.

La enseñanza de las ciencias en las escuelas no se limita a realizar experimentos docentes deben conocer una variedad de recursos, materiales y medios que le complementen el proceso de enseñanza, por lo que es necesario e importante que el docente conozca la aplicación y elaboración de material didáctico lúdico para su adaptación a los distintos contenidos del área de ciencias naturales y facilitar la evaluación del aprendizaje.

2.4 Fases de implementación

2.4.1. Fase de diagnóstico

Se realizó un análisis minucioso de la propuesta hacia la utilización y elaboración de material didáctico lúdico en la enseñanza de ciencias naturales en el subnivel básico elemental, previo a este proceso se llevó a cabo una serie de instrumentos de recolección de datos donde se logró evidenciar la falta de capacitación de los docentes de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco en cuanto a material didáctico lúdico durante la enseñanza de las ciencias naturales por lo tanto los estudiantes del subnivel básico elemental presentaban un nivel medio de aprendizajes en dicha asignatura y un nivel bajo de participación.

De esta forma, se logró analizar las necesidades para realizar la propuesta donde se planteó un taller de capacitación de uso y elaboración de material didáctico lúdico el cual tiene como objetivo instruir y capacitar a los docentes del sub nivel básico elemental en la elaboración de material didáctico lúdico como: ruletas del saber, fichas interactivas, rompecabezas y bingos mismos que serán adaptados de manera significativa a la enseñanza de las ciencias naturales con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego.

A través de la propuesta se busca que los docentes se encuentren capacitados en materiales didácticos lúdicos debido a que el juego es un aspecto importante dentro de la formación del niño en las primeras etapas, además apoyar a los docentes a su continua formación debido a que se encuentre capacitado es indispensable.

2.4.2 Fase de construcción

A partir del diagnóstico realizado durante las primeras etapas de la investigación donde se realizó un análisis desde referencias teóricas conceptuales, se logró diseñar un taller de capacitación en uso y elaboración de material didáctico lúdico dirigido a los docentes de la básica elemental de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco con la finalidad de proporcionar saberes acerca de la temática e instruir en la elaboración y adaptación del mismo.

Para ello se tomó en cuenta la planificación del taller en base a cuatro secciones divididas en dos dimensiones que son el material didáctico lúdico la misma que se encuentra dividida por dos secciones de elaboración del material tales como: ruletas del saber, rompecabezas, fichas interactivas y bingos, además con una segunda dimensión acerca de la enseñanza de las ciencias naturales donde los materiales creados en las primeras secciones serán vinculados en las segundas secciones, así mismo se realizó material de apoyo como son papelógrafos informativos y la entrega de trípticos donde se encuentra plasmado las actividades realizadas en cada sección.

2.4.3 Fase de socialización

Una vez construida la versión final de la planificación del taller donde se detalló cada una de las actividades a llevarse a cabo con el fin de obtener resultados favorecedores para los docentes involucrados, así mismo se realizó la socialización donde se logró esclarecer la función principal del taller y los alcances del mismo donde se realiza hincapié en los beneficios del taller de capacitación para los docentes del subnivel básico elemental de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco donde se busca que este mejore sus habilidades en la creación de material didáctico lúdico y lo aplique de manera correcta en el contexto educativo además de promover a sus estudiantes la motivación al aprendizaje y mejore sus destrezas en la asignatura de ciencias naturales.

Para desarrollar esta fase, se contará con el apoyo de las autoridades de la institución educativa mencionada, gestionando un espacio dentro de sus inmediaciones, que permita la ejecución de la jornada de capacitaciones por un periodo de aproximadamente una semana. No obstante, se indicará a los maestros de forma previa los componentes generales del plan de capacitación, con la finalidad de dar a conocer las fases de implementación en las que se enmarcará este proceso. En este sentido, la idea es que los maestros conozcan la información que será impartida durante este espacio, así también, algunos requerimientos que precisen los facilitadores para que la capacitación tenga un desarrollo sistemático y exitoso.

2.4.4 Desarrollo de la propuesta

El plan de capacitación propuesto para este proyecto se encuentra dividido en 4 sesiones de aprendizaje, donde se impartirán secuencialmente varios contenidos que implican la elaboración, implementación y beneficios del material didáctico lúdico. En este sentido, los ejemplos tomados para la jornada de capacitación son los rompecabezas, bingos, fichas interactivas y ruletas del saber, respectivamente.

Para desarrollar cada sesión, se brindarán orientaciones específicas sobre los materiales requeridos y fases de elaboración, incluyendo la contextualización del material didáctico en un espacio de enseñanza y aprendizaje articulado a los referentes curriculares del sistema educativo nacional, esto con el fin de generar un mayor impacto y dar a conocer a los maestros de ciencias naturales la diversidad de alternativas metodológicas que pueden aprovechar con la integración de estos insumos a su planificación de clase.

Del mismo modo, la jornada de capacitaciones se encuentra direccionada por varios objetivos que derivan en la articulación de los saberes conceptuales con la fase operativa de la enseñanza dentro del aula, logrando que este proceso trascienda de la simple divulgación de información teórica, conduciendo a los maestros en una actividad práctica. Partiendo de este precedente, la meta principal de esta propuesta es generar en los maestros aquel incentivo que les permita aprovechar su capacidad creativa para generar opciones de trabajo adicionales a las que serán abordadas en este espacio, exhortándolos a desarrollar una mentalidad innovadora.

2.4.4.1 Estimación del tiempo

Se proyecta que la jornada de capacitaciones cubrirá un espacio de aproximadamente 4 días correspondientes de la semana, con la finalidad de abarcar todos los contenidos teóricos y prácticos que se requieren para destacar el impacto de los materiales didácticos lúdicos en la enseñanza de las ciencias naturales.

2.4.4.2 Cronograma de actividades

Cuadro N°2: Cronograma de actividades de taller de capacitación

Actividades	PROGRESO – MESES														
	Junio				Julio				Agosto				Septiembre		
	S 1	S2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S3
Análisis y consolidación de la propuesta.															
Descripción de la propuesta.															
Planteamiento de objetivos de la propuesta.															
Desarrollo de los componentes estructurales.															

Definición de la estructura del plan de capacitación.																				
Clasificación de los contenidos.																				
Investigación documental.																				
Consolidación del plan de capacitación.																				
Revisión del plan de capacitación																				
Aprobación del documento.																				
Desarrollo de las fases de implementación.																				

Fuente: Elaboración propia

2.5 Recursos logísticos

Cuadro N°3: Recursos materiales y humanos

RECURSOS MATERIALES			
Descripción	Precio unitario	Cantidad	Total
Servicio de internet	\$10,00	1	\$10,00
Energía eléctrica	\$10,00	1	\$10,00
Computador portátil.	---	2	--
Materiales para elaborar los recursos.	\$1,25	8	\$10
SUBTOTAL:			\$30,00
RECURSOS HUMANOS.			
Descripción	Precio unitario	Cantidad	Total
Investigadores	--	2	\$0,00
Asesor de proyecto	--	1	\$0,00
Especialistas	--	3	\$0,00

Docentes de educación básica elemental.	--	2	\$0,00
Estudiantes de educación básica elemental.	--		\$0,00
OTROS			
Costes de transporte a la institución.			\$15,00
SUBTOTAL:			\$15,00
TOTAL, GENERAL:			\$45,00

Fuente: Elaboración propia

CAPITULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIVILIDAD

3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En este apartado, es importante reconocer el apoyo constante que las tesisas recibieron de las autoridades y docentes de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco, debido a que, su participación fue determinante para la socialización de los contenidos enmarcados en el plan de capacitación propuesto para este estudio. Del mismo modo, aunque la institución antes mencionada no cuenta con una infraestructura muy amplia, la existencia de dos salas de computación y de profesores son aspectos favorables para recibir a los maestros beneficiarios de este proyecto y compartir los contenidos descritos en el documento de apoyo.

Otro punto destacado es la disponibilidad y de las autoras de esta propuesta, quienes, con el apoyo de los asesores y especialistas revisores del progreso, organizaron un cronograma de actividades, con la finalidad de desarrollar todas las actividades planificadas en un orden lógico, anticipando cualquier inconveniente que pudiera suscitarse durante esta fase.

Partiendo de este análisis, se determinó que tanto los recursos humanos como de infraestructura, ofrecieron las condiciones suficientes para desarrollar la jornada de capacitaciones en el diseño y uso de material didáctico lúdico, contribuyendo de manera significativa al proceso de enseñanza docente en la asignatura de Ciencias Naturales.

3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

La elaboración del plan de capacitación fue posible con la investigación en diversas fuentes informativas relacionadas con la propuesta, por lo que, no implicó costos operativos de ningún tipo, sin embargo, al tratarse de una alternativa relacionada con el uso de materiales didácticos lúdicos, fue necesario designar un presupuesto para la adquisición de los materiales necesarios, mismos que sirvieron para elaborar un modelo referencial de cada opción descrita en el documento de apoyo, así también, algunos costes de transporte, energía eléctrica y servicio de internet.

Por consiguiente, el monto total requerido para dar cumplimiento a la implementación de la propuesta fue de \$45. En este sentido, se afirma que la disponibilidad económica de las

investigadoras fue suficiente para llevar el plan de capacitación a una fase operativa, permitiendo su presentación como una alternativa importante para orientar a los maestros del subnivel básico elemental en la asignatura antes mencionada.

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

Los objetivos del plan de capacitación propuesto en este estudio, se vinculan directamente con los aspectos sociales y educativos de la escuela Dr. Modesto Chávez Franco, dado que, los contenidos planeados para su desarrollo permiten dar cumplimiento al objetivo general establecido, fortaleciendo las competencias pedagógicas de los docentes del subnivel básico elemental, a través del desarrollo de alternativas metodológicas, vinculadas al uso y aplicación de materiales didácticos lúdicos, dinamizando el proceso de enseñanza en las Ciencias Naturales.

En cuanto a las implicaciones de la propuesta para el perfil profesional de los maestros, el plan de capacitación supone un impacto positivo en la visión del maestro ecuatoriano sobre los fines y metas de la educación con un enfoque integral, basada en la búsqueda de tendencias pedagógicas creativas e innovadoras, que trascienden del quehacer tradicional.

Para añadir, las ventajas de este taller permiten a las tesoreras una interacción directa con los diversos contextos educativos que se hallan en la comunidad escolar, adquiriendo una vasta experiencia en el desarrollo de metodologías activas de enseñanza para los estudiantes desde los primeros niveles formativos. En este sentido, las habilidades adquiridas por los maestros serán un referente de la calidad en el aprendizaje del discente, quien adquirirá las destrezas necesarias para convertirse en agentes de cambio dentro de la nueva sociedad de la información y el conocimiento.

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.

Es importante destacar la relación entre los fundamentos de la propuesta con los referentes suscritos al marco legal de esta investigación, el currículo nacional del subnivel básico elemental propone la necesidad de comprender el contexto real de los fenómenos naturales y los conocimientos básicos para la conservación del medio ambiente en todas sus dimensiones.

Por otro lado, se destaca la normativa suscrita a la Ley Orgánica de educación Intercultural, que describe claramente en el artículo 2, sección w, la necesidad de implementar metodologías activas que se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, el plan de capacitación contempla algunas alternativas de recursos didácticos lúdicos para mejorar la enseñanza en la asignatura de ciencias naturales, por cuanto, estos insumos serán de gran apoyo para diversificar las actividades de los maestros dentro del aula, respetando la diversidad de estudiantes existente, de este modo, la propuesta se articula directamente con las bases legales que permiten la organización del sistema educativo ecuatoriano.

CONCLUSIONES

El rendimiento académico de los estudiantes del subnivel de básica elemental es medio y bajo debido a que este se ha visto parcialmente afectado debido a la falta de aplicación de materiales didácticos lúdicos que le permiten a los estudiantes tener una visión abierta a las posibilidades de interpretación de su propio aprendizaje dado a que este proporciona al estudiante una relación entre los fundamentos teóricos de la asignatura de las ciencias naturales misma que es relacionada a través de la práctica haciendo que el estudiante logre desarrollar destrezas y habilidades que le permitirán mejorar su rendimiento académico.

Los docentes en la enseñanza de ciencias naturales utilizan material didáctico el cual se ha sido catalogado como tradicional tales como la utilización del texto oficial y el uso único de la pizarra los cuales obstaculizan que el estudiante mantenga una actitud motivadora frente al proceso de enseñanza - aprendizaje dado a que este tipo de materiales convierten a las clases en tediosas y cansadas para el estudiante por lo que estos se ven inmersos en una metodología tradicional de enseñanza en donde ellos no logran desarrollar sus habilidades y destrezas de manera creativa.

El material didáctico lúdico se cataloga como un medio que promociona tanto al docente y al estudiante distintas formas de aprender y de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, existe una variedad de materiales didácticos lúdicos que promueven la creatividad y la motivación tales como rompecabezas que les permitirán que el estudiante desarrolle el pensamiento lógico, la ruleta del saber misma que promueve la motivación y la participación, la utilización de fichas interactivas la cuales tienen la finalidad de captar la atención del estudiante además estas pueden ser adaptadas a los contenidos de enseñanza, y la realización de un bingo que promueve la participación y la motivación de manera directa proporcionando un ambiente armónico en el proceso de construcción del aprendizaje

RECOMENDACIONES

Es importante que tanto como institución educativa y docentes se muestre preocupación por el rendimiento académico de los estudiantes en las distintas áreas de conocimiento en este caso se ha determinado que en el área de ciencias naturales el índice de rendimiento se encuentra en un nivel medio y bajo por lo que es importante que se apliquen los materiales didácticos lúdicos para la incentivación del aprendizaje ya que estos le permitirán al docente y al estudiante mantener una relación en el que la participación y la motivación convierten a las clases y el proceso de enseñanza - aprendizaje un contexto armónico.

La aplicación de material lúdico tradicional genera que los estudiantes no participen de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que las clases se tornan tediosas y cansadas, por lo tanto los docentes deben aplicar materiales didácticos lúdicos los cuales le permitirán mantener una clase activa y fructífera, además estos pueden ser adaptados a los contenidos de enseñanza de manera factible y fácil además que el estudiante lograra desarrollar habilidades creativas e incentivar su entusiasmo y motivación a aprender.

Que los docentes apliquen materiales didácticos lúdicos que llamen la atención del estudiante como rompecabezas, bingos, ruletas del saber y fichas interactivas que promueven la participación de los estudiantes y cumplen la función de promover el aprendizaje tanto individual como colaborativo estos se permiten ser adaptados a los distintos contenidos de enseñanza y los distintos estilos de aprendizaje, por lo que facilitan su uso y su aplicación.

Por lo tanto, se considera de suma importancia que como docentes se promueva su aplicación en el área de ciencias naturales tomando en cuenta que es una asignatura que puede resultar teóricamente tediosa para los estudiantes en este sentido las utilizaciones de materiales didácticos lúdicos permitirán mejorar el proceso de construcción de nuevos aprendizajes significativos en torno a el desarrollo de habilidades y destrezas importantes en el estudiante

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andueza, J., & Lavega, P. (2017). incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Revista Movimiento*, 23, 213–227. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115350608016>

Alamillo Sánchez, L., & Briceño Solís, E. (2017). Propuesta de una situación didáctica con el uso de material didáctico para la comprensión de la noción de semejanza en estudiantes de segundo de secundaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 8, 111–131. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521653370008>

Araya, S , Rodríguez Gutiérrez, A; Badilla Cárdenas, N; Marchena Moreno, K. (2020). El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria. *redalyc*, 46, 1–17. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44068165004>

Ariza, M. (2017). Influencia de la inteligencia emocional y los afectos en la relación maestro-alumno, en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Educación y Educadores*, 20(2), 193-210. <https://doi.org/10.5294/edu.2017.20.2.2>

Caamaño Zambrano, R. M., Cuenca Masache, D. T., Romero Arcaya, A. S., Aguilar Aguilar, N. L. (2021). Uso de materiales didácticos en la escuela “Galo Plaza Lasso” de Machala: estudio de caso. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(2),318-329. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202021000200318

Castellanos-Obregón, Juan Manuel, & Guarín-García, Luisa Fernanda (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1),193-205. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77349627012>

Delgado-Coronado, S. (2019). Perspectivas en torno a la formación docente y la posibilidad de una capacitación y actualización constante: una mirada desde los actores en una universidad mexicana. *revista panorama*, 13(24), 34-41. doi: <http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1204>

- Delgado Jiménez, I., Vigoa Hoyos, A., Gómez Leyva, I., & Mesa Ortega, W. (2017). Estrategia pedagógica mediada por juegos profesionales para la inclusión educativa. *Revista Atena*, 4, 30–38. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478055150003>
- Esteves Fajardo, Z. I., Garcés Garcés, N., Toala Santana, V. N., & Poveda Gurumendi, E. E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *Revista mensual de la UIDE extensión Guayaquil*, 3, 168–176. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777534.pdf>
- Fajardo Bullón, f & Maestre Campos, M & ,Felipe Castaño, E & Polo del Río, M (2017). Análisis del rendimiento académico de los alumnos de educación secundaria obligatoria según las variables familiares. *redalyc*, 20, núm. 1, 209–232. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70648172010>
- Flores, G. (2017). Igualdad y equidad en educación: retos para una América Latina en transición. *Educación*, XXVI, 159–178. <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v26n51/a08v26n51>
- González Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 2, 233–270. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27065158006>
- Gonzales López, E. (2021). Rendimiento académico y deserción de estudiantes universitarios de un curso en modalidad virtual y presencial. *Redalyc*, 24, núm. 2, 189–198. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331466109011>
- Greca, M & Jerez, E. (2017). Propuesta para la enseñanza de Ciencias Naturales en Educación Primaria en un aula inclusiva. *Redalyc*, 14, 385–397. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92050579007>
- Jaimes, Amparo. (2020). The Leisure and Pedagogical Fair as a space for curricular reflection. *Formación universitaria*, 13(4), 57-68. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400057>

Jaramillo Naranjo, Lilian Mercedes. (2019). Las ciencias naturales como un saber integrador. *Sophia*, Colección de Filosofía de la Educación, (26), 199-221. <https://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.06>

Letelier-Farías, René F, Quiroz-Arriagada, Ninoska D, & Paiyeé-Villegas, Paulette A. (2020). Desarrollo de procesos reflexivos por medio de innovación didáctica en el logro de habilidades. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 23(4), 219-225. Epub 16 de noviembre de 2020. <https://scielo.isciii.es/pdf/fem/v23n4/2014-9832-fem-23-4-219.pdf>

Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Recuperado 25 de agosto de 2015, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>

Peirats Chacón, J., Gabaldón, E. D., & Martín Suelves, D. (2018). Percepciones sobre materiales didácticos y la formación en competencia digital. *Revista de Innovación educativa*, 20, 54–62. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349557964009>

Ramírez, P. A., & Cabeza, V. (2019). El material didáctico potencia la enseñanza de los docentes en formación participantes de la estrategia itinerante Aula Móvil. El material didáctico potencia la enseñanza de los docentes en formación participantes de la estrategia itinerante Aula Móvil, 3, núm. 2, 2019. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/384/3841575005/3841575005.pdf>

Rodríguez Rodríguez, D., & Guzmán Rosquete, R. (2019). Rendimiento académico y factores sociofamiliares de riesgo Variables personales que moderan su influencia. *Perfiles educativos*, 41, 118–134. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000200118

Suárez Brieva,S; Suárez Brievaa, B; Pérez Lara, E. (2017). Análisis de los factores asociados al rendimiento académico de estudiantes de un curso de informática. *redalyc*, 38, 176–192. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65954978009>

Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos.

Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 13, 105–128.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58, 68–74.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext

Vera Sagredo, A., Cerda Etchepare, G., Aragón Mendizábal, E., y Pérez Wilson, C., (2021). Rendimiento académico y su relación con variables socioemocionales en estudiantes chilenos de contextos vulnerables. *Educación XX1*, 24(2), 375-398.
<https://www.redalyc.org/journal/706/70666930015/html/>

Vílchez Durán, C. P. (2019). Metodología para la enseñanza de las Ciencias Naturales empleada por docentes costarricenses de las escuelas Vesta, Jabuy y Gavilán pertenecientes a la comunidad indígena Cabécar. *Revista Educación*, 43, 451–467.
<https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27673>

Villarrue,M, Ramiro,E;Tapia-Morales,K, & Cárdenas-García, J. (2020). Determinantes del rendimiento académico de la educación media en Ecuador. *Redalyc*, 32, 3–18.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571163421008>