



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA,
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES.**

**CHIMBO SALDAÑA PAULA THALIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CHANG MATAMOROS JONATHAN GEOVANNY
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA, ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS
NATURALES.**

**CHIMBO SALDAÑA PAULA THALIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CHANG MATAMOROS JONATHAN GEOVANNY
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA, ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LAS
CIENCIAS NATURALES.**

**CHIMBO SALDAÑA PAULA THALIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CHANG MATAMOROS JONATHAN GEOVANNY
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

JIMENEZ BARRETO TANIA DEL ROCIO

**MACHALA
2022**

PAULA

por Paula Paula

Fecha de entrega: 28-feb-2023 11:31a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2025341367

Nombre del archivo: TESIS_PAULA.docx (212.99K)

Total de palabras: 14652

Total de caracteres: 83793

PAULA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

2

www.monografias.com

Fuente de Internet

1%

3

kipdf.com

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unemi.edu.ec

Fuente de Internet

1%

5

aprenderly.com

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

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

Los que suscriben, CHIMBO SALDAÑA PAULA THALIA y CHANG MATAMOROS JONATHAN GEOVANNY, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado LA LÚDICA Y SU INCIDENCIA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

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

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

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

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



CHIMBO SALDAÑA PAULA THALIA

0707109013



CHANG MATAMOROS JONATHAN GEOVANNY

0704917293

DEDICATORIA

Dedicamos de manera muy especial a Dios, por brindarnos vida y salud, por ser pilar esencial en todo el proceso de nuestra formación y elaboración de nuestro proyecto, el cual nos permitirá llegar a la meta anhelada, de la misma manera, dedicamos a nuestros queridos padres, quienes nos han brindado su apoyo incondicional desde el inicio de nuestros estudios, por motivarnos e inculcarnos valores como la responsabilidad, compromiso y la perseverancia por lograr nuestros objetivos.

Así también dedicamos nuestro trabajo a nuestros estimados docentes, quienes nos brindaron las directrices necesarias para la elaboración del mismo, por acompañarnos en cada una de las etapas del proyecto y permitirnos culminar nuestro trabajo con mucho éxito.

Jonathan y Paula

AGRADECIMIENTO

Queremos extender nuestros más sinceros y calurosos agradecimientos a todas las personas que formaron parte de nuestras vidas en el transcurso de nuestro proceso formativo, Dios, Familia, Docentes, y amigos quienes nos motivaron y fueron nuestro apoyo en este camino de sabiduría y lleno de aprendizaje. Además, expresar nuestra gratitud a la directora de la Escuela de Educación Básica "General Manuel Serrano", por habernos abierto las puertas de la institución y hacer posible el desarrollo de nuestro presente trabajo de investigación, así también a los docentes y estudiantes que estuvieron predispuestos para brindarnos parte de su tiempo. Por último, no menos importante, expresarles a nuestros queridos especialistas nuestros veraces agradecimientos por guiarnos y proporcionarnos los conocimientos necesarios para cumplir con nuestro objetivo propuesto en la vida que es, ser docente.

Infinitas gracias.

RESUMEN

La lúdica como estrategia didáctica es diseñada con el fin de aportar nuevas oportunidades para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo la formación de los estudiantes, en el desarrollo cognitivo, social y emocional. La lúdica actúa como un juego creativo, en el cual, mediante sus experiencias adquiere conocimientos significativos, mismos que le permitirán resolver dificultades en su vida cotidiana, estos juegos son insertados en actividades las cuales son factibles a las adaptaciones curriculares que proponga el docente.

El presente trabajo de investigación es direccionado por una metodología descriptiva y explicativa de enfoque cuanti-cualitativo, lo que permite obtener información verídica para determinar la incidencia de la lúdica como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela "General Manuel Serrano" perteneciente al cantón El Guabo, con el objetivo de dar solución a la problemática evidenciada.

Por esta razón el trabajo se llevó a cabo a través del objeto de estudio, el cual sistematizó la problemática planteada, misma que es respaldada con los datos obtenidos por los instrumentos de campo, los cuales fueron: encuesta que consta de 10 preguntas aplicadas a estudiantes de tercer grado, entrevista de 10 preguntas realizada a los docentes en la asignatura de las Ciencias Naturales y una guía de observación de 8 dimensiones aplicadas en el entorno áulico, además, es importante mencionar que las investigaciones realizadas fueron fundamentadas por científicos con el coeficiente necesario en los estudios del fenómeno antes mencionado.

Las pertinentes indagaciones realizadas permitieron conocer la realidad educativa que vivencia hoy en día la institución, es decir, la problemática que se suscita en el entorno educativo, específicamente en el tercer año de básica, el cual consiste en la escasa motivación e interés por aprender las Ciencias Naturales y esto se debe las estrategias tradicionales que utiliza el docente, por lo cual, esto refleja como resultado el bajo rendimiento y déficit en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Ante las necesidades evidenciadas se plantea como alternativa diseñar una guía didáctica dirigida a los docentes con la finalidad de facilitar nuevas estrategias y actividades interactivas y participativas con las cuales mejoren su praxis, es decir, los procesos educativos de los estudiantes proporcionando a los mismos nuevas formas de aprender creativamente.

Finalmente, es importante mencionar el rol que deben asumir los docentes como mediadores de contenido y aprendizajes de las Ciencias Naturales, el compromiso y la

dedicación deben ser cualidades pertenecientes a ellos, para la debida actualización en cuanto a las estrategias a utilizar para educar, es decir, para mejorar e innovar su praxis educativa, de manera que, consideren la implementación de la lúdica como aquella estrategia didáctica idónea para llevar la teoría a la práctica, hacer de las experiencia de los estudiantes una forma nueva de aprender, desde sus posibilidades y necesidades con el fin de motivar e incentivar a los estudiantes a educarse desde los diferentes entornos en los que se puedan involucrar, despertando su curiosidad y lo más importante formarse con criticidad, creatividad y experiencia.

Palabras claves: Lúdica, estrategias, experiencia, educación, Ciencias Naturales.

SUMMARY

Playfulness as a didactic strategy is designed with the purpose of providing new opportunities to carry out the teaching-learning process favoring the students' cognitive, social and emotional development. Playfulness acts as a creative game, in which, through their experiences, they acquire significant knowledge, which will allow them to solve difficulties in their daily lives. These games are inserted in activities which are feasible to the curricular adaptations proposed by the teacher.

The present research work is guided by a descriptive and explanatory methodology with a quantitative-qualitative approach, which allows obtaining true information to determine the incidence of games as a strategy in the teaching-learning process of the students of the elementary sub-level of the "General Manuel Serrano" School belonging to the canton of El Guabo, with the objective of providing a solution to the evidenced problem.

For this reason the work was carried out through the object of study, which systematized the proposed problem, which is supported with the data obtained by the field instruments, which were: a survey consisting of 10 questions applied to third grade students, a 10-question interview with teachers in the subject of Natural Sciences and an observation guide of 8 dimensions applied in the classroom environment, in addition, it is important to mention that the research conducted was supported by scientists with the necessary coefficient in the studies of the aforementioned phenomenon.

The pertinent inquiries made allowed us to know the educational reality that the institution is experiencing today, that is to say, the problem that arises in the educational environment, specifically in the third year of elementary school, which consists of the scarce motivation and interest in learning Natural Sciences and this is due to the traditional strategies used by the teacher, therefore, this reflects as a result the low performance and deficit in the development of the students' abilities. In view of the evidenced needs, it is proposed as an alternative to design a didactic guide addressed to teachers in order to facilitate new strategies and interactive and participative activities with which they can improve their praxis, that is, the students' educational processes, providing them with new ways to learn creatively.

Finally, it is important to mention the role that teachers should assume as mediators of content and learning of Natural Sciences, commitment and dedication should be qualities belonging to them, for the proper updating in terms of strategies to be used to educate, that is, to improve and innovate their educational praxis, so that, consider the implementation of playfulness as the ideal didactic strategy to put theory into practice, to make the experience of students a new way of learning, from their possibilities and needs

in order to motivate and encourage students to educate themselves from the different environments in which they can get involved, awakening their curiosity and most importantly to be formed with criticality, creativity and experience.

Key words: Playfulness, strategies, experience, education, Natural Sciences.

Índice General

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
SUMMARY	8
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO	15
1.1 Concepciones - normas o enfoques diagnóstico	15
1.1.1 Objeto de estudio – selección y delimitación del tema	15
1.1.2 Justificación	16
1.1.3 Problema de investigación.	17
1.1.4 Objetivos de la investigación.	17
1.1.5 Marco teórico	18
1.1.6 Hipótesis	30
1.2 Descripción del proceso diagnóstico	31
1.2.1 Descripción del proceso operativo	31
1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación	31
1.2.3 Unidades de investigación universo y muestra.	32
1.2.4 Operacionalización de variables.	32
1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos	35
1.3.1 Análisis – Discusión de resultados y verificación de hipótesis	35
1.3.2 Matriz de requerimiento	41
1.4 Selección del requerimiento a intervenir-justificación	43
1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir.	43
1.4.2 Justificación	43
CAPITULO II	45
PROPUESTA INTEGRADORA	45
2.1 Descripción de la propuesta	45
2.2 Objetivos de la propuesta	46
2.2.1 Objetivo general	46
2.2.2 Objetivos específicos.	46
2.3 Componentes estructurales	46
2.3.1 Importancia de las actividades lúdicas en la Básica Elemental	46
2.3.2 Tipos de actividades de la lúdica.	47
2.3.3 Importancia de la enseñanza de las Ciencias Naturales en el subnivel Elemental	47
2.4 Fases de implementación	48

2.4.1 Fase de diagnóstico	48
2.4.2 Fase de construcción	48
2.4.3 Fase de socialización	48
2.4.4 Desarrollo de la propuesta	49
2.4 Recursos logísticos.....	50
CAPITULO III.....	52
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....	52
3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	52
3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	52
3.3 Análisis de la dimensión social de la implementación de la propuesta.....	52
3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.....	52
CONCLUSIONES.....	53
RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFÍA.....	56
ANEXOS.....	59

Índice de Tablas

Tabla1.....	72
Tabla 2.....	73
Tabla 3.....	74
Tabla 4.....	75
Tabla 5.....	76
Tabla 6.....	77
Tabla 7.....	78
Tabla 8.....	79
Tabla 9.....	80
Tabla 10.....	81
Tabla 11.....	82

Índice de Gráficos

Gráfico 1.....	72
Gráfico 2.....	73
Gráfico 3.....	74
Gráfico 4.....	75
Gráfico 5.....	76
Gráfico 6.....	77
Gráfico 7.....	78
Gráfico 8.....	79
Gráfico 9.....	80
Gráfico 10.....	81
Gráfico 11.....	82

Índice de Cuadros

Cuadro 1. Variable dependiente: Enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales	32
Cuadro 2. Variable independiente: Estrategia lúdica.....	33
Cuadro 3. Matriz de requerimiento.....	42
Cuadro 4. Estimación del tiempo	50
Cuadro 5. Cronograma de actividades	50
Cuadro 6. Recursos humanos y materiales.....	51
Cuadro 7. Matriz de problema central y particulares	68
Cuadro 8. Matriz de problemas y objetivos.....	68
Cuadro 9. Matriz de problemas e hipótesis	69
Cuadro 10. Matriz de guion esquemático.....	70
Cuadro 11. Matriz de componentes estructurales	71

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Organigrama	28
----------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la educación en Ecuador es preocupante, debido a las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual forma parte del desafío a diario que tienen los docentes para enseñar y los estudiantes para aprender. Esto se debe a las estrategias tradicionales que son implementadas dentro del salón de clase, mismas que no propician motivación e interés por conocer y aprender. A raíz de ello, surge la posibilidad de optar por estrategias creativas e innovadoras como lo es la lúdica, aquella que brinda ambientes adecuados para educar. Por esta razón nuestro proyecto de investigación se titula “La lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales”

El presente proyecto tiene un gran impacto en la sociedad, debido que, la motivación e interés son clave para promover una educación de calidad y calidez, y como futuros docentes en los campos educativos hemos visto reflejado la poca utilización de estrategias didácticas interactivas, dando como resultados rendimientos desfavorables en la formación de los estudiantes, por lo que, es necesario profundizar esta temática, ostentando una propuesta factible a las necesidades que expresan dentro del entorno áulico.

La importancia de este trabajo radica en que, a través de la lúdica, los estudiantes de tercer año desarrollen las habilidades motrices, cognitivas y sociales en la asignatura de las Ciencias Naturales, en la cual, los mismos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y el docente sea quien preste las directrices necesarias para que se desarrolle el proceso con eficiencia. De este modo, el propósito del presente proyecto reside en determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las CC. NN, resaltando los problemas identificados para luego establecer actividades lúdicas factibles para aprender la asignatura antes mencionada.

De este modo, para la correcta ejecución de este trabajo se ha considerado un nivel de estudio relacional, asumiendo una modalidad documental. Por otro lado, la investigación se encuentra estructurada en tres capítulos. En el primer capítulo se establece la problemática, la metodología aplicada para identificar las causas del problema que vivencia la escuela de educación básica “General Manuel Serrano”, los objetivos e hipótesis del trabajo de investigación, los instrumentos de campo que formaron parte para conocer la magnitud de la problemática y el análisis correspondiente de dichos resultados.

En el segundo capítulo surge la propuesta integradora, en base a los antecedentes establecidos anteriormente, donde se detalla el diseño de una guía

didáctica, orientada a la elaboración y utilización de materiales y actividades lúdicas para dispersar la problemática suscitada en el tercer año de básica. En el tercer capítulo, se describe la factibilidad de la propuesta en sus cuatro dimensiones: técnica, económica, legal y social. Fortificando su implementación como estrategia didáctica creativa e interactiva.

En conclusión, cada uno de los capítulos cumple un papel fundamental para llevar a cabo la finalización del proyecto, enmarcando en gran parte la utilización de estrategias didácticas lúdicas como apoyo para que el proceso educativo se realice con éxito, facilitando la praxis docente y el rendimiento académico del estudiante.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Concepciones - normas o enfoques diagnóstico

1.1.1 Objeto de estudio – selección y delimitación del tema.

El uso de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje brinda grandes beneficios en la formación del individuo de manera que, le facilita en los primeros años de educación en el desarrollo emocional, motriz y cognitivo. De acuerdo a las investigaciones recientes los países europeos consideran a la lúdica como una metodología popular para diseñar el saber hacer y el saber aprender, puesto que, es un juego interactivo, el cual, reemplaza lo tradicional que son libros y enciclopedias, con la finalidad de complementar el desarrollo formativo en el individuo, dando paso a su desenvolvimiento con su entorno, haciendo de la teoría, su práctica, un espacio de disciplina, logro y progreso (Gallardo & Gallardo, 2018).

A nivel de Latinoamérica, conciben a la enseñanza como aquel proceso promotor de aprendizajes, que busca construir una educación innovadora, por lo cual, establece a la lúdica como estrategia recreadora y sumisa para alcanzar los objetivos educativos, promoviendo la interacción constante en el salón de clase, despertando el interés y la creatividad para fortalecer sus habilidades en el campo escolar (Medel et al., 2021).

Desde una perspectiva Nacional, se determina a la educación como un factor importante para formar ciudadanos profesionales y con valores, a raíz de ello, se establece como prioridad al aprendizaje desde sus primeros ciclos de manera que pueda desarrollarse auténticamente, por voluntad propia y por ello utiliza como estrategia para el aprendizaje a la lúdica, aquellos juegos que dan apertura a la factibilidad del aprender jugando, fortaleciendo la motricidad fina y gruesa en su proceso educativo (Celi et al., 2018).

1.1.2 Justificación.

La presente investigación tiene como enfoque la teoría constructivista desde la perspectiva de Lev Vygotsky, que aborda al juego como una herramienta necesaria para el proceso de aprendizajes en las primeras etapas del estudiante, permitiéndole despertar su interés por explorar y adquirir hábitos de estudio que fortalezcan las habilidades y destrezas para afrontar problemas que se le presenten en el entorno y pueda desenvolverse de manera activa en la sociedad (García et al., 2021).

El fenómeno a investigar se centra en la lúdica como estrategia didáctica y el impacto que refleja tener en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del tercer año, de manera que, aquel factor convierte a la clase en espacios afectivos de exploración e interacción, es decir, que promueva la comunicación con los demás, facilitando su desarrollo motriz y la adquisición de saberes. La aplicación de la lúdica consiste en un cambio significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que, reforzar las formas de enseñanza permitirá mejorar la forma en la que se adquieren los contenidos temáticos en las Ciencias Naturales, para potencializar el desarrollo de las habilidades y pensamiento cognitivo, asumiendo un rol activo en función de actividades recreativas que contribuyan a la formación del alumnado en el campo educativo.

El tema a indagar es de gran interés personal, puesto que, como futuros docentes, hemos evidenciado la realidad que afrontan las instituciones educativas en relación a la utilización de estrategias didácticas en las clases de Ciencias Naturales, por lo cual, nos vemos en la necesidad de brindar estrategias activas, que fomenten la participación y el interés por relacionarse con su contexto. El presente estudio se justifica efectivamente, a medida que contamos con las fuentes bibliográficas necesarias, recursos económicos y materiales pertinentes, además de disponer del tiempo adecuado y el debido asesoramiento para culminar con éxito el presente trabajo.

1.1.3 Problema de investigación.

1.1.3.1 Problema Central.

¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo 2022?

1.1.3.2 Problemas Complementarios

- ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?
- ¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?
- ¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?

1.1.4 Objetivos de la investigación.

1.1.4.1 Objetivo General.

Determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.

1.1.1.1 Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.
- Puntualizar los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.
- Establecer las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.

1.1.5 Marco teórico

1.1.5.1 Marco teórico conceptual

- Estrategias didácticas que utilizan los docentes en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales

Actualmente, la educación se ha visto obstaculizada por algunos factores del saber, de manera que, se ha tenido que enfrentar a retos educativos en relación a las estrategias que se implementan en el campo pedagógicos, afectando gradualmente la enseñanza de las Ciencias Naturales, siendo este el principal obstáculo para los agentes que intervienen en el proceso académico, lo cual, no permite promover las habilidades y destrezas necesarias que faciliten al estudiante alcanzar los aprendizajes requeridos.

De acuerdo con Mendoza & Colamarco (2022) la enseñanza de las Ciencias Naturales es un proceso complejo debido a que, no se toma en cuenta las diferentes necesidades que se presentan en el aula de clases considerando al docente como un emisor de contenidos y los estudiantes como receptores pasivos. Por lo cual, las estrategias pedagógicas que aplica el profesorado constantemente en la asignatura de Ciencias Naturales se denominan; talleres, lecturas, resúmenes y exposiciones, siendo evidente el escaso conocimiento de la utilidad de estrategias didácticas que promuevan la participación activa y consolidación de aprendizajes en el alumnado.

A raíz de ello, los docentes quienes se encuentran involucrados directamente en el proceso de formación, reflejan tener vacíos de aprendizajes, puesto que, las estrategias implementadas en la enseñanza expuesta de Ciencias Naturales por los educadores, no han sido muy favorables para la adquisición idónea de conocimientos, lo que obstaculiza el correcto desarrollo educacional. Por ende, es ineludible que los educadores conozcan las necesidades que posee el alumnado y que comprendan el grado de importancia que tiene introducir estrategias didácticas acorde a sus aprendizajes (Rodríguez et al., 2022).

- Estrategias lúdicas

Hoy en día, la educación considera a las estrategias didácticas como un elemento fundamental para la elaboración de las planificaciones microcurriculares, debido a que, su función dentro del proceso de enseñanza es facilitar en el docente la impartición de los contenidos, y en los estudiantes, la comprensión de los mismos. Es por ello, que se considera a la lúdica como una estrategia innovadora que fomenta el interés por aprender y por desarrollar la creatividad en el ambiente áulico desde una temprana edad en los alumnos (Parra, 2020).

La importancia de implementar la estrategia en mención radica en la construcción de conocimientos de forma interactiva y dinámica, creando espacios adecuados a sus estilos de aprendizaje, donde el estudiante es el protagonista del proceso de formación. Dicho de otro modo, la visión que enfatiza a las actividades lúdicas, consiste en brindar oportunidades al educando en el contexto áulico, con el fin de potencializar la integridad, social y afectiva que le facilite un mejor desempeño escolar.

Además, cabe destacar que la lúdica incentiva la concentración y permite desarrollar la imaginación, reflejando habilidades sociales idóneas para crear lasos y relacionarse con los demás, fomentando la comunicación y orientando a la adquisición de saberes, en otras palabras, la educación debe enfocar la enseñanza como una pedagogía activa, que aporte a las necesidades e interés de los educandos, de manera que, contribuya a los diferentes ritmos de aprendizaje y al desarrollo de la inteligencia cognitiva (Tuarez & Tarazona, 2020).

De la misma forma, la estrategia lúdica es de suma importancia, por el dinamismo que presenta tener en sus diferentes directrices dentro del contexto áulico y la interiorización de aprendizajes significativos, posibilitando edificar la personalidad emotiva, creativa y las actitudes idóneas en la formación de los estudiantes.

- Características de la lúdica

Generalmente, motivar al estudiante es un factor relevante en el campo de la educación, y mediante la adaptación de estrategias lúdicas, se puede priorizar la atención, conciencia y conducta en el desarrollo de actividades escolares; por ende, alcanzar las metas propuestas en el proceso de enseñanza superando limitaciones nefastas en el perfil del educando y proporcionando seguridad en sus decisiones.

La lúdica como estrategia se caracteriza por estimar y facilitar la expresión e imaginación en la vida diaria de los infantes, de modo que, incide de manera positiva en las percepciones y en la motricidad, dando así lugar a la obtención de nuevas formas de aprender. Como lo menciona Vázquez et al., (2019) no se trata de obtener aprendizajes curriculares ni teóricos, sino, de proponer una vía eficaz y netamente motivadora la cual perciba las habilidades necesarias para vencer los obstáculos del aprendizaje.

Enfatizando la caracterización de la lúdica en la educación, es ideal señalar el compromiso que esta adquiere como elemento esencial para el docente, puesto que, proporciona ambientes de aprendizaje adecuados a las posibilidades e intereses

sociales de los estudiantes, de manera que incentive su participación voluntaria y disfrute de manera natural el aprender jugando. Por tanto, evidentemente por medio de esta estrategia los niños y niñas pueden desarrollar hábitos, comprender conceptos y acciones de forma significativa para concebir una convivencia armoniosa (Acuña & Quiñones, 2020).

También, resaltar la función de la lúdica en diseñar ambientes de aprendizaje es relevante, debido a que, cuando el educando juega desde sus vivencias experimentadas, está preparándose para enfrentar desafíos en la sociedad en la que forma parte, a la vez favorecerá la comunicación en los diferentes entornos en los que se involucre. Es decir, las diversas actividades lúdicas son aquellas que el docente considera competentes aplicar en la enseñanza para contribuir en el potencial del estudiante de manera que, pueda descubrir, razonar, socializar, construir y aprender de sus experiencias (Villamizar, 2021).

- Fundamentación teórica de la lúdica

Existen diversas teorías que manifiestan que enseñar a través del juego es elemental en los estudiantes, considerando la teoría del psicólogo sociocultural de Lev Vygotsky que manifiesta al juego como una herramienta y recurso sociocultural, el papel que cumple es ser un componente promotor del desarrollo mental del estudiante, que promueve el desenvolvimiento de las funciones principales del intelecto tales como, la concentración y la memoria deliberada.

Según Vásquez & Pérez (2020) La teoría antes mencionada, refleja ser constructivista puesto que, mediante la aplicación del juego el niño adquiere su aprendizaje y construye su propia ideología sociocultural. Además, permite la ampliación de sus capacidades en cuanto a comprender la realidad de su contexto.

La experiencia de los educandos en edades primarias según la perspectiva de Lev Vygotsky es donde los juegos lúdicos inciden positivamente en el desarrollo de la motricidad, es decir, que nace del deseo de conocer, indagar y dominar objetos, de manera que, potencialice el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los diferentes contextos áulicos consolidado un medio necesario de interacción con los semejantes, enfatizado a descubrir, nuevas sensaciones, percepciones y emociones en los acontecimientos que presenten a futuro (González, 2018).

La educación es un proceso de transformación que surge desde los objetivos que se quieren obtener en el educando, por lo cual, la teoría en mención propone establecer al juego como una estrategia que favorece el proceso de enseñanza, puesto

que, su rol es elemento clave para despejar y contribuir a los desafíos que presente la educación, de modo que, promueva la construcción de competencias en el proceso de formación del alumnado (Mieles et al., 2020).

De esta manera, es importante destacar al juego lúdico como un instrumento motivador y esencial para poner en práctica las destrezas y habilidades que poseen los educandos según sus percepciones o experiencias en el contexto áulico.

- La enseñanza de las Ciencias Naturales en Educación Básica

La enseñanza de las Ciencias Naturales se rige principalmente en el rol que cumple el docente como mediador en el proceso de formación siendo el benefactor de la disciplina, sin embargo, la realidad educativa es otra cosa, el papel del profesor ha recaído por ser un dictador tradicionalista basados en la memorización mecánica y lectura sinigual de libros de texto completo, obstruyendo las acciones innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo y colaborativo que faciliten la intervención activa del estudiante en el aula de clase para así obtener conocimientos idóneos para contribuir en una sociedad de calidad.

Como lo manifiesta Mora (2022) Las ciencias naturales se caracteriza por ser una asignatura experimentada, sin embargo, en los tiempos actuales su enseñanza denota ser tradicionalista, puesto que, refleja asumir la memorización de contenidos como elemento de aprendizaje obstruyendo la adquisición de experiencia en los estudiantes. Por ello, es importante enfatizar la función del docente en desarrollar trabajos colaborativos, los cuales faciliten la experimentación para así ampliar y obtener aprendizajes, que puedan alcanzar las competencias idóneas para destacar en el aula.

La pedagogía de las Ciencias en la institución educativa hace referencia a la comprensión científica, es decir, se considera la elección de contenidos abstractos que se prevalezca el método investigativo con producciones comprobadas en las ciencias, por lo cual, buscar, argumentar y justificar son términos que destacan a la enseñanza de las Ciencias Naturales. Por este motivo Guirado et al., (2022) menciona que la práctica educativa en las ciencias es una interacción social que debe ser reflejada en el contexto educativo, lo que asume actitudes exploratorias sistemáticas de los factores que la describen para responder a las necesidades educativas que se requieran saber.

Finalmente, la funcionalidad que debe representar la enseñanza de las Ciencias Naturales se centra en brindar las posibilidades necesarias de adquirir o asumir un papel de búsqueda y reflexión en el diario vivir del estudiante para obtener de ello las experiencias precisas que le faciliten desarrollar aprendizajes significativos.

- Factores que inciden en la enseñanza-aprendizaje de las CCNN

En la educación, la enseñanza de las Ciencias Naturales es de gran relevancia debido a la importancia en el entorno natural, es decir, de la naturaleza y el entorno social, puesto a ello uno de los factores que incide en la enseñanza es la motivación, debido que, facilita la comprensión de la misma haciendo referencia al conocimiento significativo. Motivar a querer conocer e indagar es un requisito fundamental en el diario vivir del individuo para construir y adquirir vivencias que mejoren la calidad de vida social.

Según Montesinos (2021) uno de los objetivos primordiales y más relevantes que condiciona la estrategia educativa de todo profesor recoge la motivación en los estudiantes, para promover la creatividad en los mismos, favoreciendo el desarrollo de la autoconfianza. Por esta razón, el aprendizaje del alumnado será duradero siempre que haya motivación en el salón de clase, es decir, que se refleje interés por aprender ya sea mediante ilustraciones o dinámicas representativas arraigadas a los diferentes temas a desarrollar. Por ello, el docente debe orientar y promover la buena conducta y el compañerismo en el entorno áulico para así alcanzar las metas requeridas en la educación.

Ineludiblemente, en las edades primarias la motivación juega un papel fundamental en la educación, puesto que, se encarga de desaparecer ciertas actitudes negativas para convertirlas en cualidades activas en su desarrollo educativo, además, de ser un elemento que potencializa el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite la comprensión y el desarrollo de nuevos conocimientos. Por lo cual, sostener y potenciar los aprendizajes requieren netamente de la motivación tanto interna como externa, con la finalidad de promover acciones que faciliten la resolución de problemas con relación al ámbito en que se encuentre (Núñez et al., 2020).

Por lo tanto, motivar a aprender es un factor esencial en el proceso de formación puesto que, incide positivamente la adquisición de aprendizaje de los educandos, además, de contribuir en la relación entre docente-alumno, permite fomentar la cooperatividad en el aula de clase de manera participativa e interactiva entre los diversos agentes educativos.

- Principales problemas en Ciencias Naturales

La enseñanza de las Ciencias Naturales es fundamental en la formación de los infantes puesto que, fomentan la criticidad y creatividad en el contexto en el que se desenvuelven. En los primeros años de educación, se insertan contenidos prácticos en

el que se promueva explorar e indagar el mundo, siendo apropiado la aplicación de modelos o teorías de las Ciencias, para la correcta explicación y comprensión de la naturaleza. Sin embargo, lo aprendido se limitaba a la asimilación de conceptos que evitaban promover la reflexión en los estudiantes, convirtiéndolo en un actor pasivo.

Evidentemente en algunas escuelas públicas y privadas, la enseñanza de las Ciencias Naturales se acoge a que los alumnos utilicen a la memorización como una forma de adquirir conocimientos, tornando a ser repetitivos sus aprendizajes suprimiendo su carácter reflexivo e innovador. Por ello, consideran relevante crear la personalidad del individuo asumiendo la influencia de aplicar actividades monótonas de forma dictadora, con ausencia de creatividad e interés, siendo la misma una enseñanza por parte del docente unidireccional y memorística (Gómez et al., 2019).

Según Calle & Quichimbo (2021) La realidad de la gestión educativa abarca diversos factores los cuales son persuasivos en su determinado tiempo, de los cuales una contrariedad en la educación de las ciencias se evidencia en el castigo psicológico en el salón de clases, conductas inapropiadas por la mala aplicación de metodologías tradicionales teniendo como objetivos determinar al estudiante como un receptor pasivo limitante. Por lo cual, uno de los problemas que se presenta en las Ciencias Naturales es que el maestro a la hora de planificar no considera las necesidades que tienen los alumnos y por ello transmiten información enmarcada en una enseñanza tradicional ignorando las percepciones propias del alumnado y los diferentes estilos de aprendizaje.

La continuidad de problemas en la enseñanza de las Ciencias Naturales efectivamente es causa de la escasa capacitación docente sobre las metodologías que se deben aplicar en el aula de clase, proyectando de por sí, en los estudiantes aprendizajes inadecuados repetitivos ignorando las capacidades innatas del alumnado en el contexto en el que se desenvuelva.

- Necesidades de innovar la enseñanza de las Ciencias Naturales

En tiempos actuales, innovar la enseñanza se ha convertido como un aporte novedoso para la adquisición de aprendizaje, y las Ciencias Naturales determina a la innovación como un mecanismo esencial para mantenerse al día con los avances de las mismas, de manera que, la docencia considera oportuno establecer estrategias que contribuyan con la apreciación de contenidos a impartir para la correcta selección de nociones o estudios que sean significativos para el futuro de los infantes.

Por otra parte, el mundo educativo con persistencia busca innovar su proceso formativo, de manera que, edifique un aprendizaje valorativo, el cual sea sustentado por

las habilidades necesarias para resolver las dificultades que vaya a experimentar en un futuro y ayuda a crear conciencia en los niños acerca de la naturaleza, por lo cual, el pedagogo debe asumir actitudes integradoras y transformadores que no sea limitada en cuanto al desenvolvimiento de los niños para que ellos puedan insertarse con confianza a las prácticas didácticas educativas (Parra et al., 2021).

Así mismo, los retos que enfrenta a diario la educación, es una de las causas que exigen cambios de mejora en cuanto a las estrategias a utilizar en el accionar pedagógico de las Ciencias Naturales, por esta razón simbolizan a la lúdica como un factor elemental para que los alumnos aprendan y desarrollen con eficiencia sus posibilidades educativas y gracias a las prácticas que estas facilitan se puede llevar a cabo el fortalecimiento de habilidades sociales, motivación y la confianza en los mismos.

Desde la perspectiva de Parra et al., (2021) el docente le corresponde mejorar su práctica pedagógica, incorporando cambios en estrategias, métodos, y contenidos de estudio que fomente en el estudiante reflexionar y sintetizar de manera significativa, por lo tanto, las Ciencias Naturales busca transformar su formación mediante la comprensión del medio natural con toda la complejidad que esta posea.

- El aprendizaje significativo en las Ciencias Naturales

El aprendizaje significativo en la asignatura de las Ciencias Naturales es considerado el resultado de una enseñanza ejecutada relativamente bien impartida, puesto que, el quehacer docente toma en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes como punto de partida en el desarrollo de una clase. Por lo cual, facilita establecer los lineamientos necesarios para potenciar los aprendizajes y darles cabida a que lleguen a ser duraderos.

Además, las Ciencias Naturales especialmente se enfatiza en moldear a los estudiantes en los diferentes aspectos que sean ineludibles en su diario vivir, de cómo actuar, experimentar y argumentar concretamente ante dificultades del aprendizaje con respuestas verificadas y comprobadas que fortalezcan la autoconfianza en su perfil como aprendiz, por lo tanto, establecer estrategias innovadoras en los procesos de formación en las Ciencias, fortalecerán los ambientes de aprendizaje y facilitará a los educandos que se empoderen de los contenidos a aprender, convirtiéndolos en seres comprometidos y atentos con la naturaleza (Gamboa et al., 2022).

Por otro lado, los escenarios que presenta tener los sistemas de educación inciden significativamente en la adquisición de aprendizajes duraderos, puesto que, denota interés y eleva su entusiasmo por estar en constante interacción sobre

contenidos educativos, además de promover su capacidad cognitiva, permite desarrollar las habilidades innatas que poseen los educandos, favoreciendo productivamente su rendimiento escolar de manera íntegra.

A través de la elección de contenidos adecuados y la aplicación de actividades basadas en la criticidad y la reflexión, los estudiantes desempeñaran positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, de modo que, destaque el pensamiento propio y el razonamiento como resultado de lo que observen, dejando de lado la repetición y la memorización tradicionalista.

Señalando lo manifiesto por Jaramillo (2019) es esencial destacar la importancia que tiene la exploración de conocimientos en el aprendizaje de los infantes puesto que, despierta su curiosidad y la búsqueda de información los cuales les convierte en investigadores de su idóneo aprendizaje. Por esta razón, las Ciencias Naturales pretende alcanzar en el estudiante aprendizajes elocuentes, de modo que, tomen sus propias decisiones y se acerquen a la realidad sustancial que se vivencia en el entorno educativo orientados a optimizar su calidad de vida.

- Ventajas de la lúdica en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales

La efectividad de la lúdica en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales se refleja en el hecho de ser una acción congénita de los infantes, propio del entretenimiento que esta facilita, además, del placer y la diversión que sostienen en el ámbito escolar, también, marcar al juego como un elemento posibilitador del aprendizaje, trae consigo un sinnúmero de ventajas en el proceso formativo, como ambientes adecuados, la participación activa, el interés por aprender, la autoconfianza, etc.

Por otro lado, es transcendental matizar al juego como una oportunidad para comprender la realidad de los estudiantes desde sus diferentes percepciones, puesto, se enfatiza, la experiencia como parte esencial para promover el desarrollo integra del alumnado. Asumiendo actitudes adecuadas que les admiten conocerse a sí mismo y construir sus propias concepciones de la realidad del mundo que les rodea (Solís, 2019).

Además, de influir positivamente a la personalidad de los niños, la lúdica como estrategia innovadora es favorable para las relaciones sociales que sustenten los infantes, así también, el desarrollo de la motricidad, la cooperación para así crear nuevos entornos de aprendizajes en la cual se fomente intrínsecamente el compromiso y la excelencia en el rendimiento escolar de los estudiantes.

De acuerdo con Prieto et al., (2022) la lúdica es una oportunidad para enfrentar los problemas que se reflejan en el entorno escolar como en la vida diaria, por ello, el juego es considerado como aquel que dinamiza y potencializa el aprendizaje, así también, permite en los infantes construir nuevos conocimientos a través de la exploración e indagación de nuevas formas u estilos de aprendizaje.

1.1.5.2 Marco teórico contextual.

- Ubicación

La Escuela de Educación Básica “General Manuel Serrano Renda se encuentra ubicada en el cantón El Guabo provincia de El Oro, en las calles Sucre y Santa Rosa.

- Breve Reseña Histórica

La institución educativa “General Manuel Serrano Renda” se fundó el 6 de junio de 1939, considerada la más pretérita del Cantón el Guabo, fue dirigida por el municipio de Machala y orientada por el Ministerio de Educación, siendo una de las primeras escuelas en brindar educación en el cantón y a los sitios aledaños. El Abogado Luis Alberto León y el Sr. Alejandro Donoso fueron los pilares fundamentales para edificar la institución, debido a la donación del terreno y a su ardua labor en asentar un bloque con 6 aulas y la dirección, de igual forma, gracias a la Municipalidad del Guabo quien permitió el debido registro de la propiedad y otorgó las respectivas escrituras de la institución.

A raíz de ello, el Ministerio de Educación consideró pertinente establecer al Sr. Miguel Enrique Salvatierra como director de la institución educativa y atribuir 6 seis docentes al plantel para poner en marcha el periodo lectivo 1971-1972. En 1974 se realizó un cambio de directorio en la institución, en el cual el Profesor Daniel Mauricio Velecela Silva asumió el cargo y en colaboración de la gestión de maestros y habitantes aledaños se construyó 5 aulas más con sus respectivos servicios higiénicos contando con ello 12 docentes en el plantel, habiendo accionado arduamente hasta el año 2011. Que inmediatamente acogió el compromiso de directora la Lic. Mariana Villacis Rodríguez e inició el programa educativo desde nivel inicial hasta básica con la que es nombrada Escuela de Educación Básica “General Manuel Serrano Renda”.

Es importante destacar las gestiones que propicio la institución en beneficio de la comunidad Guabeña, prestando sus patios para la realización de diferentes actos sociales, artísticos, deportivos, etc. Además, en el año 2013 el plantel aprobó a la coeducación, es decir, abrió las puertas de la institución a niños y niñas, así como también dio apertura a la educación inicial. Así también, en mayo se unieron los establecimientos educativos Bolivia Serrano Murillo y La Esc. Gral. Manuel Serrano reflejando un total de 55 educadores y 1400 alumnos.

Hoy en día, el centro educativo cuenta con 1 directora, 2 subdirectores, 2 auxiliares de servicios, 2 DECE, 1 secretaria, 1350 educandos y 55 docentes competentes divididos en 52 paralelos, con espacios especializadas como: inglés, Computación y cultura física. De esta forma, la institución educativa está llevando a cabo el proceso de formación ético, moral, social, intelectual, integral, afectivo e intelectual, para contribuir en la construcción de una sociedad democrática.

- Misión de la Institución

Promover una educación de calidad y calidez participativa y democrática, basada en principios prácticos de valores éticos morales, desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades cognitivas que faciliten la toma de decisiones dentro de un marco de equidad y respeto mutuo, permitiendo la formación de estudiantes con una sólida preparación y potencialidades para resolver problemas dentro de la sociedad que está en constante transformación para fomentar el buen vivir.

- Visión de la Institución

Impulsar la calidad de la Educación Básica con niveles de aprendizaje de óptima calidad y calidez, fortalecer el trabajo en equipo entre directivos, docentes, estudiantes y padres de familia manteniendo un ambiente de armonía y respeto, promoviendo en los estudiantes un desarrollo de competencias para la vida y la práctica de valores para que ellos se conviertan en entes activos para su desarrollo y el de la sociedad.

- Infraestructura de la Institución

La Escuela de Educación Básica Gral. Manuel Serrano Renda, cuenta actualmente con la siguiente infraestructura: La institución se divide en 2 bloques, denominados Bloque 1 y Bloque 2.

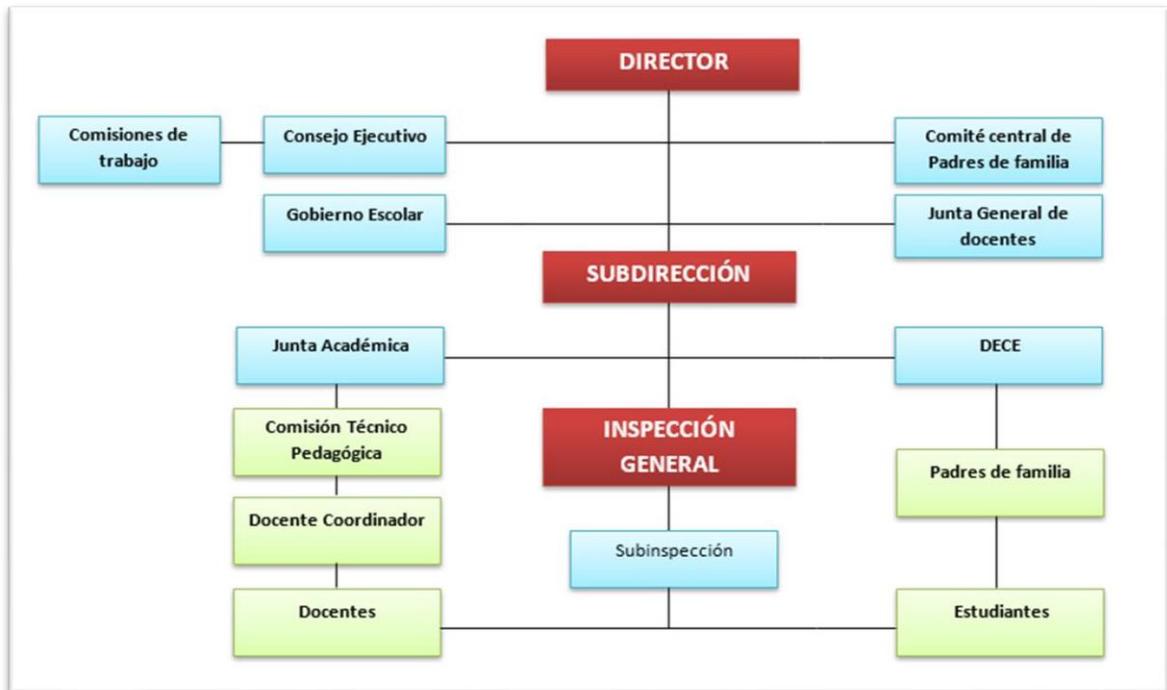
En el Bloque 1 se encuentran las oficinas administrativas principales como son: Dirección, Subdirección, DECE, e Inspección General.

También en el bloque 1 cuenta con 19 aulas, un laboratorio de computación, 2 bodegas, un baño para niñas y otro para niños.

En el bloque 2, se cuenta con la oficina de Subinspección, 18 aulas, 1 laboratorio de computación, una sala de biblioteca, 2 bodegas y baños generales individuales para niños y otro para niñas.

- Organización de la Institución

Ilustración 1. Organigrama



Fuente: archivos de la escuela

- Recursos Humanos de la Institución

La institución educativa cuenta actualmente con 5 directivos: directora, 2 subdirectores, inspectora general, subinspectora. Así mismo cuenta con equipo DECE conformado por 2 Psicólogos, y también 1 auxiliar de servicio. En cuanto al número de docentes actualmente existen 44 docentes.

- Sostenimiento

La institución educativa es de sostenimiento Fiscal.

1.1.5.3 Marco Teórico Administrativo Legal.

Según el artículo 27 de Constitución de la República del Ecuador 2018, Sección quinta, Educación focaliza al ser humano y su crecimiento holístico, en el margen del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sostenible y a la democracia; será obligatoria, intercultural y participativa, de calidad y calidez; fomentará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; de la misma manera el sentido crítico, el arte y la cultura tomando la iniciativa individual y colectiva en el desarrollo de aptitudes y capacidades para trabajar. Por tal motivo, se ha considerado este artículo como una base para direccionar el presente trabajo que se enmarca en la lúdica como esa herramienta que incentiva el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales.

Así mismo, se ha considerado el artículo 28 debido que menciona que la educación contestará al interés público y no efectuará a los diferentes servicios de interés individuales y corporativos. Se avalará al acceso universal, movilidad,

permanencia, egreso sin distinción alguna y la obligatoriedad en los niveles inicial, básico y bachillerato o su parecido. Por lo cual, toda persona y comunidad en general tienen derecho a relacionarse entre diferentes culturas y a participar en una sociedad que se instruya, fomentando el diálogo intercultural en sus diversas magnitudes y el desarrollo de aprendizaje de forma escolarizada y no escolarizada, siendo la educación pública para todos y todas en sus diferentes niveles y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior. Por tal razón, se ha seleccionado este artículo debido a que, la problemática estudiada sobre la estrategia lúdica, promueve la participación de las diferentes culturas desde sus experiencias como forma de intercambio de saberes para construir una educación de calidad.

Por otro lado, dentro de la Ley Orgánica Intercultural (LOEI) se ha tomado en cuenta el artículo 2 de los principios donde menciona que son los soportes filosóficos, conceptuales y constitucionales que respaldan, puntualiza y rigen las decisiones y acciones en el contexto educativo, como la libertad que indica que, la educación moldea a las personas para la independencia y el pleno ejercicio de sus libertades el estado afianzará la pluralidad en la propuesta educativa.

Así mismo, las comunidades del aprendizaje puntualizan que, la educación tiene entre sus concepciones aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende, enseña y se establece en la comunidad de aprendizaje entre docentes y educandos, apreciada como entornos de plática social, intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes.

Del mismo modo, el papel que cumple la motivación es importante debido que, la LOEI manifiesta promover la perseverancia individual de las personas para el aprendizaje, tales como el reconocimiento y apreciación del profesorado, la garantía del respeto de sus derechos y el apoyo a su tarea, como elemento esencial de calidad de la educación. Por ello, se ha considerado el artículo en mención, debido a los principios que presenta tener para promover una educación de calidad y de calidez, edificando la solides y la transparencia para trabajar en conjunto a la sociedad la educación para todos, gestionando de manera precisa los valores en la organización y la toma de decisiones de la cual, haga proyección a una formación intercultural.

De la misma manera, se consideró el artículo 7 de la LOEI que estipula que las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: ser prioridad en el proceso educativo, recibir una formación integral que contribuya al desarrollo de la personalidad, fortificar las habilidades y capacidades cognitivas libremente, promoviendo la igualdad de género sin discriminación alguna.

La determinación de este artículo, se rige en promover los derechos e igualdad en la educación, fomentando la inclusividad de todos y todas, sin excepción alguna para

lo cual, es ineludible deber del estado contribuir para la ejecución de sistema educativo de manera cooperativa y considerando idóneo el respaldo que esta tiene por la Constitución de la Republica del Ecuador.

De igual forma, es de gran importancia hacer mención al Currículo de Educación General Básica Elemental de las Ciencias Naturales expresar que, a partir el siglo XX hasta el tiempo actual, las Ciencias Naturales se ha introducido paulatinamente al entorno social, debido a sus aportes emblemáticos en las necesidades humanas. Convirtiéndose en un factor primordial para comprender la cultura contemporánea. por esta razón la comunidad ha sido consiente y ha determinado la importancia de las ciencias y su incidencia en las diferentes áreas, como el cuidado y el mantenimiento del medio ambiente, la salud, en los recursos alimenticios, el conocimiento histórico de la Tierra, entre otros. Consecuentemente, las Ciencias Naturales engloba contenidos científicos, que pertenecen a la cultural general, los cuales, sean accesibles para que los estudiantes formen y edifiquen nuevos conocimientos.

Además, es importante destacar la relación de las Ciencias Naturales con las normativas que definen el método científico para el análisis de la realidad, puesto a ello, se confiere de igual relevancia a los contenidos procedimentales. Así mismo, se caracteriza por asumir actitudes de indagación e interés por saber y el reconocimiento de la verdad, del respeto y el rigor de los resultados obtenidos de investigaciones.

Notablemente, en el subnivel elemental prioriza accionar desde la adaptación didáctica, percibida como un procedimiento en el cual, un conocimiento asume diversas transformaciones enfocadas en la enseñanza, facilitando así el desarrollo de actitudes de búsqueda desde un enfoque científico. Por lo tanto, los objetivos principales del área de Ciencias Naturales comprenden la intención de promover aprendizajes significativos en los estudiantes, en los cuales den cabida al entendimiento del mundo natural a través esquemas didácticos, alcanzando las habilidades necesarias para describir los fenómenos naturales y entender la conducta humana.

1.1.6 Hipótesis

1.1.6.1 Hipótesis Central.

- La lúdica como estrategia didáctica incide de manera positiva en el proceso de formación de Ciencias Naturales debido que, promueve espacios interactivos y clases innovadoras lo que permite desarrollar su creatividad en los aprendizajes, generando así autoconfianza en los estudiantes.

1.1.6.2 Hipótesis Particulares.

- Las estrategias didácticas que utiliza el docente en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales son talleres, lecturas, resúmenes, exposiciones, debido a la escasez de capacitaciones idóneas para el desarrollo de su praxis en el campo educativo, reflejando en el estudiante aprendizajes monótonos.
- Los principales problemas de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, son la escasa motivación e interés, baja autoestima, desconfianza, debido a la escasez de interacción que propicia el docente en aula, generando clases poco dinámicas y participativas.
- Las estrategias didácticas lúdicas que debe implementar el docente en la asignatura de las Ciencias Naturales son juegos de mesa, cuentos, canciones, acertijos, debido a que facilitan la comprensión de los contenidos temáticos de la asignatura, promoviendo el aprendizaje activo, interactivo y participativo en los estudiantes.

1.2 Descripción del proceso diagnóstico

1.2.1 Descripción del proceso operativo.

El camino investigativo del actual proyecto tuvo inicios con la delimitación del tema, en lo cual la problematización evidenciada posibilitó elaborar el sistema problema-objetivos-hipótesis. Luego se consideró la revisión bibliográfica mediante la minuciosa selección de artículos científicos de revistas indexadas que facilitaron la construcción del marco teórico. Así mismo, la operacionalización de variables desarrolladas facilitó la elección de los instrumentos de investigación, propios que fueron aplicados a una prueba para la comprobación de su veracidad.

La adquisición de información verídica demandó el menester de establecer las unidades de investigación, universo y muestra de objeto de estudio, mismos que fueron sometidos a los instrumentos de investigación que proporcionaron valiosa información en la recolección de campo, la cual fue tabulada y reflejada mediante cuadros y gráficos estadísticos, siendo objeto de análisis, esenciales para la elaboración de conclusiones y recomendaciones del problema de estudio.

1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación.

El enfoque de la problemática estudiada es de carácter cuanti-cualitativo; cuantitativo puesto que, se adquirirá información de campo la cual será esquematizada y reflejada por mediación de cuadros y gráficos estadísticos, del mismo modo cualitativo, ya que los datos emanados serán analizados e interpretados.

El nivel propuesto en la investigación es de margen explicativo, relacional y descriptivo: Explicativo; puesto que sostiene la relación causa y efecto entre la variable dependiente proceso de enseñanza-aprendizaje y la variable independiente la lúdica. De la misma forma, es relacional debido a que, se establece una correlación entre ellas y descriptiva en vista de que reflejará la realidad del fenómeno estudiado por medio de análisis consecuentes.

La modalidad acogida del presente estudio fue documental, debido que, se consideró como un soporte en la revisión de artículos científicos de revistas indexadas y es de campo dado que se emplearon instrumentos de indagación en el contexto donde se despliega el fenómeno de estudio.

1.2.3 Unidades de investigación universo y muestra.

Las unidades de investigación están compuestas por estudiantes, docentes, en el cual tenemos un universo de 3 docentes y 85 estudiantes; al reflejar universo menor a 100 no necesita de muestreo, por lo que presenta en su totalidad.

1.2.4 Operacionalización de variables.

1.2.4.1 Definición de variables.

- Variable dependiente

De acuerdo con Olivo (2019) La enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales es un proceso netamente experimentado debido a su necesidad por ser comprobada con un valor científico. Por ende, la formación de la misma reconoce como resultado la interacción activa entre los agentes educativos y la adquisición de actitudes idóneas para poner en práctica en la vida diaria.

- Variable independiente

Las actividades didácticas lúdicas son aquellas que proporcionan nuevas formas u estrategias pedagógicas para el desarrollo de la clase, a raíz de ello, promueve el desarrollo de habilidades en los infantes dando paso al análisis en los diferentes contextos en los que se encuentre. siendo capaces de accionar de la mejor manera para resolver problemas que se les situé (Loor & Salazar, 2022).

1.2.4.2 Selección de variables e indicadores.

Cuadro 1. Variable dependiente: Enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales

Fuente: Investigación directa

VARIABLES 1	INDICADORES	DIMENSIONES	TÈCNICAS - INSTRUMENTOS
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES	Problemas que presentan los estudiantes	Escasa motivación e interés Limitaciones en el desarrollo de capacidades Baja autoestima Desconfianza Bajo rendimiento académico	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A I. Guía de observación
	Clases	Dinámicas Poco Dinámicas Nada Dinámicas	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Consecuencias del desconocimiento de estrategias didácticas lúdicas	Escasez de Innovación Escasez de interacción Escasez de actividades Escasez de dinamismo Escasez de participación	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Capacitación docente	Siempre A veces Nunca	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Interacción en el ambiente aulico	Siempre A veces Nunca	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación

Elaborado por: Tesistas

Cuadro 2. Variable independiente: Estrategia lúdica

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Tesisistas

1.2.4.3 Técnicas e Instrumento de investigación.

- Encuesta: La encuesta aplicada tiene como objetivo primordial recopilar información acerca de las estrategias que utilizan los docentes al enseñar Ciencias Naturales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica, los problemas suscitados en el salón de clase, de igual forma, la necesidad de implementar estrategias didácticas lúdicas y sus beneficios que

VARIABLES 2	INDICADORES	DIMENSIONES	TÉCNICAS - INSTRUMENTOS
ESTRATEGIA LÚDICA	Estrategias didácticas que utiliza el docente	Talleres Lecturas Resúmenes Exposiciones Dictados	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Necesidades de implementar estrategias didácticas lúdicas	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje Facilitar la consolidación de conocimientos Desarrollo de habilidades Fomentar la comunicación	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Resultado obtenido de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas por el docente	Desarrollo adecuado de los conocimientos Desarrollo poco adecuado de los conocimientos Desarrollo inadecuado del conocimiento	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Tipos de estrategias didácticas lúdicas	Oca Safari Rompecabeza Cuentos Canciones Acertijos	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación
	Beneficios de las estrategias didácticas lúdicas	aprendizaje activo Aprendizaje dinámico Aprendizaje participativo Aprendizaje Monótono	T. Entrevista docentes I. Guía de entrevista T. Encuesta estudiantes I. Cuestionario T. Observación P.E.A. I. Guía de observación

conlleva en su aprendizaje. Para llevar a cabo este proceso, se elaboró el instrumento de cuestionario de 10 preguntas con sus alternativas, solicitando de

manera encarecida a los discentes su colaboración y una respuesta clara según su perspectiva y junto a un acompañamiento adecuado en cuanto a la lectura de las mismas.

- Entrevista: este instrumento tiene como objetivo recabar información acerca de las estrategias que utilizan los docentes al enseñar Ciencias Naturales, las dificultades que evidencian en el aprendizaje de los educandos, así también, las necesidades de implementar estrategias didácticas lúdicas para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para llevar a cabo este proceso, se elaboró el instrumento de cuestionario de 10 preguntas abiertas, solicitando de manera amena la colaboración del docente y una respuesta clara según su perspectiva.
- Guía de observación: La presente guía tiene como eje principal adquirir información acerca de las estrategias didácticas lúdicas que utilizan los docentes en la enseñanza de las Ciencias Naturales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la escuela de “General Manuel Serrano”, para la aplicación de la misma, se fabricó el instrumento de evaluación, considerando las variables establecidas en el proyecto, y para su correcta ejecución, fue respaldada por la autorización de los mismos docentes, en el cual, se nos otorgó permiso observar de qué manera se lleva a cabo las clases de Ciencias Naturales y poder responder en cuanto a su aplicación. La cual, permitirá consolidar el fenómeno de estudio en el cual se enmarca el actual proyecto. Por tanto, la guía didáctica consta de 10 dimensiones

1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

1.3.1 Análisis – Discusión de resultados y verificación de hipótesis.

1.3.1.1 Resultados de la encuesta realizada a docentes de tercer grado de la escuela General Manuel Serrano.

- La mayoría de los estudiantes coinciden en que el problema principal en el aprendizaje de las Ciencias Naturales es la escasa motivación e interés en el salón de clase, lo que resulta preocupante, debido que, perjudica en la secuencia del maestro en llevar sus clases según los temarios.
- Así mismo, un gran número de estudiantes reflejan concordancia con las lecturas como estrategia didáctica que utiliza su docente para enseñar las Ciencias Naturales, haciendo de aquellas practicas educativas poco dinámicas.

- También se supo apreciar que, la mayoría de estudiantes considera que a veces el docente refleja estar debidamente capacitado en cuanto al uso de estrategias dinámicas, puesto que, realiza actividades que no van acorde a la temática de la clase.
- De la misma manera, se logra deducir que un número considerable de estudiantes determinan a la lúdica como juegos dinámicos que promueven la construcción de aprendizajes significativos.
- La información prestada, permite evidenciar que un número formidable considera que los docentes propician la interacción en el ambiente áulico a veces, puesto que, no poseen un amplio conocimiento sobre actividades activas,
- Del mismo modo, se puede evidenciar notablemente que gran parte de los estudiantes de tercer año manifiestan que los docentes suelen impartir sus clases poco dinámicas, obstaculizando el desarrollo idóneo de los aprendizajes,
- Así también, se evidencia una total concordancia en las respuestas de los estudiantes, señalando a los juegos como un elemento importante para aprender las Ciencias Naturales de forma divertida, didáctica y participativa.
- También, se puede apreciar que la mayoría de estudiantes considera que la estrategia didáctica lúdica que utilizan para enseñar Ciencias Naturales con mayor frecuencia son los cuentos, y otra parte de alumnos asumen a las canciones como aquellas estrategias idóneas.
- Se logra estimar que la mayoría de los estudiantes consideran el aprendizaje monótono como uno de los problemas más frecuentes en el entorno áulico por la falta de conocimiento de estrategias lúdicas.
- Por último, un número considerable de discentes, manifiestan que es necesario aprender mediante la lúdica porque proporciona la comprensión de contenidos de la asignatura de las Ciencias Naturales facilitando su proceso de enseñanza-aprendizaje

1.3.1.2 Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de tercer año de la escuela General Manuel Serrano.

- Según los datos expuestos por el personal docente de tercer año de EGB, se evidencia que los problemas que presentan los estudiantes en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, es el desinterés por llevar una secuencia en los temas del texto, es decir, la carencia de motivación en el aprender afectando directamente en el rendimiento académico del estudiante.

- También, se supo evidenciar mediante la entrevista aplicada a los docentes que consideran que no se encuentran debidamente capacitados en cuanto a uso de estrategias dinámicas, debido a la falta de conocimientos previos en la práctica docente, en función a la implementación, al diseño y la aplicación en el aula de clases para el desarrollo de aprendizajes duraderos.
- Del mismo modo, a través de los resultados obtenidos en la entrevista, se puede apreciar que los docentes manifiestan que no se propicia en su totalidad la interacción en el salón de clase debido a que, existe la ausencia de estrategias con actividades que fomenten las competencias comunicativas.
- Se puede señalar, mediante la entrevista aplicada al profesorado de tercer año que las clases impartidas en el aula, son poco dinámicas debido a la ausencia de implementación de estrategias lúdicas, lo cual obstaculiza la eficiencia en el rendimiento académico.
- De igual forma, mediante la entrevista aplicada a los docentes, supieron mencionar con veracidad que las estrategias que utilizan los docentes para enseñar Ciencias Naturales son lecturas, exposiciones y utilidad del texto integrador, siendo aquellas estrategias repetitivas y poco dinámicas para instruir al niño, obstaculizando su desarrollo cognitivo y creativo.
- De la misma manera, haciendo hincapié las respuestas emitidas por los pedagogos, se puede mencionar con veracidad que los tipos de estrategias didácticas lúdicas que deberían ser aplicadas para enseñar Ciencias Naturales deben ser; cuentos, juegos de mesa y acertijos, debido a que son actividades que proporcionar diversas ventajas en el aprendizaje y los mantienen activos en el transcurso de la clase.
- Así mismo, a través de los datos recopilados en cuanto a las respuestas de la entrevista se pudo justificar que las necesidades de implementar estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales radican en que exista un mayor aprendizaje en los estudiantes, es decir, que despierte el interés por aprender y se refleje la interiorización y el razonamiento por los diferentes temas de asignatura, para poder llegar a la consolidación de aprendizajes significativos.
- En la misma medida los pedagogos supieron manifestar que, mediante la aplicación de estrategias didácticas lúdicas se obtienen resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a las CCNN, puesto a que, la utilidad que brinda es fundamental para llevar a cabo un proceso integrador en los discentes, en el que asimilen, reflexionen y relacionen contenidos.

- Además, desde una perspectiva profesional, los docentes asumen que los beneficios que proporcionan la estrategia en mención son gratificantes, puesto a que indican que inicia desde la observación de una participación activa en los estudiantes, en responder a los acontecimientos escolares, es culminar actividades con éxito, en el desarrollo de las competencias comunicativas reflejada entre compañeros y un mejor desempeño en sus habilidades y capacidades para aprender.
- Finalmente, las consecuencias que consideran los docentes que trae consigo el desconocimiento de estrategias lúdicas en la enseñanza de las CCN, son netamente, las clases aburridas, tradicionalistas, incumplimiento de objetivos propuestos y el bajo rendimiento, lo que perjudica llevar a cabo el proceso escolar de manera sistemática.

1.3.1.3 *Resultados de la guía de observación realizada a las clases de Ciencias Naturales que imparten los docentes de tercer año de la escuela General Manuel Serrano.*

- **Dimensión 1: Problemas que presentan los estudiantes en la enseñanza de las Ciencias Naturales:** Se pudo evidenciar que gran parte de estudiantes tiene dificultades en aprender las CCNNN por que existe escasa motivación e interés por relacionar los contenidos y llevar una secuencia clara según los temas, así también, existe lo que es la desconfianza que poseen los estudiantes para participar en clase y emitir un comentario.
- **Dimensión 2: Consecuencias del desconocimiento de las estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales:** Con respecto a esta dimensión se pudo observar que el desconocer las estrategias en mención trae consigo consecuencias considerables como la poca participación y la inasistencia de las competencias comunicativas que debe poseer y desarrollar los estudiantes, lo que demuestra clases poco activas.
- **Dimensión 3: Clases en el ambiente áulico (dinámicas, poco dinámicas, nada dinámicas):** Se pudo evidenciar notablemente que las clases en el ambiente áulico se torna a ser poco dinámicas, debido a la falta de conocimiento de actividades que promuevan de manera activa los aprendizajes del estudiante en la enseñanza de las Ciencias Naturales.
- **Dimensión 4: Estrategias didácticas que utiliza el docente en la enseñanza de las Ciencias Naturales:** Se supo constatar como resultados a esta dimensión que las estrategias que utilizan los docentes para enseñar CCNN son;

las lecturas, resúmenes y exposiciones los cuales son actividades propuestas por el docente repetitivas y aburridas para los estudiantes, evidenciada notablemente la facilidad con la que se distraen los discentes en otros acontecimientos.

- **Dimensión 5: Interacción en el ambiente áulico (interactivo. Poco interactivo, nada interactivo):** se puede apreciar efectivamente que la escasa implementación de actividades dinamizadoras en el aula, provoca la poca interacción en los discentes, obstruyendo la relación entre sí, de manera que, compartan ideas, aprendizajes y experiencias, los cuales favorezcan en su formación.
- **Dimensión 6: Necesidades de implementar estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales:** Fue muy clara la respuesta a esta dimensión, en que la necesidad de implementar estrategias didácticas lúdicas radica y facilitar la consolidación de contenidos, el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes, para que desempeñen un mejor papel en el entorno áulico, más participativo y creativo en la asignatura.
- **Dimensión 7: Tipos de estrategias didácticas lúdicas que utiliza el docente en la enseñanza de las Ciencias Naturales:** en esta dimensión se supo evidenciar los cuentos, canciones y acertijos son las estrategias didácticas lúdicas que utiliza el docente para efectuar y dinamizar las clases de CCNN, por lo que estas proporcionan una mayor comprensión e interacción sobre contenidos de los temarios a tratar en clase.
- **Dimensión 8: Beneficios de las estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales:** en base a una observación minuciosa de la clase, se pudo constatar el gran apoyo que proporciona la utilidad de estas estrategias lúdicas en las CCNN, como una mayor participación por parte de los discentes, siendo notable su interés y la motivación que poseen por realizar diferentes actividades que proponen los docentes.

1.3.1.4 Verificación de Hipótesis.

- La hipótesis particular 1 que textualmente dice: Las estrategias didácticas que utiliza el docente en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales son talleres, lecturas, resúmenes, exposiciones, debido a la escasez de capacitaciones idóneas para el desarrollo de su praxis en el campo educativo, reflejando en el estudiante aprendizajes monótonos. Se ha comprobado de forma parcial en relación a la investigación de campo y presentados en el cuadro

2 y 3, 9 de la encuesta, en el numeral 2, 3 y 9 de la entrevista y en la dimensión 2 y 4 de la guía de observación.

- La hipótesis particular 2 que textualmente dice: Los principales problemas de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, son la escasa motivación e interés, baja autoestima, desconfianza, debido a la escasez de interacción que propicia el docente en aula, generando clases poco dinámicas y participativas. Se ha verificado parcialmente, en función de los resultados adquiridos en la investigación de campo y presentados en la gráfica 1, 3 y 6 de la encuesta, el numeral 1 y 4 de la entrevista y las dimensiones 1, 3 y 5 de la guía de observación.
- La hipótesis particular 3 que textualmente dice: Las estrategias didácticas lúdicas que debe implementar el docente en la asignatura de las Ciencias Naturales son juegos de mesa, cuentos, canciones, acertijos, debido que, promueven el aprendizaje activo, interactivo y participativo en los estudiantes. Se ha verificado parcialmente, en función de los resultados de campo y presentados en la gráfica 8, 10 y 11 de la encuesta y el numeral 6, 7 y 10 de la entrevista y las dimensiones 6 y 8 de la guía de observación.

1.3.1.5 Discusión de resultados.

- Apreciando los resultados obtenidos en el uso y aplicación de los instrumentos de campo de la investigación vigente, que consistió en una encuesta, entrevista y una guía de observación; a continuación, se procede a realizar las discusiones en función a las conclusiones consideradas en relación con los objetivos específicos y las hipótesis complementarias de la presente indagación, pertinentemente basados y con las fuentes adquiridas por varios autores.
- Tomando en cuenta los datos recopilados en los instrumentos de la investigación se finiquita que las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, son las lecturas, talleres y exposiciones lo que daña en el desempeño de los estudiantes y por tanto su rendimiento académico, esto es corroborado por Camacho & Bernal, 2022 el perfil docente en el transcurso del periodo académico especialmente refleja tener preferencia por enseñar las Ciencias Naturales de manera tradicional y memorística haciendo de la lectura y los talleres actividades poco conectadas con la vida cotidiana, donde las experiencias son escasas. De la misma forma se asimila con el concepto de Guamán et al., (2020) quienes afirma que la estructura que se considera para enseñar las CCNN se debe a las conductas tradicionales que asume el pedagogo y a planificar actividades donde prevalezca

el método expositivo, el cual, obstaculiza estimular el pensamiento y dar paso al análisis y la reflexión.

- Por otra parte, se manifiesta que los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes son la escasez de interés y motivación y la desconfianza que reflejan tener para participar en clase, perjudicando de esta manera la comprensión ideal de los contenidos temáticos de estudio, estos resultados son coincidentes con el estudio realizado por Romero et al., (2021) que mencionan que dentro del proceso de formación de las CCNN se ve reflejado uno de los principales y arduos problemas es el orden afectivo, manifestado a través de la dificultad para comprender, aburrimiento y desinterés por la asignatura. Del mismo modo, conserva similitud con Tabares et al., (2019) quienes exponen que el contexto educativo y sus propósitos de enseñanza han cambiado significativamente debido a las diversas actualizaciones en la educación, no obstante, deja de ser parte las muestras de desmotivación para aprender en el salón de clases convirtiéndose en unos de sus grandes problemas en la educación.
- Finalmente, se concluye mencionando a las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales son los cuentos, juegos de mesa, acertijos y canciones, los cuales contribuyen a mejorar el desarrollo de la clase, de manera activa y participativa. Mostrando semejanza el estudio ejecutado por Prieto et al., (2022) El aprendizaje del infante basado en las diversas formas de juego es percibido como una estrategia ideal para sumar la complicitad, la motivación y el compromiso al realizar diferentes tareas escolares por tanto su rendimiento académico se vería reflejado con excelencia. Lo que demuestra similitud con Nanjari et al., (2021) quienes expresan que la creación de ambientes de estudio lúdicos, potencia en gran medida las competencias cognitivas y motrices de los niño/as, así mismo en la adquisición de nuevas apropiaciones de información y de expresión para desarrollar en el contexto en que se encuentren, facilitando la convivencia armónica en el ámbito escolar.

1.3.2 Matriz de requerimiento.

Una vez percibida y verificada los datos e información de los instrumentos de investigación se pudo evidenciar que los docentes de la institución educativa periódicamente utilizan las mismas estrategias didácticas cuando realizan las planificaciones curriculares, de tal manera, es acentuada el desconocimiento de las

estrategias lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que interpone la solventar una clase dinamizadora.

Dentro de este marco, es sustancial que los problemas detallados sean la base para el desarrollo del progreso educativo, con la finalidad de convertirse en objetivos eficaces. Siendo principal propósito solventar las diferentes necesidades identificadas en la indagación realizada, luego, se procede a disponer la matriz de requerimiento para lograr respaldar la problemática.

Cuadro 3. Matriz de requerimiento

Problema particular 1	Situación actual	Objetivo	Requerimiento
¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?	Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, son las lecturas, talleres y exposiciones lo que daña en el desempeño de los estudiantes y por tanto su rendimiento académico.	Identificar las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.	Capacitación docente sobre la importancia y utilización de estrategias didácticas lúdicas, para crear ambientes motivacionales y constructores de aprendizajes.
Problema particular 2	Situación actual	Objetivo	Requerimiento
¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?	Los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes son la escasez de interés y motivación y la desconfianza que reflejan tener para participar en clase, perjudicando de esta manera la comprensión ideal de los contenidos temáticos de estudio.	Puntualizar los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.	Realización de talleres sobre la implementación de estrategias didácticas lúdicas que promuevan la participación e interacción entre los discentes de forma que se incentive a crear losos de comunicación y se propicie la motivación por aprender

Problema particular 3	Situación actual	Objetivo	Requerimiento
¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022?	Las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales son los cuentos, acertijos y canciones, los cuales facilitan la comprensión de los temas de asignatura, mejorando el desarrollo de la clase, de manera activa y participativa.	Establecer las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela “General Manuel Serrano”, Guabo, 2022.	Realización de una guía didáctica para la aplicación de estrategias didácticas lúdicas que permita la construcción y consolidación de conocimientos de la asignatura de Ciencias Naturales.

Fuente: Investigación directa

1.4 Selección del requerimiento a intervenir-justificación

1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir.

En función a los análisis de los resultados, discusiones y conclusiones que se expusieron en la investigación, y con manifiesto de disolver la problemática se ha concluido en la determinación del siguiente requerimiento: La realización de una guía didáctica para la aplicación de estrategias didácticas lúdicas que permita la construcción y consolidación de conocimientos de la asignatura de Ciencias Naturales.

1.4.2 Justificación.

El proyecto investigativo se ha realizado debido a que es una temática que se vivencia hoy en día en la educación, siendo de suma importancia la implementación de estrategias didácticas activas, las cuales permitan fortalecer las distintas habilidades y capacidades de los discentes, de esta manera se establece una propuesta eficiente para poner en práctica en el contexto educativo de la institución estudiada. Además, se realizó la aplicación de los instrumentos de investigación en la escuela “General Manuel Serrano Renda” en los estudiantes y docentes de tercer año de básica, en la cual, se confirmó la escasez de utilización de estrategias didácticas dinamizadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales.

En relación ante lo expuesto, nace la iniciativa requerida para esta investigación, que se enfatiza en la realización de una guía didáctica que contemple diferentes

actividades lúdicas para el efectivo desarrollo del proceso de formación en las Ciencias Naturales, siendo también, un recurso clave para disolver la situación actual de la institución educativa. En este aspecto Tuarez & Tarazona (2020) manifiestan que la aplicación de una guía didáctica beneficia en gran magnitud el proceso de enseñanza en el estudiantado debido que, permite lograr los estándares educativos, convirtiendo de su aprendizaje en una disciplina dinámica y significativa reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes.

Finalmente, lo que se pretende lograr mediante el estudio realizado, es que el docente comprenda lo importante y esencial que es la aplicación de estrategias didácticas lúdicas como elemento promotor de aprendizajes significativos, principalmente porque en el entorno áulico debe reflejar una comunicación asertiva entre docente y estudiante, de manera que, facilite la creación de espacios de aprendizaje motivacionales y la fluidez de los conocimientos a través del juego.

CAPITULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 Descripción de la propuesta

La educación en la básica elemental se considera como aquella etapa indispensable que el niño debe experimentar, puesto que, es donde adquiere sus primeros aprendizajes mediante el juego, y estos prevalecen en su diario vivir, las estrategias didácticas lúdicas desempeñan un rol pertinente integrándose en su proceso formativo, por ello, es de gran relevancia que el educador diseñe y comprenda su utilización en el entorno en el que se desarrollan. Con el propósito de motivar e incentivar al estudiante a aprender de forma creativa.

En función a los instrumentos de investigación aplicados a docentes y estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “General Manuel Serrano Renda” se pudo evidenciar que el 66% de docentes reflejan tener escaso conocimiento frente a las estrategias didácticas lúdicas, debido a que, emplean estrategias didácticas tradicionalistas para enseñar, como, resúmenes, copias y lecturas, los cuales dificulta el desempeño del estudiante en el entorno áulico.

Por esta razón, se ha seleccionado como título de la propuesta “Desarrollar una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas que facilite al docente estrategias innovadoras con las cuales encamine el proceso de enseñanza en el área de las Ciencias Naturales, promoviendo de manera activa en el estudiante la construcción y consolidación de aprendizajes significativos.

En este sentido, la Ley Orgánica de Educación Intercultural declara en el capítulo cuatro correspondiente al artículo once de las obligaciones de los docentes, literal k, e, l, el educador debe apropiarse a los cambios continuos que surjan en la educación, para mejorar su perfil profesional, y, así proporcionar las estrategias idóneas para erradicar las dificultades en el aprendizaje, brindando al estudiante nuevas formas de aprender.

Es fundamental que el pedagogo considere en el proceso formativo de los estudiantes la utilización de estrategias didácticas lúdicas, que facilite la creación de espacios motivacionales que permitan visualizar un mejor desempeño académico. Por lo tanto, la importancia de la propuesta ya mencionada radica en dar paso a la consolidación de los contenidos temáticos, fortalecer las habilidades y potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, la aplicación de la propuesta para los docentes de la Unidad Educativa “General Manuel Serrano”, es factible, de modo que, busca erradicar la problemática evidenciada en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, siendo de esta manera, una herramienta necesaria en la educación de los niños, puesto que, orienta al docente enseñar de forma creativa a los estudiantes con actividades lúdicas, maximizando así su aprendizaje.

2.2 Objetivos de la propuesta

2.2.1 Objetivo general.

- Diseñar una guía didáctica dirigida a los docentes a través de un conjunto de actividades lúdicas que promuevan en el estudiante la construcción y consolidación de los conocimientos de la asignatura de Ciencias Naturales.

2.2.2 Objetivos específicos.

- Establecer las actividades lúdicas en función a la propuesta establecida que permita potenciar las habilidades cognitivas de los estudiantes.
- Proporcionar conocimiento sobre el manejo y uso de la lúdica para promover la participación activa en el aula.
- Incentivar a los docentes a que desarrollen actividades lúdicas que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

2.3 Componentes estructurales

2.3.1 Importancia de las actividades lúdicas en la Básica Elemental.

Aplicar actividades lúdicas en la básica elemental es de suma importancia, puesto que, facilita el proceso formativo de los estudiantes, desarrollo de capacidades, habilidades cognitivas y sociales, es decir, aprenden a desenvolverse en los diferentes entornos en los cuales se involucren, adquiriendo las competencias necesarias para resolver problemas que reflejen tener en el campo educativo, siendo de esta manera, aquella herramienta promotora de los aprendizajes significativos.

Según Candela & Benavides (2020) Las actividades lúdicas en el entorno áulico se caracterizan como aquellas herramientas estratégicas que promueven ambientes de aprendizaje agradables y dinámicos, los cuales, originan la motivación e interés por aprender, introduciendo así, a los estudiantes a espacios interactivos al alcance de la realidad de sus experiencias y de sus diversos estilos de aprendizajes.

2.3.2 Tipos de actividades de la lúdica.

Las actividades lúdicas son aquellos juegos que le facilitan al docente llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera más dinámica y participativa.

- **Juegos tangibles:** Los juegos tangibles hacen referencia a todo lo que intervengan objetos manipulables y puedan ser observados con claridad. Los mismos que despertarán la curiosidad de los estudiantes por conocer y experimentar dinámicamente nuevas formas de aprender los contenidos a estudiar, de manera que, proporcione a los estudiantes un mejor desarrollo motriz y sensorial para la consolidación de sus conocimientos.
- **Juegos tecnológicos:** Los juegos tecnológicos hacen referencia a equipar a la tecnología como herramienta de estudio, los cuales comúnmente se caracterizan por entretener y utilizar las capacidades cognitivas y comunicativas, con el propósito de explorar por los diferentes espacios interactivos que facilite este medio, aprendiendo a destacar con mayor seguridad en los diversos entornos en los que se encuentre.

2.3.3 Importancia de la enseñanza de las Ciencias Naturales en el subnivel

Elemental.

Las Ciencias Naturales son aquellas que estudian el desarrollo del ser humano en la naturaleza, por lo cual, es de gran relevancia que los niños desde los primeros niveles escolares se involucren con el estudio de la ciencia, enfocándose a construir, ampliar, y enriquecer las habilidades cognitivas en función a las Ciencias Naturales, adquiriendo así, las primeras nociones sobre el mundo que lo rodea.

Como lo menciona García & Moreno (2020) la finalidad de la enseñanza de las Ciencias Naturales radica en favorecer el desenvolvimiento del niño en su entorno, es decir, a través de las ciencias y la experimentación alcanzan las disciplinas necesarias para formarse de manera eficaz y pertinente, de este modo, la importancia de las ciencias en el subnivel elemental se basa en proporcionar los conocimientos idóneos para que los estudiantes desempeñen un mejor rendimiento académico y pongan en práctica lo aprendido en su vida cotidiana.

Las ciencias naturales en el subnivel básico elemental pueden trascender aburridas para los discentes, puesto que, es un área donde la teoría puede ser compleja y origine poca interacción en clases por parte de los mismos, lo cual afecta de manera notoria en su desempeño académico, por lo tanto, el profesor debe hacer uso de material que ayude a los estudiantes a lograr 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.

2.4 Fases de implementación

2.4.1 Fase de diagnóstico.

Se realizó un análisis detallado de la propuesta integradora hacia la elaboración y uso de actividades lúdicas, mediante una serie de instrumentos acerca de la enseñanza de las Ciencias Naturales en el subnivel básico elemental, en la cual, en los resultados obtenidos, fue reflejado el escaso conocimiento sobre la elaboración y el manejo de las actividades lúdicas por parte de los docentes, de la escuela General Manuel Serrano, por lo tanto, los estudiantes presentaban dificultades para adquirir aprendizajes en la asignatura antes mencionada.

De este modo, se logró evidenciar las necesidades que posee dicha institución, para lo cual, es factible la propuesta planteada de diseñar una guía didáctica que contenga diversas alternativas de actividades lúdicas como: la planta creativa, describiendo a mis mascotas, combinando elementos, reconozco mi sistema solar, mismos que beneficiarán en el desarrollo el aprender jugando de los estudiantes en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

2.4.2 Fase de construcción.

En este sentido, partiendo del diagnóstico, reconociendo las falencias actuales del tercero de básica, se logró diseñar la guía didáctica con actividades lúdicas, dirigida a los docentes de la escuela Gral. Manuel Serrano Renda, con el propósito de contribuir en su praxis, en función a la implementación de actividades lúdicas que propicien un ambiente dinámico y participativo en los estudiantes.

Para ello se tomó en cuenta, los bloques curriculares, específicamente, ejes temáticos, objetivos, destrezas con criterio de desempeño, los cuales dieron paso a la construcción de los materiales lúdico y la creación de las actividades lúdicas, estos fueron abordados con material tangible y tecnológico, propios que sujetan en qué momento de la clase ser aplicados, proporcionando el dinamismo y la participación activa de los estudiantes.

2.4.3 Fase de socialización.

Una vez construida la guía didáctica detallada las actividades lúdicas a desarrollarse, se realiza la socialización donde esclarece el propósito que tiene la guía didáctica y los alcances que se pretende lograr en los docentes de la institución Gral.

Manuel Serrano Renda, con la finalidad de facilitar la mejora de la enseñanza de la asignatura, además, se evidenciará la importancia que tienen las actividades lúdicas y el impacto en el aprendizaje de los estudiantes del subnivel elemental, para llevar a cabo un proceso formativo dinámico y creativo.

Para la efectiva socialización corresponderá contar con el apoyo de los docentes considerados de la institución educativa, para realizar la respectiva entrega de la guía didáctica, además se indicará a los docentes de forma previa el desarrollo de las actividades lúdicas y las fases que complementan estos procesos dinámicos. Con la finalidad de promover en los docentes habilidades creativas para enseñar dinámica y eficazmente.

2.4.4 Desarrollo de la propuesta.

La guía didáctica se elaboró mediante el análisis de la matriz de requerimiento, de modo que, se pudo reconocer las variables de forma eficiente, las cuales fueron claves para plantear la temática de la propuesta, siendo esta viable y flexible para los profesores del subnivel Básica Elemental. Misma que cuenta con cuatro actividades lúdicas, fases de construcción, fases de aplicación y plan de estudio, en el que consta los contenidos, objetivos, y actividades a realizar.

Por consiguiente, se establecieron los objetivos que facilitaron la selección de los componentes estructurales que se abordaron en la propuesta, así también, las diversas actividades planteadas en la guía didáctica fueron corroboradas por los bloques curriculares de la asignatura de las Ciencias Naturales que fortalecieron la información para llevar a cabo una organización sistemática y eficiente.

Finalmente, se realizó la oportuna revisión y verificación de la propuesta en función a los objetivos planteados que tienen como propósito erradicar la problemática evidenciada, es decir, que aporte a los docentes nuevos conocimientos acerca de la utilización e implementación de actividades que dinamicen y propicien ambientes de aprendizajes idóneos para los estudiantes y su efectiva consolidación significativa de contenidos temáticos de la asignatura.

2.4.4.1 Estimación de tiempo.

Cuadro 4. Estimación del tiempo

Actividades	Semanas
Identificación del problema	3
Búsqueda y verificación de información	4
Construcción de propuesta	4
Fases de implementación	3
Socialización	2

Elaborado por: tesistas

2.4.4.2 Cronograma de actividades.

Cuadro 5. Cronograma de actividades

Actividades	Semanas															
	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1. Identificación de problema																
2. Descripción de la propuesta																
3. Redacción de objetivos generales y específicos																
4. Revisión de contenido																
5. Elaboración de componentes estructurales																
6. Construcción de la propuesta																
7. Realización de actividades de la propuesta																
8. Revisión de la propuesta																
9. Presentación de la propuesta																
10. Socialización de la guía didáctica																

Elaborado por: tesistas

2.4 Recursos logísticos

Cuadro 6. Recursos humanos y materiales

RECURSOS MATERIALES		
Descripción	Cantidad	Total
Servicio de internet	1	\$25,00
Energía eléctrica	1	\$10,00
Computador portátil.	2	--
Material para elaboración de los recursos didácticos.	10	\$10,00
Pasajes	2	8
TOTAL:		\$53,00

Elaborado por: Tesistas

CAPITULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Es importante reconocer el gran aporte que los tesisistas recibieron por parte de las autoridades y docentes de la escuela Gral. Manuel Serrano, puesto que, su intervención fue precisa para obtener información contundente que facilitaron el proceso de implementación de la propuesta. De la misma forma, la disponibilidad de los asesores y especialistas en realizar las revisiones correspondientes del progreso, con la finalidad de evitar cualquier contrariedad que pudiera suscitarse en esta fase. Por lo tanto, los recursos humanos brindaron las condiciones necesarias para la entrega de la guía didáctica a los docentes del tercer año de básica.

3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

El diseño de la guía didáctica fue posible realizarse mediante las indagaciones pertinentes y las revisiones de diversas fuentes bibliográficas de artículos científicos, por lo que no implicó gasto alguno. Sin embargo, al tratarse del uso de material lúdico, fue necesario optar por un presupuesto total de \$53, los cuales corresponden a la energía eléctrica, servicios de internet, transporte y materiales para elaborar los recursos didácticos lúdicos.

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

Los objetivos propuestos de la guía didáctica en mención, se sujetan de manera directa con los aspectos sociales y educativos de la escuela Gral. Manuel Serrano, debido que, los contenidos establecidos en su desarrollo facilitan el cumplimiento al objetivo central de la propuesta, contribuyendo al fortalecimiento de la praxis docente del subnivel básico elemental mediante diferentes alternativas estratégicas creativas e innovadoras que de la misma forma incentiven a construir y hacer uso de actividades y materiales lúdicos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y llevar a cabo con eficiencia la asignatura de las Ciencias Naturales.

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

En esta dimensión es importante resaltar la normativa establecida por la Ley Orgánica de educación Intercultural que puntualiza en el artículo 2, sección w, la necesidad de implementar metodologías activas que se adapte a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. De esta manera, la guía didáctica consta de algunas actividades lúdicas para optimizar la enseñanza de las Ciencias Naturales, siendo este medio de

gran ayuda para diversificar las formas de enseñar dentro del entorno áulico, de este modo, la propuesta en mención, se basa directamente en fundamentos legales que orientan la sistematización del sistema educativo.

CONCLUSIONES

- Las estrategias lúdicas inciden de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, debido que, propician la construcción de aprendizajes significativos.
- Las estrategias didácticas que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, son las lecturas, talleres y exposiciones lo que daña en el desempeño de los estudiantes y por tanto su rendimiento académico.
- Los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes son la escasez de interés, motivación y la desconfianza que reflejan tener para participar en clase, perjudicando de esta manera la comprensión ideal de los contenidos temáticos de estudio.
- Las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales son los cuentos, acertijos, juegos de mesa y canciones, los cuales facilitan la comprensión de los temas de asignatura, mejorando el desarrollo de la clase, de manera activa y participativa.
- El diseño de la guía didáctica sobre las actividades lúdicas y material didáctico dirigida a los docentes, aporta significativamente a su proceso de enseñanza, debido a que, fomenta la consolidación de los contenidos temáticos mediante nuevas formas de aprender la asignatura de las Ciencias Naturales permitiéndole de esta forma al estudiante obtener un mejor rendimiento académico en el aula.
- Las estrategias que se implementaron en la guía fueron de gran relevancia en esta investigación, puesto que, fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, ya que se enmarcan en función a los temas de los bloques curriculares y a los intereses que poseen los estudiantes para aprender la asignatura.
- Este medio proporciona los conocimientos pertinentes para llevar a cabo el buen uso y manejo de las actividades antes mencionadas ya que contempla los pasos de diagnóstico, construcción y aplicación, los cuales facilitan su ejecución en el entorno áulico, siendo el estudiante el protagonista de su propio aprendizaje.
- En definitiva, mediante la proyección de actividades innovadoras que incentivan nuevas formas de enseñar y el efecto que estas brindan, se cautivó e incitó al

docente llevar a cabo su desarrollo para crear ambientes de aprendizajes idóneos y encaminar su accionar en el margen de las experiencias y estímulos del estudiante por aprender.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que los docentes utilicen las estrategias didácticas lúdicas para enseñar y propiciar ambientes de aprendizajes dinámicos e interactivos, con el fin de garantizar una educación de calidad.
- Es factible que los docentes del área de las Ciencias Naturales obtengan más conocimientos e información a través de una capacitación idónea en cuanto a la utilización de las estrategias didácticas activas, las cuales fortalezcan las competencias educacionales que poseen los estudiantes fortificando efectivamente sus aprendizajes.
- Es menester que los docentes del área de las Ciencias Naturales mediante la aplicación de estrategias didácticas lúdicas promuevan la participación e interacción entre los discentes de forma que se incentive a crear espacios adecuados en los cuales construyan lasos de comunicación y se propicie la motivación por aprender la asignatura antes mencionada.
- Es viable que los docentes adquieran una guía de estrategias con actividades recreativas de modo que, los discentes sean los principales actores en la construcción de sus propios conocimientos, con la finalidad de adquirir experiencias duraderas que beneficie la comprensión de los distintos temarios.
- Es de suma importancia que los docentes adapten cuestiones innovadoras actualizadas, es decir, que se propicien de los cambios educativos, por tal motivo, se recomienda la implementación de actividades activas en su accionar para así crear ambientes de aprendizajes idóneos en función del interés y motivación de los estudiantes.
- En función del rol que cumplen las estrategias lúdicas en el aula como herramienta promotora de aprendizajes, se recomienda considerando lo que se estipula en la Ley orgánica intercultural, que el docente se comprometa como guía dinamizador del proceso de formación del estudiante, permitiéndole en base a la aplicación de actividades dinamizadoras el desarrollo de las habilidades cognitivas para la obtención de aprendizajes significativo.
- La utilización de las actividades planteadas en la guía se elaboró en basados en los bloques curriculares, por tal motivo, se recomienda que antes de diseñar e implementar cualquier tipo de actividad deben revisarse los contenidos abordar, objetivos y destrezas que se desean alcanzar con la finalidad de sistematizar el

proceso y así facilitar en el estudiante una mejor adquisición de los conocimientos impartidos en clases.

- En cuanto a incentivar la correcta utilización de actividades lúdicas encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se recomienda revisar específicamente la descripción de su aplicación, desarrollo del plan de estudio y evaluación de la efectividad de la actividad, con el fin de concientizar en los docentes que mejorar radicalmente el desempeño de los estudiantes, puesto que, dinamiza las formas de adquirir los conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

- Mieles, M. D., Cerchiaro, E., & Rosero, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Revista Praxis*, 16(2), 247-258.
- Acuña, M. P., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468.
- Alcívar, M. I., & Baquero, G. A. (2022). Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone. *Revista Científica Sinapsis*, 1(21), 1-15.
- Arroyave, L. M., Restrepo, Y. C., Pino, J. W., & Valencia, L. A. (2021). La lúdica: herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Revista Infancias imágenes*, 20(2), 174 – 183.
- Calle, C. A., & Quichimbo, A. (2021). Presencia de metodologías tradicionales en la educación del Ecuador. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1205-1215.
- Camacho, E., & Bernal, A. (2022). Enfoque stem/steam/steamh para la formación docente en ciencias naturales de secundaria. revisión sistemática. *revista arbitrada del centro de investigación y estudios* (56), 42-56.
- Celi, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca, M. S., & Paladines, M. (2018). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842.
- Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). Teoría sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital* (24), 41-51.
- Gamboa, L. F., Jiménez, L. D., & Rocha, J. J. (2022). La lúdica como estrategia para la enseñanza de la educación ambiental mediada. *Revista SEXTANTE*, 26, 1-13.
- Garavito, N. J., & Cristancho, J. R. (2021). Estado del arte: enseñanza de las ciencias naturales. hacia una pedagogía crítica. *Revista Boletín Redipe*, 10(9), 97-106.
- García, V., Izquierdo, J., & Aquino, S. P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 25(1), 251-270.
- Gómez, J. L., Monroy, L., & Bonilla, C. A. (2019). Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. *Revista Entramado*, 15(1), 164-189.
- González, C. X. (2018). La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar. *Revista de Psicología Universidad de Antioquía*, 10(2), 75-101.
- Guamán, V. J., Espinoza, E. E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Praxis & Saber*, 16(73), 182-197.
- Guirado, A. M., Giménez, Y., & Lanzzone, C. M. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. *Revista Educación*, 31(60), 1-17.
- Jaramillo, L. M. (2019). Las ciencias naturales como un saber integrador. *Revista Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 26(1), 199-221.

- Jurado, M., Avello, R., & Bravo, G. (2020). Caracterización de la comunicación interpersonal en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22, 1-11.
- Loor, L. d., & Salazar, M. S. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1180-1191.
- Medel, K. A., Cuevas, A., & Covarrubias, M. A. (2021). La formación de psicólogos a través de la intervención con estrategias lúdicas en la educación básica en México. *Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação*, 13(1), 278-296.
- Mendoza, R. A., & Loor, I. W. (2022). Estrategias Didácticas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales y Desarrollo del Pensamiento Científico. *Revista Científica Dominio de las ciencias*, 8(1), 62.
- Montesinos, M. V. (2021). Efecto de la metodología constructivista sobre la motivación. *De los: Desarrollo Local Sostenible*, 1(6), 68-85.
- Mora, L. A. (2022). Didáctica de las ciencias naturales en educación básica. Una mirada. *Revista Holopraxis*, 5(2), 021-041.
- Nanjari, R., Cataldo, M., Celedón, N., & Vidal, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas. *Foro educacional* (37), 133-156.
- Núñez, L. A., Gallardo, D. M., Aliaga, A. A., & Diaz, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50.
- Olivo, J. L. (2019). Enseñanza de las ciencias naturales en Educación Básica desde la integración: una revisión actualizada. *Warisata-Revista de Educación*, 1(3), 167-180.
- Parra, L. R., Menjura, M. I., Pulgarín, L. E., & Gutiérrez, M. M. (2021). Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 70-94.
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Prieto, J. M., Gómez, J. D., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.
- Rodríguez, Á. F., Cañar, N. V., & Gualoto, O. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., & Corrales, A. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209 – 228.
- Romero, Y. N., Tuay, R. N., & Pérez, M. R. (2021). Relación emociones y educación en ciencias: estado del arte reportado en eventos académicos. *Praxis & Saber*, 12(28), e11173.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista Voces de la Educación*, 4(7), 43-51.

- Soria, M., & Fernández, L. M. (2022). Estrategias didácticas para el cuidado del medio ambiente en estudiantes de nivel inicial de Latinoamérica: Una revisión de la literatura. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(8), 2977-3003.
- Tabares, E., Cardona, M. E., & Jiménez, M. (2019). La teoría de los campos conceptuales de Vergnaud y el concepto de ambiente en investigaciones en ciencias naturales: avances de una revisión de literatura. *Bio-grafía*, 1047-1056.
- Torres, A., Marín, I., & Santis, A. (2021). Interacción lúdica: hacia la educación en medios. Revisión sistemática de literatura científica. *Revista Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 14(3), e940-e940.
- Tuárez, J. M., & Tarazona, A. K. (2020). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista Educare*, 26, 459-476.
- Useche, G., & Vargas, J. (2019). Una revisión desde la epistemología de las ciencias, la educación STEM y el bajo desempeño de las ciencias naturales en la educación básica y media. *Revista Temas: Departamento de Humanidades Universidad Santo Tomás Bucaramanga* (13), 109-121.
- Valverde, J. C., Romero, M., & Vargas, L. (2018). Tendencias actuales, retos y oportunidades de los procesos de aprendizaje universitario aplicados a las Ciencias Forestales. *Revista científica*, 39, 262-277.
- Vásquez, G. A., & Pérez, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, 1-15.
- Vázquez, Á., Manassero, M. A., & Bennassar, A. (2019). Aprender a pensar y actuar como científicos: juegos cooperativos en educación primaria. *Revista Indagatio Didáctica*, 11(2), 821-841.
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-9.
- Candela, B., & Benavides, B. J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- García, V. A., & Moreno, S. Y. (2020). La experimentación en las Ciencias Naturales y su importancia en la formación de los estudiantes de básica primaria. *Bio-grafía*, 13(24), 149-158.

ANEXOS

Anexo 1: Modelo de instrumentos de investigación aplicados para el levantamiento de información

 	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA ESCUELA GENERAL MANUEL SERRANO RENDA</p>
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	
DATOS INFORMATIVOS	
Nombre: _____	
Edad: _____	
Fecha: _____	
Género: Masculino _____ Femenino: _____	
PRESENTACIÓN	
<p>El presente instrumento de recolección de datos está basado en una encuesta de preguntas de opción múltiple, la misma que tiene como finalidad obtener información verídica acerca de los conocimientos que tienen los estudiantes en cuanto a las estrategias didácticas lúdicas.</p>	
<p>TEMA: La lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022.</p>	
<p>OBJETIVO: Recopilar información acerca de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo del proceso educativo en la asignatura de las Ciencias Naturales.</p>	
<p>INDICACIONES: Lea detenidamente y marque con una X según su elección.</p>	
PREGUNTAS	
1. Del siguiente listado ¿Qué problemas presenta en el proceso de aprendizaje en las ciencias naturales?	
a. Escasa motivación e interés ()	
b. Limitaciones en el desarrollo de capacidades ()	
c. Baja autoestima ()	
d. Desconfianza ()	
2. ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente en la clase de las ciencias naturales?	
a. Talleres ()	
b. Lecturas ()	
c. Resúmenes ()	
d. Exposiciones ()	

3. ¿Consideras que el docente se encuentra debidamente capacitado en cuanto al uso de estrategias dinámicas?

- a) Siempre ()
- b) A veces ()
- c) Nunca ()

4. ¿Cómo consideras que son las clases impartidas en el aula por tu docente?

- d) Dinámicas ()
- e) Poco dinámicas ()
- f) Nada dinámicas ()

5. ¿Qué entiendes por lúdica?

- a. Juegos dinámicos ()
- b. Juegos de mesa ()
- c. Juegos de Competencia ()
- d. Juegos interactivos ()

6. ¿Consideras que la docente propicia adecuadamente la interacción en el ambiente áulico?

- a) Siempre ()
- g) A veces ()
- h) Nunca ()

7. ¿Crees que los juegos son importantes para aprender?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

8. ¿Qué estrategias didácticas lúdicas te gustaría que utilice el docente para enseñar ciencias naturales?

- a. Oca ()
- b. Safari ()
- c. Rompecabeza ()
- d. Cuentos ()
- e. Canciones ()
- f. Acertijos ()

9. ¿Qué problemas se presentan en el salón de clase por el desconocimiento acerca de las estrategias lúdicas?

- a. Aprendizajes monótonos ()
- b. Aprendizajes receptivos ()
- c. Aprendizajes memorísticos ()

10. ¿Por qué es necesario aprender las Ciencias Naturales mediante estrategias didácticas lúdicas?

- a. Facilita la consolidación de conocimientos ()
- b. Desarrollo de habilidades ()
- c. Fomenta la comunicación ()
- d. Mejora el rendimiento académico ()

11. ¿Cuáles son los beneficios que presenta en la enseñanza de las Ciencias Naturales mediante las estrategias didácticas lúdicas?

- a. Aprendizaje participativo ()
- b. Aprendizaje activo ()
- c. Aprendizaje interactivo ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la institución: _____

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha: _____

Género: Masculino _____ Femenino: _____

PRESENTACIÓN

El presente instrumento de recolección de datos está basado en una entrevista de preguntas abiertas, la misma que tiene como finalidad obtener información confiable acerca de los conocimientos que tienen los docentes en cuanto a las estrategias didácticas lúdicas para enseñar Ciencias Naturales.

TEMA: La lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022.

OBJETIVO: Recabar información acerca de las técnicas que utilizan los docentes al enseñar Ciencias Naturales, mediante la aplicación del instrumento entrevista para obtener datos verídicos.

ENTREVISTA AL DOCENTE

1. ¿Qué problemas presentan sus estudiantes en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales?

2. ¿Qué estrategias didácticas utiliza usted como docente en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales?

3. ¿Consideras usted que se encuentra debidamente capacitado en cuanto al uso de estrategias dinámicas?

4. **¿Considera usted que propicia adecuadamente la interacción en el salón de clase?**

5. **¿Considera usted que las clases que desarrolla en el aula son dinamizadoras de aprendizaje?**

6. **¿Cuáles cree usted que son los tipos de estrategias didácticas lúdicas que se deben aplicar en la enseñanza de las ciencias naturales?**

7. **¿Cuáles cree usted que son las necesidades de implementar estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales?**

8. **¿Cuál cree usted que es el resultado obtenido de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes en las ciencias naturales?**

9. **¿Qué consecuencias cree usted que trae consigo el desconocimiento de estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales?**

10. Desde su perspectiva ¿Qué beneficios proporcionan las estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



TEMA: La lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, escuela “General Manuel Serrano”, Guabo 2022.

OBJETIVO: Adquirir información acerca de las estrategias didácticas lúdicas que utiliza el docente en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

INDICACIONES: El agente observador debe completar objetivamente, marcando con una X en el casillero correspondiente y si es necesario debe emitir un comentario según lo observado.

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	DIMENSIÓN 1	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
	PROBLEMAS QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES				
1	Escasa motivación e interés				
2	Limitaciones en el desarrollo de capacidades				
3	Baja autoestima				
4	Desconfianza				
5	Bajo rendimiento académico				
DIMENSIÓN 2		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
CONSECUENCIAS DEL DESCONOCIMIENTO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES					
6	Escasez de Innovación				
7	Escasez de interacción				
8	Escasez de actividades				
9	Escasez de dinamismo				
10	Escasez de participación				

DIMENSIÓN 3		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
CLASES EN EL AMBIENTE ÁULICO					
	Dinámicas				
	Poco dinámicas				
NADA DINÁMICAS					
DIMENSIÓN 4		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE UTILIZA EL DOCENTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES					
11	Talleres				
12	Lecturas				
13	Resúmenes				
14	Exposiciones				
15	Dictados				
DIMENSIÓN 5		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
INTERACCIÓN EN EL AMBIENTE ÁULICO					
16	Interactivo				
17	Medio interactivo				
18	Poco Interactivo				
DIMENSIÓN 6		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
NECESIDADES DE IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES					
16	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje				
17	Facilitar la consolidación de conocimientos				
18	Desarrollo de habilidades				
19	Fomentar la comunicación				
DIMENSIÓN 7		SIEMPRE		NUNCA	OBSERVACIÓN

	RESULTADO OBTENIDO DE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS POR EL DOCENTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES		A VECES		
20	Desarrollo adecuado de los conocimientos				
21	Desarrollo poco adecuado de los conocimientos				
22	Desarrollo inadecuado del conocimiento				
	DIMENSIÓN 8	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
	TIPOS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS QUE UTILIZA EL DOCENTE EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES				
23	Oca				
24	Safari				
25	Rompecabeza				
26	Cuentos				
27	Canciones				
28	Acertijos				
	DIMENSIÓN 9	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
	BENEFICIOS DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES				
	Aprendizaje activo				
	Aprendizaje dinámico				
	Aprendizaje participativo				
	Aprendizaje Monótono				

Anexo 2: Matrices del proyecto

Cuadro 7. Matriz de problema central y particulares

TEMA: "La Lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022?	¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?

Cuadro 8. Matriz de problemas y objetivos

TEMA: "La Lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022?	¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO PARTICULAR 1	OBJETIVO PARTICULAR 2	OBJETIVO PARTICULAR 3
Determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Identificar las estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Puntualizar los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Establecer las estrategias lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.

Cuadro 9. Matriz de problemas e hipótesis

TEMA: "La Lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022?	¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO PARTICULAR 1	OBJETIVO PARTICULAR 2	OBJETIVO PARTICULAR 3
Determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Identificar las estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Puntualizar los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Establecer las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.
HIPÓTESIS CENTRAL	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR
La lúdica como estrategia didáctica incide de manera positiva en el proceso de formación de Ciencias Naturales debido a que promueve espacios interactivos y clases innovadoras lo que permite desarrollar su creatividad en los aprendizajes, generando así autoconfianza en los estudiantes.	Las estrategias didácticas que utiliza el docente en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales son talleres, lecturas, resúmenes, exposiciones, debido a la escasez de capacitaciones idóneas para el desarrollo de su praxis en el campo educativo, reflejando en el estudiante aprendizajes monótonos.	Los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, son la escasa motivación e interés, baja autoestima, desconfianza, debido a la escasez de interacción que propicia el docente en aula, generando clases poco dinámicas y participativas.	Las estrategias didácticas lúdicas que debe implementar el docente en la asignatura de las Ciencias Naturales son juegos de mesa, cuentos, canciones, acertijos, debido a que facilitan la comprensión de los contenidos temáticos de la asignatura, promoviendo el aprendizaje activo, interactivo y participativo en los estudiantes.

Cuadro 10. Matriz de guion esquemático

TEMA: "La Lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cuál es la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo 2022?	¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Cuáles son los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?	¿Qué estrategias lúdicas debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO PARTICULAR 1	OBJETIVO PARTICULAR 2	OBJETIVO PARTICULAR 3
Determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Identificar las estrategias didácticas utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Puntualizar los principales problemas de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.	Establecer las estrategias didácticas lúdicas que debe aplicar el docente en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022.
HIPÓTESIS CENTRAL	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR
La lúdica como estrategia didáctica incide de manera positiva en el proceso de formación de Ciencias Naturales debido a que promueve espacios interactivos y clases innovadoras lo que permite desarrollar su creatividad en los aprendizajes, generando así autoconfianza en los estudiantes.	Las estrategias didácticas que utiliza el docente en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales son talleres, lecturas, resúmenes, exposiciones, debido a la escasez de capacitaciones idóneas para el desarrollo de su praxis en el campo educativo, reflejando en el estudiante aprendizajes monótonos.	Los principales problemas de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes, son la escasa motivación e interés, baja autoestima, desconfianza, debido a la escasez de interacción que propicia el docente en aula, generando clases poco dinámicas y participativas.	Las estrategias didácticas lúdicas que debe implementar el docente en la asignatura de las Ciencias Naturales son juegos de mesa, cuentos, canciones, acertijos, debido a que facilitan la comprensión de los contenidos temáticos de la asignatura, promoviendo el aprendizaje activo, interactivo y participativo en los estudiantes.

Cuadro 11. Matriz de componentes estructurales

TEMA: La Lúdica y su incidencia como estrategia didáctica, enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, tercer grado, Escuela "General Manuel Serrano", Guabo, 2022	
VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
LA LÚDICA	ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
1.1.5.1.1. Estrategias didácticas que utilizan los docentes en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. 1.1.5.1.2. Estrategias lúdicas. 1.1.5.1.3. Características de la lúdica. 1.1.5.1.4. Fundamentación teórica de la lúdica. 1.1.5.1.5. Ventajas de la lúdica en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales	1.1.5.2.1. La enseñanza de las Ciencias Naturales en Educación Básica. 1.1.5.2.2. Factores que inciden en la enseñanza-aprendizaje de las CCNN. 1.1.5.2.3. Principales problemas en Ciencias Naturales. 1.1.5.2.4. Necesidades de innovar la enseñanza de las Ciencias Naturales 1.1.5.2.5. El aprendizaje significativo en las Ciencias Naturales.

Anexo 3: Cuadros, gráficos, análisis inferencial, descriptivo

Pregunta: 1 ¿Qué problemas presenta en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales?

Problemas en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales

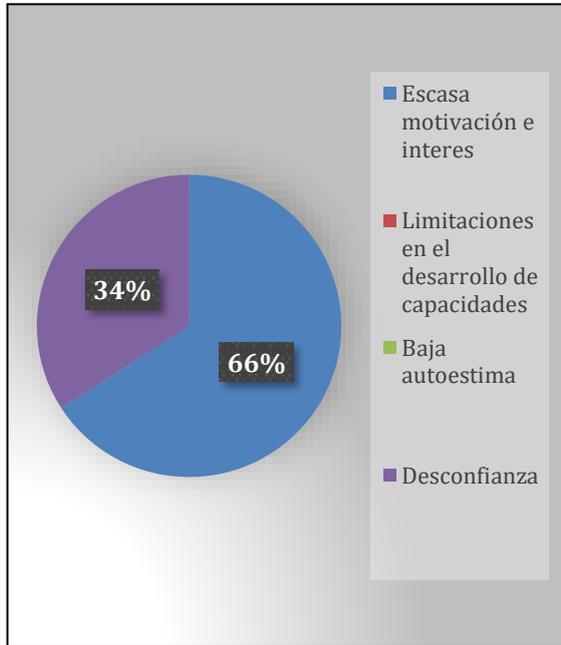
Tabla 1.

Alternativas	F_i	%
Escasa motivación e interés	56	66
Limitaciones en el desarrollo de capacidades	0	0
Baja autoestima	0	0
Desconfianza	29	34
Total	85	100

Autores: Tesistas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 1



Autores: Tesistas

Fuente: Tabla 1

Análisis: De 85 estudiantes que representa el 100%, 56 alumnos reflejando ser el 64% indican que el problema en el aprendizaje de las Ciencias Naturales es la escasa motivación e interés, mientras que 29 escolares siendo el 34% manifestaron que la desconfianza al emitir un comentario acerca de la clase se convierte en un problema frecuente en el proceso de enseñanza.

Interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, la mayoría de los estudiantes coinciden en que el problema principal en el aprendizaje de las Ciencias Naturales es la escasa motivación e interés en el salón de clase, lo que resulta preocupante, debido a que, perjudica en la secuencia del maestro en llevar sus clases según los temarios; y una minoría de estudiantes mencionan que la desconfianza al emitir comentario o para realizar preguntas de los temas afecta en el aprendizaje de las mismas.

Pregunta: 2 ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente en la clase de las ciencias naturales?

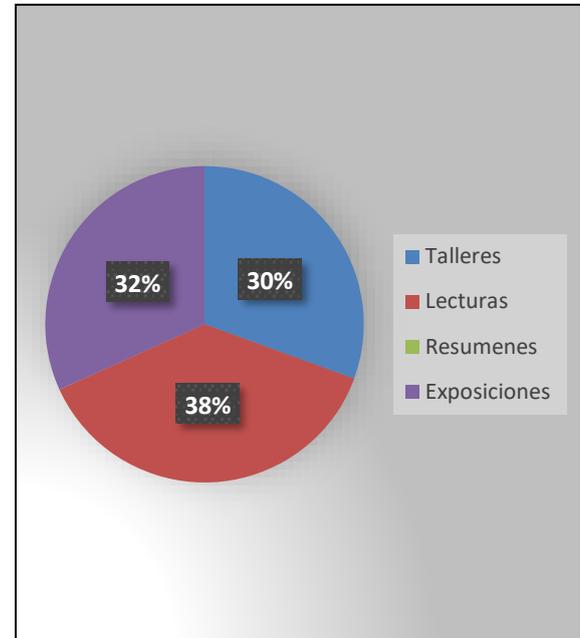
Estrategias Didácticas que utiliza el docente en clase de Ciencias Naturales

Tabla 2.

Alternativas	F_j	%
Talleres	26	30
Lecturas	32	38
Resúmenes	0	0
Exposiciones	27	32
Total	85	100

Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 2



Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 2

Análisis: De acuerdo al gráfico presentado, 85 estudiantes siendo un 100% de encuestados, se obtuvo que 32 alumnos reflejando ser el 38% manifiestan que la estrategia didáctica que utiliza el docente es la lectura, por otro lado, existen 27 discentes correspondiente a 32% al que las exposiciones son las estrategias didácticas que utiliza el educador, finalmente 26 escolares reflejando ser el 30% mencionaron que las estrategias que utilizaron los docentes son los talleres.

Interpretación: Luego de una revisión minuciosa de los resultados recopilados, es notable que un gran número de estudiantes reflejan concordancia con las lecturas como estrategia didáctica que utiliza su docente para enseñar las Ciencias Naturales, mientras que, una pequeña parte de los encuestados manifiestan que las exposiciones son utilizadas por su docente repetitivamente para enseñar las Ciencias, asumiendo ser aquellas prácticas educativas poco dinámicas.

Pregunta: 3 ¿Consideras que el docente se encuentra debidamente capacitado en cuanto al uso de estrategias dinámicas?

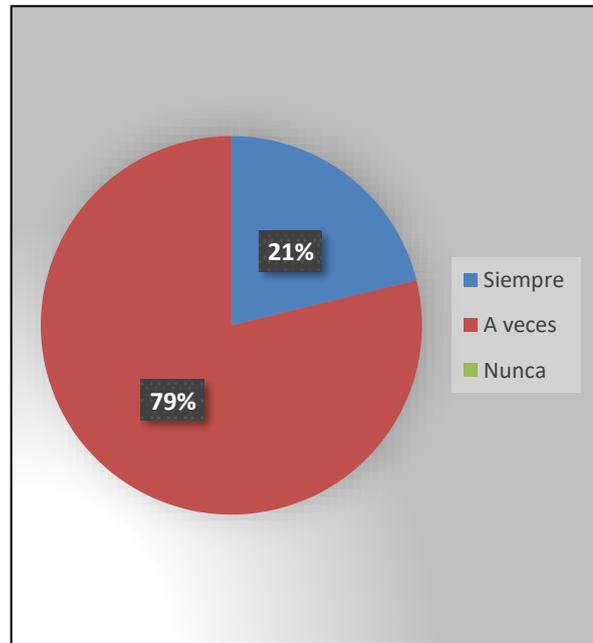
Capacitación docente en la utilización de estrategias activas

Tabla 3.

Alternativas	F_j	%
Siempre	18	21
A veces	67	67
Nunca	0	0
Total	85	100

Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 3



Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 3

Análisis: Según el gráfico expuesto de la encuesta aplicada a 85 estudiantes siendo el 100%, 67 estudiantes reflejando ser el 79% consideran que a veces los docentes se encuentran debidamente capacitados en cuanto al uso de estrategias dinámicas, así mismo, 18 discentes representando un 21% mencionan que siempre el profesorado manifiesta estar apropiadamente capacitado en las estrategias adecuadas para aplicar en la clase.

Interpretación: Mediante una revisión minuciosa de los resultados obtenidos en la encuesta, se logró comprobar que la mayoría de estudiantes considera que a veces el docente refleja estar debidamente capacitado en cuanto al uso de estrategias dinámicas, puesto que, realiza actividades que no van acorde a la temática de la clase y no se aplica en el tiempo adecuado, por otro lado, una minoría de estudiantes declara que el docente siempre refleja estar adecuadamente capacitado para enseñar las Ciencias Naturales debido a que las actividades que implementa promueven el aprendizaje activo en el salón de clases.

Pregunta: 4 ¿Qué entiendes por Lúdica?

La Lúdica

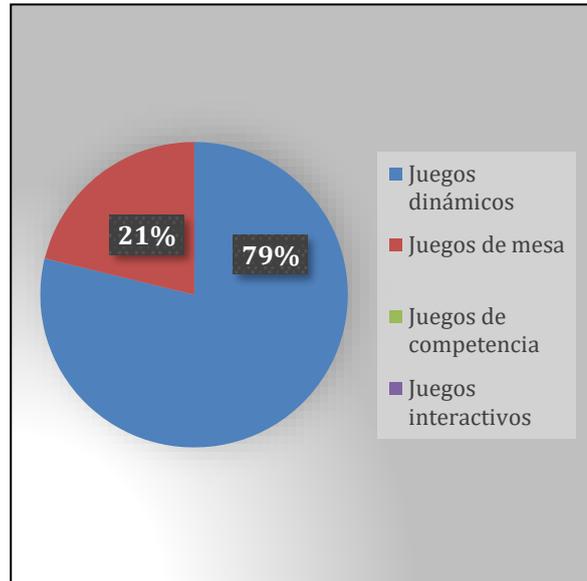
Tabla 4.

Alternativas	F_i	%
Juegos dinámicos	67	79
Juegos de mesa	18	21
Juegos de competencia	0	0
Juegos interactivos	0	0
Total	85	100

Autores: Tesistas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 4



Autores: Tesistas

Fuente: Tabla 4

Análisis: Mediante los datos derivados de la encuesta realizada a 85 estudiantes siendo el 100%, 67 de los escolares reflejando el 79% consideran a la lúdica como juegos dinámicos, mientras que 18 alumnos que representan el 21% consideran la lúdica como juegos de mesa.

Interpretación: A través de una revisión de los resultados obtenidos, se logró deducir que un número considerable de estudiantes determinan a la lúdica como juegos dinámicos, mientras que cierto grupo de alumnos establecen a la lúdica como juegos de mesa.

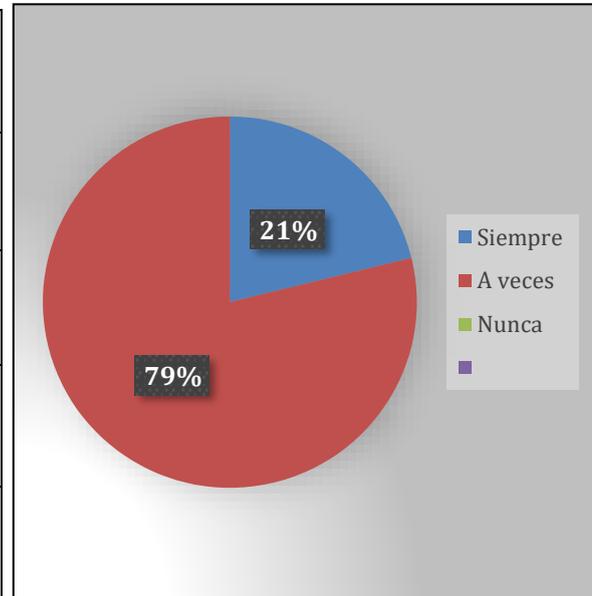
Pregunta: 5 ¿Consideras que el docente propicia adecuadamente la interacción en el ambiente áulico?

Interacción en el ambiente áulico

Tabla 5.

Alternativas	F_i	%
Siempre	18	21
A veces	67	79
Nunca	0	0
Total	85	100

Gráfico 5



Autores: Tesistas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Autores: Tesistas

Fuente: Tabla 5

Análisis: Según la gráfica presentada de los datos obtenidos de la encuesta a 85 educandos siendo el 100%, 67 discentes representando el 79% exponen que la docente propicia a veces la interacción en el ambiente áulico, mientras que 18 estudiantes reflejando ser un 21% manifiestan que el docente siempre propicia la interacción activa en el entorno áulico.

Interpretación: En base a los resultados recopilados en la encuesta realizada a los estudiantes de tercer año se puede evidenciar que un número formidable considera que los docentes propician la interacción en el ambiente áulico a veces, puesto que, no poseen un amplio conocimiento sobre actividades activas, por otro lado, una minoría de discentes menciona que siempre facilita interactuar y relacionarse entre compañeros, debido a que a que fomenta la confianza y seguridad en el ambiente áulico.

Pregunta: 6 ¿Cómo consideras que son las clases impartidas en el aula por tu docente?

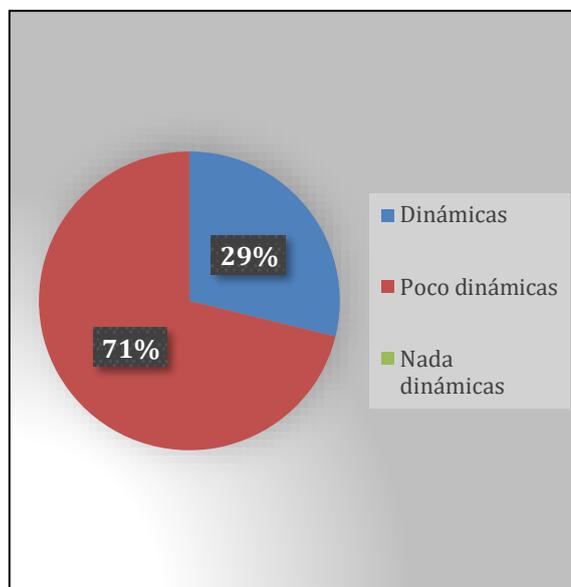
Clases dinámicas

Tabla 6.

Alternativas	F_j	%
Dinámicas	32	21
Poco dinámicas	53	79
Nada dinámicas	0	0
Total	85	100

Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 6



Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 5

Análisis: Según los datos obtenidos en la encuesta realizada a 85 discentes siendo un 100%, 53 estudiantes representando un 71% supieron manifestar que las clases que imparten los docentes son poco dinámicas, mientras que 32 educandos reflejando ser un 29 % mencionaron que la impartición docente en el aula se desarrolla de manera dinámica.

Interpretación: Una vez analizada la información de la encuesta se puede evidenciar notablemente que gran parte de los estudiantes de tercer año manifiestan que los docentes suelen impartir sus clases poco dinámicas, obstaculizando el desarrollo idóneo de los aprendizajes, mientras tanto, una pequeña parte de discentes menciona que los docentes imparten sus clases de forma dinámica, facilitando un rendimiento académico eficaz.

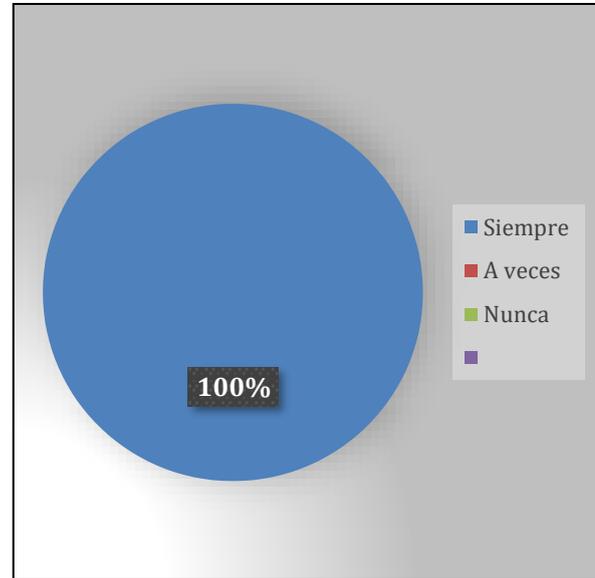
Pregunta: 7 ¿Crees que los juegos son importantes para aprender?

Los juegos son importantes para aprender

Tabla 7.

Gráfico 7

Alternativas	F_j	%
Siempre	85	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	85	100



Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 7

Análisis: 85 estudiantes encuestados siendo un 100%, se obtuvo en su totalidad que los juegos son importantes para aprender las Ciencias Naturales.

Interpretación: En base a los resultados recopilados en la encuesta, se logró evidenciar una total concordancia en las respuestas de los estudiantes, señalando a los juegos como un elemento importante para aprender las Ciencias Naturales de forma divertida, didáctica y participativa, haciendo de la lúdica y su utilización, la clave para consolidar fines educativos.

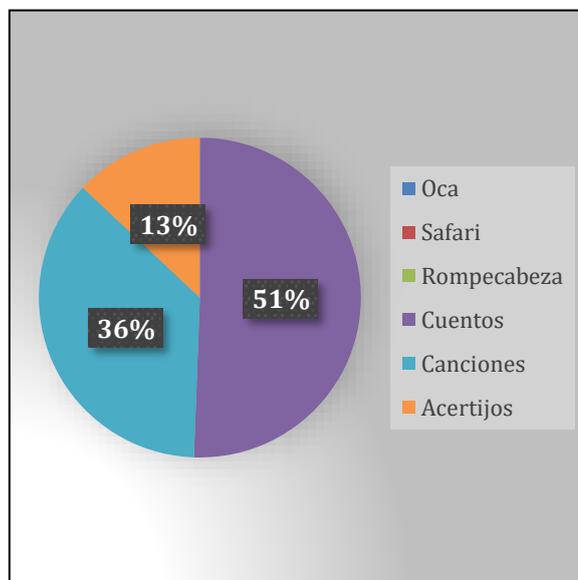
Pregunta: 8 ¿Qué estrategias didácticas lúdicas te gustaría que utilice el docente para enseñar ciencias naturales?

Estrategias didácticas Lúdicas utilizadas en Ciencias Naturales

Tabla 8.

Alternativas	F_j	%
Oca	0	0
Safari	0	0
Rompecabezas	0	0
Cuentos	43	51
Canciones	31	36
Acertijos	11	13
Total	85	100

Gráfico 8



Autores: Tesistas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Autores: Tesistas

Fuente: Tabla 8

Análisis: Según la información reflejada en la encuesta dirigida a 85 estudiantes siendo un 100%, se obtuvo que, 43 alumnos que representan el 51% manifestaron que la estrategia didáctica lúdica que utilizan para enseñar Ciencias Naturales son los cuentos, por otro lado, existen 21 escolares que figuran un 36%, mencionan que las canciones son las más utilizadas para enseñar y, por último, 11 discentes que incorporan el 13% consideran que los acertijos son las estrategias más frecuentes que utilizan los docentes.

Interpretación: Una vez revisado los resultados obtenidos se puede apreciar que la mayoría de estudiantes considera que la estrategia didáctica lúdica que utilizan para enseñar Ciencias Naturales con mayor frecuencia son los cuentos, y otra parte de alumnos asumen a las canciones como aquellas estrategias idóneas para educar y un pequeño grupo menciona que los docentes para instruir toman en cuenta los acertijos.

Pregunta: 9 ¿Qué problemas se presentan en el salón de clase por el desconocimiento acerca de las estrategias lúdicas?

Problemas en clase por el desconocimiento acerca de estrategias lúdicas

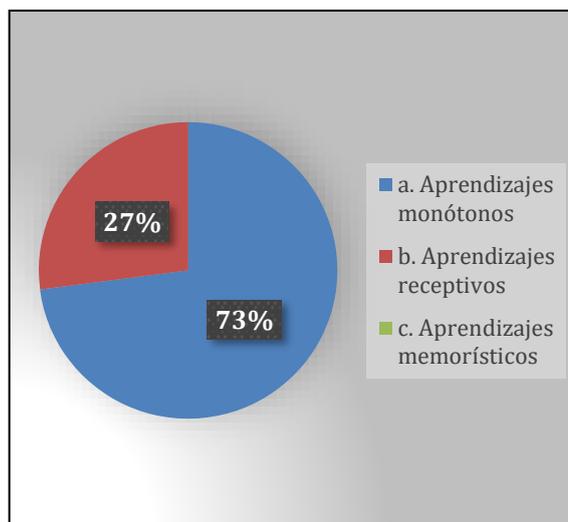
Tabla 9.

Alternativas	F_j	%
Aprendizajes monótonos	62	73
Aprendizajes receptivos	23	27
Aprendizajes memorísticos	0	0
Total	85	100

Autores: Tesisistas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 9



Autores: Tesisistas

Fuente: Tabla 9

Análisis: De 85 estudiantes que representan el 100%, se obtuvo que 62 alumnos que reflejan un 73% manifiestan que uno de los problemas en el salón de clase por el desconocimiento de estrategias lúdicas es el aprendizaje monótono, mientras que 23 escolares que figuran un 27% consideran a el aprendizaje receptivo como un problema del desconocimiento de estrategias lúdicas.

Interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos se logró estimar que la mayoría de los estudiantes consideran el aprendizaje monótono como uno de los problemas más frecuentes en el entorno áulico por la falta de conocimiento de estrategias lúdicas, mientras tanto, un pequeño grupo manifiesta que, por el desconocimiento de la lúdica, existe el nefasto desarrollo de aprendizajes receptivos, obstaculizando el desenvolvimiento idóneo de los alumnos en los diferentes escenarios del aprendizaje.

Pregunta: 10 ¿Por qué es necesario aprender Ciencias Naturales mediante estrategias didácticas lúdicas?

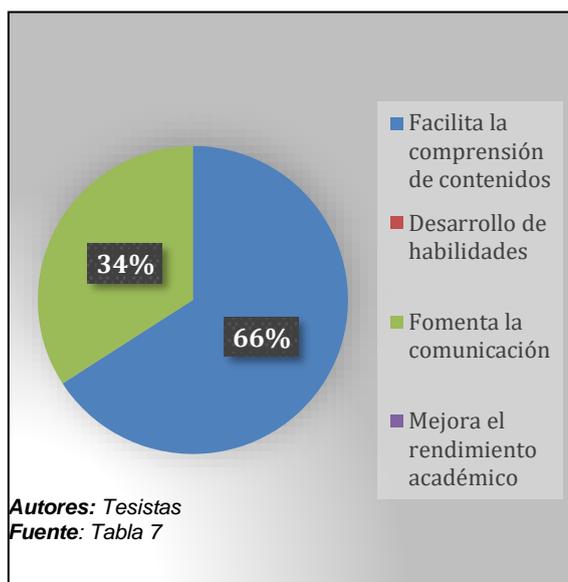
Necesidades de implementar Estrategias Lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales

Tabla 10.

Alternativas	F_j	%
Facilita la comprensión de contenidos	56	66
Desarrollo de habilidades	0	0
Fomenta la comunicación	29	34
Mejora el rendimiento académico	0	0
Total	85	100

Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Gráfico 10



Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 10

Análisis: De 85 estudiantes que representa el 100% de los encuestados, se obtuvo que, 56 alumnos reflejando ser el 66% expresaron que la necesidad de aprender Ciencias Naturales es facilitar la comprensión de contenidos, por otro lado, existen 29 educandos siendo un 34% manifestaron que la necesidad de aprender mediante la lúdica es fomentar la comunicación dentro del aula.

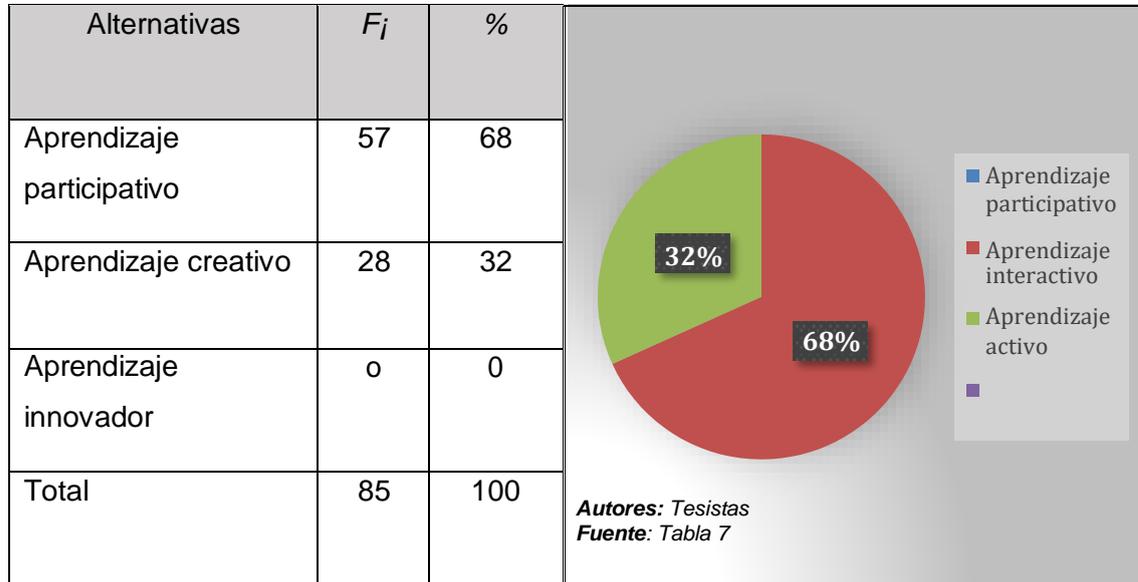
Interpretación: Según la revisión de los datos recopilados en la encuesta, un número considerable de discentes, manifiestan que es necesario aprender mediante la lúdica porque proporciona la comprensión de contenidos de la asignatura de las Ciencias Naturales y una minoría de encuestados señalan que la necesidad de aprender a través de la lúdica es fomentar la comunicación entre los diferentes agentes educativos. A medida que se lleva a cabo el aprendizaje mediante la lúdica, se da la interacción de diferentes opiniones, se promueve el trabajo grupal, y fortalece las competencias comunicativas, llenando vacíos en la educación de manera eficaz.

Pregunta: 11 ¿Cuáles son los beneficios de implementar estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales?

Beneficios de implementar estrategias didácticas lúdicas

Tabla 11.

Gráfico 11



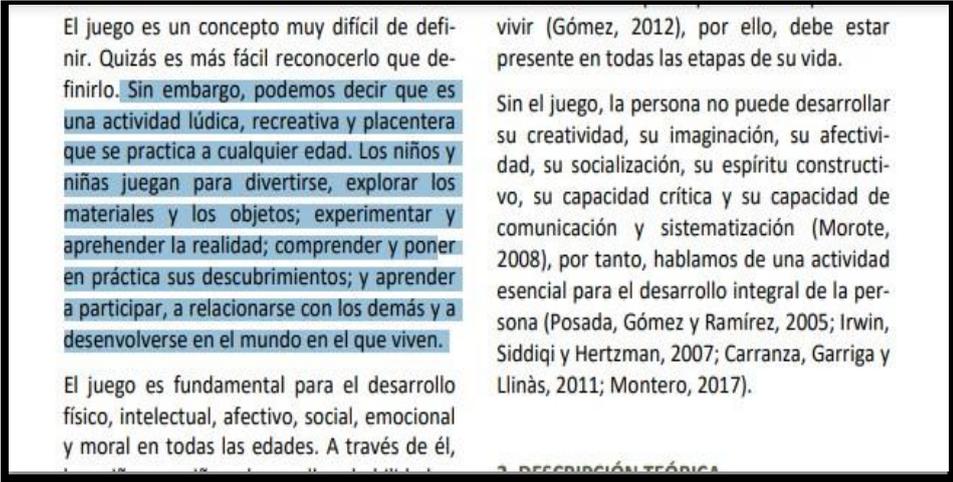
Autores: Tesistas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Autores: Tesistas
Fuente: Tabla 11

Análisis: De acuerdo al gráfico presentado, 85 estudiantes siendo un 100% de encuestados, se obtuvo que 57 alumnos figurando un 68%, manifestaron que los beneficios de implementar estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales radican en el aprendizaje interactivo, por otro lado, están 28 discentes reflejando un 32% mencionaron que un beneficio que promueve la estrategia en mención es el aprendizaje activo.

Interpretación: Una vez analizados los datos recopilados en la encuesta dirigida a los estudiantes de tercer año, notablemente se evidencia que la mayor parte de alumnos coinciden en sus respuestas, estableciendo como beneficio relevante en cuanto a la enseñanza de las Ciencias mediante la estrategia lúdica, al aprendizaje interactivo y un grupo significativo expresaron que la misma estrategia promueve un aprendizaje activo en los educandos, de modo que se promueva comunicación.

Anexo 4: Captura de pantalla de los artículos científicos

Número de cita	1
Título	Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil
Revista	Revista Educativa Hekademos
Autor	Gallardo López, Gallardo Vázquez
Año	2018
Código	ISSN-e 1989-3558
 <p>APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018</p> <p>Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <i>Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children.</i></p> <p>José Alberto Gallardo López. <i>Universidad Pablo de Olavide (España).</i> Pedro Gallardo Vázquez. <i>Universidad de Sevilla (España).</i></p> <p>Contacto: jagallop@upo.es Fecha recepción: 09/02/2018 - Fecha aceptación: 12/06/2018</p> <p>RESUMEN El presente trabajo aborda el tema de la importancia del juego como herramienta educativa y sus beneficios en el desarrollo integral de la persona. El objetivo de la investigación es evidenciar los beneficios que aporta el juego como herramienta didáctica para el desarrollo social y educativo. La metodología empleada se fundamenta en el análisis de la productividad científica del fenómeno, a partir de la revisión de los principales contenidos presentes en publicaciones científicas de impacto. Los datos obtenidos permiten realizar una aproximación histórica al estado del fenómeno y su evolución. En este trabajo de investigación se define el concepto de juego, se muestra la importancia del juego en la sociedad y la cultura como herramienta educativa, y se exponen y comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts. Finalmente, se muestran las conclusiones, en las que se destaca la importancia que, según las teorías analizadas, tiene el juego en el desarrollo socioeducativo de las personas.</p> <p>PALABRAS CLAVE Juego educativo, desarrollo infantil, teorías sobre el juego, herramientas didácticas.</p>	
 <p>El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.</p> <p>El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida.</p> <p>Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008), por tanto, hablamos de una actividad esencial para el desarrollo integral de la persona (Posada, Gómez y Ramírez, 2005; Irwin, Siddiqi y Hertzman, 2007; Carranza, Garriga y Llinàs, 2011; Montero, 2017).</p> <p style="text-align: right;">3. DESCRIPCIÓN TEÓRICA</p>	
Páginas	41-51
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602

Número de cita	2
Título	La formación de psicólogos a través de la intervención con estrategias lúdicas en la educación básica en México
Revista	Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação
Autor	Medel Serrano, Cuevas Jiménez, Covarrubias Terán
Año	2021
Código	ISSN 1983-3415

The screenshot shows the article page for 'LA FORMACIÓN DE PSICÓLOGOS A TRAVÉS DE LA INTERVENCIÓN CON ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA EN MÉXICO'. The authors listed are Kevin Alexis Medel Serrano, Adrián Cuevas Jiménez, and María Antonieta Covarrubias Terán, all from the Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), FES Iztacala. The article was published on 2021-01-01. A PDF download button is visible for the Spanish version of the article.

De manera más específica, la intervención de los estudiantes con estrategias vivenciales y lúdicas en el desarrollo de escolares, les permitió comprender en la práctica el principio de apropiación en el desarrollo humano, que plantea la perspectiva sociocultural, al lograr la apropiación por el niño de los contenidos trabajados en cada grupo, como algo significativo y perdurable, como parte de su desarrollo como persona integral, porque implicaba la unidad de emoción-reflexión-acción. Esto también les proporcionó elementos para la crítica y superación de los planteamientos y prácticas que se sustentan en la separación de esos procesos al enfatizar más sólo alguno de ellos. Desde luego, también comprendieron que no se trata del juego por el juego, sino en su estructuración y orientación significativa para el contenido a ser apropiado por el escolar (Cuevas, 2012; Winnicot, 1993).

Páginas	278-296
Link	https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8322

Número de cita	3
Título	Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial
Revista	Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación
Autor	Celi Rojas - Sánchez Catherine - Quilca Terán - Paladines Benítez
Año	2021
Código	ISSN: 2616-7964



mayor razonamiento lógico sobre lo que aprende, mediante la asociación de color, forma y tamaño. Esto permite al docente tener más control de la planificación de material didáctico para otras actividades, además se favorece el aprendizaje del niño de una manera didáctica y atractiva. (p.213)

El juego fue indudablemente el mejor aliado como estrategia didáctica para la resolución de problemas, puesto que de forma divertida los niños aprendieron de una acción propia de su condición infantil, muchas veces se pierde a través de la evolución educativa, por considerarla poco seria, pero la educadora hizo buen uso de ella, consiguió aprendizajes duraderos que generaron otros, dentro de la cadena interminable del desarrollo.

Páginas	826 - 842
Link	https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/261

Número de cita	4
Título	Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica
Revista	Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado
Autor	García Martínez - Jesús Izquierdo - Aquino Zúñiga - Silva Payró
Año	2021
Código	ISSN 1138-414X

The screenshot shows the journal's homepage with the title 'Profesorado' and subtitle 'Revista de currículum y formación del profesorado'. The article title is 'Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica'. The authors listed are Verónica García Martínez, Jesús Izquierdo, Silvia Patricia Aquino Zúñiga, and Martha Patricia Silva Payró. The publication date is March 29, 2021. The DOI is https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i1.8683. The page also features a search bar, navigation links, and a language selection menu.

Aunque todas las orientaciones teóricas aportan a la educación, en el presente trabajo nos centramos en el enfoque sociocultural. Vygotsky (1931) consideró al juego como una de las herramientas promotoras del aprendizaje y enfatizó lo imprescindible que resulta para mediar el desarrollo infantil. Sarlé (2000, 2001) sostiene la idea del niño como un ser que juega con sentido, y en ese ambiente adopta hábitos y habilidades necesarias para afrontar situaciones de interacción social; esto les obliga a intercambios para coordinar sus acciones con las de otros. Constituye su actividad cultural típica de niño, como lo será luego de adulto el trabajo (Baquero, 1998).

Páginas	251-270
Link	https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8683

Número de cita	5
Título	Estrategias Didácticas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales y Desarrollo del Pensamiento Científico
Revista	Revista Dominio de las Ciencias
Autor	Mendoza - Loo Colamarco
Año	2022
Código	ISSN-e 2477-8818

The screenshot shows the journal's homepage with the article title "Estrategias Didácticas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales y Desarrollo del Pensamiento Científico" by Rocio Aracely Mendoza-Mendoza and Ignacio Wilhem Loo Colamarco. The page includes a navigation menu, a login section, and a list of download links on the left side.

The screenshot displays the article's abstract and metadata. The abstract text is: "estudiante ni del contexto. Además, según Burgos et al., (2020), la enseñanza de ciencias naturales ha sido pensada como una asignatura de contenidos y procesos complejos. Por ello, la limitada aplicación de estrategias didácticas ha constreñido el desarrollo de habilidades de pensamiento y la oportunidad de descubrir mediante la observación, exploración y experimentación." The metadata includes the page number 862, volume 8, number 1, and the date January-March 2022.

Páginas	859-875
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383512

Número de cita	6
Título	Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental
Revista	Revista de Ciencias Ambientales
Autor	Rodríguez Miranda - Palomo Cordero - Padilla Mora - Corrales Vargas - Wendel de Joode
Año	2022
Código	ISSN 1409-2158

The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there is a navigation menu with links: 'articles', 'articles search', 'toc', 'previous', 'next', 'author', 'subject', 'form', 'home', and 'alpha'. Below the navigation, the journal title 'Revista de Ciencias Ambientales' is displayed, along with its ISSN (2215-3896 online, 1409-2158 printed) and the current issue information: 'Ciencias Ambientales vol.56 n.1 Heredia Ene./Jun. 2022'. A DOI link is provided: <http://dx.doi.org/10.15359/rca.56/1.10>. The article title 'Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental' is prominently displayed. On the right side, there is a 'Servicios bajo demanda' section with options: 'Diario', 'Análisis SciELO', 'Artículo', 'Español (pdf)', 'Artículo en formato xml', 'Referencias de artículos', and 'Cómo citar este artículo'.

Resulta importante que la educación ambiental incluya procesos lúdicos que impliquen movimiento pues promueven ambientes de confianza y participación reflexiva. Además, permiten al docente conocer la realidad contextual del estudiantado participante y apoyan la selección de contenidos prioritarios. Los talleres son útiles para identificar prácticas de riesgo y posibles medidas de prevención. En este caso particular, para mitigar los efectos de los plaguicidas en el cantón tanto en el ambiente como en la salud. Los talleres pueden generar reflexión en temas de interés social y económico, como: la importancia en la diversificación de cultivos, las repercusiones de los monocultivos para el medio ambiente y la salud y a la importancia de conocer e

Páginas	209-228
Link	https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-38962022000100209

Número de cita	7
Título	Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa
Revista	Revista Cientific
Autor	Parra Peña
Año	2020
Código	e-ISSN: <u>2542-2987</u>



Al Respecto, Coronel (2015b), argumenta que: “el juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma” (pág. 34); además, permite que el estudiante pueda interactuar con el entorno, pares y demás miembros de la escuela-familia-comunidad, siendo fuente de aprendizaje al establecer relaciones con el medio social en el cual se desenvuelve el educando. Asimismo, el estudiante puede practicar lo aprendido y generar discusiones socializadas sobre las actividades realizadas.

Páginas	143-163
Link	http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498

Número de cita	8
Título	Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial
Revista	
Autor	Tuárez Párraga - Tarazona Meza
Año	Revista Educare
Código	e-ISSN: 2244-296



Metodológicamente, se utilizan estrategias lúdicas, como instrumentos educativos de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en

Páginas	459–475
Link	https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682

Número de cita	9
Título	Aprender a pensar y actuar como científicos: juegos cooperativos en educación primaria
Revista	Revista Indagatio Didáctica
Autor	Vázquez Alonso - Manassero Mas - Bennàssar Roig
Año	2019
Código	ISSN: 1647-3582



A la vez, los juegos son suficientemente flexibles, para permitir la adaptación de la demanda cognitiva planteada por el juego al nivel evolutivo de los estudiantes, que se puede graduar en distintos niveles de dificultad y complejidad (Vázquez y Manassero, 2017).

Por otro lado, dentro de la psicología el pensamiento crítico se ha definido como la capacidad para "saber qué pensar y qué hacer (actuar)". Esta definición conecta el pensamiento crítico, como una competencia cognitiva transversal de alto nivel en cualquier contexto, con el pensamiento científico, es decir, el pensamiento puesto en juego por los científicos cuando

Páginas	821-842
Link	https://doi.org/10.34624/id.v11i2.6790

Número de cita	10
Título	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados
Revista	Revista Educación y Educadores
Autor	Acuña Agudelo - Quiñones Tello
Año	2020
Código	ISSN 2027-5358

The screenshot shows the SciELO article page. At the top left is the SciELO logo. To its right are navigation links: 'articles', 'articles search', 'toc', 'previous', 'next', 'author', 'subject', 'form', 'home', and 'alpha'. Below the logo is the journal title 'Educación y Educadores', followed by 'Print version ISSN 0123-1294 On-line version ISSN 2027-5358'. The issue information is 'Educ. Educ. vol.23 no.3 Chia Sep./Dec 2020 Epub May 03, 2021' and the DOI is 'https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5'. The article title 'Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados' is prominently displayed. On the right side, there is a 'Services on Demand' section with dropdown menus for 'Journal' (set to 'Educación y Educadores'), 'Article' (set to 'Spanish (pdf)'), and 'Article in xml format'. There are also links for 'SciELO Analytics' and 'Google Scholar H5M5 (2019)'. The text 'EDUCACIÓN ESCOLAR' is visible in the background.

último es la apropiación por parte del jugador de los contenidos y el fomento y desarrollo de la creatividad (Chacón, 2008). Por ello es tan importante el uso de esta estrategia para el desarrollo de habilidades cognitivas, por ser una herramienta útil para alcanzar cualquier tipo de objetivo en las diversas áreas de aprendizaje y por ofrecer experiencias significativas que, en la medida en que sean positivas, dejarán en el estudiante una mayor huella de recordación.

La relación entre juego y aprendizaje es natural y necesario para el desarrollo de esta investigación, se analizaron los siguientes hallazgos.

La atención

Las actividades ejecutadas, en su gran mayoría, utilizaron como estrategia la observación directa, el seguimiento de instrucciones, la observación de videos, el juego de roles, la secuenciación de imágenes, la narración de cuentos e historias, los juegos de seguimiento de instrucciones y la experimentación. Los temas estuvieron relacionados con los ejes temáticos que desarrollaban las instituciones en los

Páginas	444-468
Link	http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942020000300444

Número de cita	11
Título	Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar
Revista	Revista Educación
Autor	Villamizar Cañas - María de los Ángeles
Año	2021
Código	ISSN: 0379-7082 2215-2644

El uso de las metodologías activas dentro de los niveles de preescolar favoreció al desarrollo propio y oportuno de conocimientos, habilidades y la formación integral, ya que gracias a estas se potencia el deseo de exploración, participación, interiorización y crecimiento. El juego es indiscutiblemente una herramienta esencial que acompaña la libre y abierta participación, la espontaneidad, y el interés por cosas que realmente son de atención de la población estudiantil. Aunque ciertamente la atención no se pide, sino que se logra por medio el aprendizaje simbólico, como resultado de experiencias propias que marcan de manera transversal

Páginas	535–544
Link	https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/42861

Número de cita	12
Título	Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria
Revista	Revista de Investigación Educativa de la REDIECH
Autor	Vásquez Vásquez - Pérez Azahuanche
Año	2020
Código	ISSN-e 2448-8550



para el proceso de aprendizaje y enseñanza, originando la interacción entre estudiantes. Además, Sánchez, Perdomo y Matos (2016) consideran que empleando el método lúdico el docente se sensibiliza con el niño, que para desarrollarse, educarse y aprender, necesita participar en el proceso educativo de forma armónica. Al respecto se debe tener en cuenta que el juego contribuye al desarrollo integral del niño favoreciendo su imaginación para expresar su visión del entorno, desarrollando su creatividad y fomentando la socialización.

En este sentido, Piaget (1975) considera que el juego representa la asimilación provechosa del contexto como periodo paulatino de la persona y por ende es esencial

Páginas	1-15
Link	https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/805

Número de cita	13
Título	La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar
Revista	Revista de Psicología
Autor	González Moreno
Año	2018
Código	ISSN-e 2145-4892

Dialnet [Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar

González-Moreno, Claudia Ximena ^[1]

[1] Pontificia Universidad Javeriana ⓘ

Localización: Revista de Psicología: (Universidad de Antioquía), ISSN-e 2145-4892, Vol. 10, N.º. 2, 2018, págs. 75-101
Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)

Dialnet Métricas: 1 Cita

Resumen

Se analiza la situación imaginaria como elemento esencial de una experiencia de juego con un grupo de 20 niños preescolares entre los 5 y 6 años. Los niños tenían la posibilidad de crear imágenes mentales y representarlas a través de acciones. La experiencia sse desarrolló en un aula de una institución educativa pública en la ciudad de Bogotá, Colombia. Esta experiencia fue constituida y analizada

participantes en la actividad para que el juego continúe (Bredikyte, 2011). **El juego puede ser enriquecido a través de diálogos compartidos entre el adulto y los niños (González-Moreno, 2016; 2018). Esto significa que hay intercambio comunicativo de ideas entre todos los participantes del juego. Estas ideas se materializan con palabras durante el juego, en el cual se representan diversas acciones que se imaginan.**

La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar [77]

Páginas	75-101
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7529909

Número de cita	14
Título	Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil
Revista	Revista Praxis
Autor	Mieles Barrera – Cerchiaro Ceballos – Rosero Prado
Año	2020
Código	ISSN: 1657-4915

sobre el sentido: x Dialnet-ConsideracionesSobreEl: x +

dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071023

Dialnet [Buscar](#) [Revistas](#) [Tesis](#) [Congresos](#)

Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil

Mieles-Barrera, María Dilia [1]; Cerchiaro-Ceballos, Elda [1]; Rosero-Prado, Ana Lucia [2]

[1] Universidad del Magdalena
[2] Universidad de San Buenaventura

Localización: Praxis, ISSN 1657-4915, ISSN-e 2389-7856, Vol. 16, N° 2, 2020 (Ejemplar dedicado a: (July-December)), págs. 247-258
Idioma: español
Títulos paralelos:
Considerations on the meaning of play in child development

[Texto completo \(pdf\)](#)

Resumen
Español

La creciente visibilización de la niñez ha permitido comprender mejor su complejidad y los profundos desafíos que plantea al mundo adulto. En este artículo se aborda críticamente el papel del juego como medio para promover el desarrollo y la educación en la infancia. Se discute el alcance de los Derechos del Niño, en tanto las familias, las comunidades y el Estado tienen limitaciones en la transformación de situaciones estructurales que obstaculizan su pleno ejercicio. De los Derechos del Niño se aborda uno que debería ser de elemental cumplimiento: el derecho al juego –al juego libre–. En este sentido, se revisan los beneficios que esta actividad ofrece al desarrollo infantil, al tiempo que se plantean algunas limitaciones y obstáculos para su práctica efectiva.

sujetos titulares activos de derechos. Lo anterior se logra cuando estos son realmente ejercidos por la persona y hacen parte de su vida cotidiana.

En este contexto, se hace referencia al "artículo olvidado de la Convención sobre los Derechos del Niño" (Fronczek, 2009, p.24): el derecho a jugar, como experiencia fundamental en la vida de todos los niños. El artículo 31 de este acuerdo establece que los pequeños tienen derecho al juego, al descanso, al ocio, a actividades de recreo y a participar en la vida cultural y artística de la sociedad de la cual hacen parte (Comité de los Derechos del Niño, 2013).

2011).

De igual manera, el juego cumple especiales funciones en el ámbito educativo, en cuanto favorece el desarrollo de procesos cognitivos, psicomotrices, estéticos, valorativos, culturales, sociales y afectivos, y estimula el interés, el espíritu de observación, la agudización de la atención y la memoria, entre otras capacidades. Por lo anterior, cuando los niños cuentan con tiempos y escenarios para jugar, están expuestos a recibir diversos y valiosos estímulos que llevan mensajes al cerebro, produciendo nuevas conexiones neuronales que aumentarán su capacidad para conocer, comprenderse y comprender el entorno en el que viven.

Páginas	247-258
Link	https://doi.org/10.21676/23897856.3656

Número de cita	15
Título	Didáctica de las ciencias naturales en educación básica. una mirada hologramática y transdisciplinaria desde la práctica docente
Revista	Revista Holopraxis
Autor	Mora Belandria
Año	2021
Código	ISSN 2588-0942

The screenshot shows the journal's homepage with the title "Didáctica de las ciencias naturales en educación básica. una mirada hologramática y transdisciplinaria desde la práctica docente" by Luis Alberto Mora Belandria. The journal is published by UNIANDES IBARRA and has an ISSN of 2588-0942. The page includes a search bar, navigation menu, and a sidebar with user options and contact information.

Es decir, el docente se desenvuelve con un pensamiento reduccionista, perdiéndose el horizonte por los límites que se establecen para instruir las ciencias naturales de forma lineal, con el manejo de viejos esquemas tradicionales e improductivos de enseñanza, al no cambiar aún los patrones de pensamientos petrificados en paradigmas que reducen la emisión de ideas, haciendo percibir al mundo de forma aislada y contradictorias, al llevar a construir realidades particulares.

Páginas	21-41
Link	https://www.revistaholopraxis.com/index.php/ojs/article/view/159

Número de cita	16
Título	La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales
Revista	Revista Educación
Autor	Guirado Ariza - Gimenez Pérez - Mazzitelli Lanzone
Año	2020
Código	e-ISSN 2304-4322



El estudio que se presenta se enmarca en un proyecto de investigación más amplio que busca, desde la reflexión sobre la práctica, contribuir con la formación docente inicial y continua en Ciencias Naturales como proceso complejo en el que deben integrarse el conocimiento científico específico y el conocimiento pedagógico y didáctico. En este trabajo el objetivo es identificar y explicitar las RS de los/las futuros/as docentes vinculadas con el aprendizaje, la enseñanza y el conocimiento científico

197-214

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/25014>

Número de cita	17
Título	Efecto de la metodología constructivista sobre la motivación en el alumnado de educación primaria
Revista	Revista DELOS: Desarrollo Local Sostenible
Autor	Montesinos García
Año	2021
Código	ISSN: 1988-5245

DELOS. DESARROLLO LOCAL SOSTENIBLE

ISSN: 1988-5245
<https://doi.org/10.51896/delos>

D I C E latindex IDEAS econPapers Dialnet INDICES MIA S cupira

EFFECTO DE LA METODOLOGÍA CONSTRUCTIVISTA SOBRE LA MOTIVACIÓN EN EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

María Victoria Montesinos García
 Innovación educativa. Universidad de Murcia
 0000-0002-9561-5280
 mvictoria.montesinos@um.es

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:
 María Victoria Montesinos García (2021): "Efecto de la metodología constructivista sobre la motivación en el alumnado de educación primaria", Revista DELOS, (Especial noviembre 2021). En línea:
<https://doi.org/10.51896/DELOS/HXQT1371>

profesorado de Educación Primaria debe observar y explorar el entorno familiar, natural y social de su alumnado. Por consiguiente, los factores a tener en cuenta en la dimensión de motivación social serán aquellos relacionados con el clima del aula (relaciones sociales entre los alumnos y el docente tutor), y aquellos factores relacionados con el contexto familiar.

Por último, se encuentra la motivación académica que según Boza y Toscano (2012), es "aquella motivación consciente para el aprendizaje o como aprendizaje motivado consciente que

Página	68-85
Link	https://www.eumed.net/es/revistas/delos/especial-nov-21/motivacion-alumnado

Número de cita	18
Título	Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica
Revista	Revista eleuthera
Autor	Núñez Lira - Gallardo Lucas – Aliaga Pacore – Díaz Dumont
Año	2020
Código	ISSN 2463-146

The screenshot shows the journal's homepage for the article. It features the journal title 'ELEUTHERA', a search bar, and navigation tabs. The article title is prominently displayed, followed by the authors' names and their affiliations: Universidad César Vallejo and Universidad Nacional Federico Villareal. There are buttons for 'Enviar un artículo' and 'Indexada en', along with logos for various academic databases.

mirada que se tiene de la persona es nostálica. La persona no solo aprende el saber conocer, sino también, “saber ser, saber convivir y saber hacer” (Tobón, 2013).

Los estudiantes llegan a las aulas con el interés de aprender; sin embargo, sostener y potenciar esto requiere de permanente motivación tanto interna como externa. Esta última delinearía acciones heterogéneas para desarrollar la creatividad, la indagación, el descubrimiento, la innovación, la búsqueda de respuestas a problemas diversos. Por ende, la búsqueda de resultados educativos conduce a avizorar acciones basadas en propuestas o estrategias que generen interés y sentido frente a lo que se aprende (Gregorzewski, 2018; Magen-Nagar y Cohen, 2017).

Ejercer la docencia exige ser profesionales con dominio del campo disciplinar, con experiencia en la investigación científica para la búsqueda constante de respuestas a la diversidad de

Página	31-50
Link	https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/eleuthera/article/view/2560

Número de cita	19
Título	Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica
Revista	Revista Entramado
Autor	Gómez Contreras - Monroy Bermúdez - Bonilla Torres
Año	2019
Código	ISSN 1900-3803



ejemplo, De Zubina (2019) clasifica las teorías en tres corrientes: a. Heteroestructurantes, b. Autoestructurantes, y c. Interestructurantes de la Figura 3.

Como se observa, esta propuesta se estructura en torno a los resultados que se generan en los individuos, donde las teorías heteroestructurantes, presentan un énfasis en el maestro como garante y formador de la conducta sobre los estudiantes; mientras que las teorías autoestructurantes, ubican al estudiante en el rol principal reconociendo sus características personales, matices y acepciones, además de ser él quien lidera el procesamiento de la información, las redes de memoria y las percepciones sobre los

proposito moldear la personalidad del sujeto teniendo en cuenta que, es el resultado de la influencia de factores externos. La estrategia consiste en la aplicación de actividades repetitivas implementadas de forma autoritaria, unidireccional, rígida, con ausencia de creatividad, interés y seguridad. Las prácticas se centran en un ejercicio doctrinal realizado por parte del docente, y la implementación de lecturas con propósitos memorísticos. Por su lado, la escuela activa considera que el sujeto se auto educa a través de la simulación de la realidad, participa de ella y efectúa cambios, por lo que el aprendizaje debe funcionar a partir de las necesidades del individuo y no buscar replicar las costumbres socialmente aceptadas, la estrategia por

Páginas	164-189
Link	https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/entramado/article/view/5428

Número de cita	20
Título	Presencia de metodologías tradicionales en la educación del Ecuador
Revista	Revista Dominio de las Ciencias
Autor	Calle Suárez – Quichimbo Rosas
Año	2021

The screenshot shows the journal's homepage with a navigation menu and a list of links on the left. The main content area displays the article title and author information. The article title is "Presencia de metodologías tradicionales en la educación del Ecuador" by Carlos Andrés Calle-Suárez, Adriana del Rocío Quichimbo-Rosas. Below the title is a "Resumen" section. The left sidebar contains links for "DESCARGAS", "Normas para los Autores", "Instrumentos de Evaluación", "Informe Evaluativo", "Manual para subir artículos en OJS", "Declaración de responsabilidad de autoría", "Declaración de conflicto de intereses", "Guía de buenas prácticas", "Guía de estilo", and "Directrices para la redacción de referencias bibliográficas y". The right sidebar includes a login form, "NOTIFICACIONES", and "SOBRE LOS AUTORES".

Debemos centrar nuestra preocupación en la formación docente y como esta debe romper las características transmisoras, seleccionadoras e individualistas de la educación actual. El castigo físico como los golpes, sacudidas y pellizcos se usaban para corregir en la escuela tradicional, por lo que la educación intercultural bilingüe se presentó como una alternativa para terminar con estas conductas, aunque no cumplió con este objetivo del todo.

Página	1205-1215
Link	https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2164

Número de cita	21
Título	Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación
Revista	Revista Latinoamericana de Estudios Educativos
Autor	Parra Bernal - Menjura Escobar - Pulgarín Puerta - María Gutiérrez
Año	2021
Código	ISSN 1900-9895

The screenshot shows the journal's website interface. At the top, the logo for 'Revista Latinoamericana de Estudios Educativos' is visible. Below the logo is a navigation menu with items like 'Inicio Portal', 'Inicio Revista', 'Número actual', 'Números anteriores', 'Acerca de', 'Métricas, estadísticas y analíticas', and 'Convocatoria'. The main content area displays the article title 'Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación' and the author 'Lina Rosa Parra Bernal'. Below the author's name, there is contact information for 'Universidad Católica de Manizales', including an email address 'lrparra@ucm.edu.co' and an ORCID ID 'http://orcid.org/0000-0001-9838-4783'. Another author, 'María Inés Menjura Escobar', is listed with 'Universidad Católica Luis Amigó' as their affiliation.

los procesos que se viven dentro de la institución educativa, evidenciando de esta manera la necesidad de cambio. El cambio no necesariamente implica innovación, pero toda innovación implica cambio. Desde esta perspectiva, en este artículo se hace una aproximación al concepto de *innovación educativa*, el contexto sociopolítico en el que se inscribe, las prácticas pedagógicas innovadoras, el papel del maestro como actor clave en el proceso, ya que la innovación no es hoy una opción, sino un desafío que impone la actual sociedad del conocimiento.

Páginas	70-94
Link	https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4268

Número de cita	22
Título	La lúdica como estrategia para la enseñanza de la educación ambiental mediada
Revista	Revista SEXTANTE
Autor	Gamboa Sinisterra - Jiménez Grueso - Rocha Flórez
Año	2022



En este sentido, Tzic (2012) demostró que las actividades lúdicas son recursos ventajosos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo. Las actividades lúdicas son indispensables en la vida de cada persona, sin importar la edad, cultura, económica y social, porque fomentan las relaciones humanas y se practican fácilmente todos los valores.

En esta misma línea, Corbeta et al. (2012) pensaron que para poder enseñar la educación ambiental de manera asincrónica la metodología virtual debe centrarse específicamente en la aplicabilidad de que los recursos tecnológicos que utilicen. En este sentido, es importante resaltar que su importancia radica en tener dominio sobre ella y los conocimientos que les permite adquirir a las personas.

Posada (2014) plantea que el juego se presenta

Páginas	35–46
Link	https://sextante-ensb.com/index.php/inicio/article/view/115

Número de cita	23
Título	Las ciencias naturales como un saber integrador
Revista	Revista Sophia, Colección de Filosofía de la Educación
Autor	Jaramillo Naranjo
Año	2019
Código	ISSN 1390-8626

artículos búsqueda de artículos

sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

Sophia, Colección de Filosofía de la Educación
 versión On-line ISSN 1390-8626 versión impresa ISSN 1390-3861

Resumen

JARAMILLO NARANJO, Lilian Mercedes. Las ciencias naturales como un saber integrador. *Sophia* [online]. 2019, n.26, pp.199-221. ISSN 1390-8626. <https://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.06>.

El presente artículo tiene como objetivo analizar las tendencias pedagógicas modernas y contribuir con metodologías innovadoras en la enseñanza aprendizaje del área de ciencias naturales a fin de posibilitar saberes científicos duraderos a través de mediaciones didácticas plasmadas en proyectos integradores y clases creativas. En el estudio se considera reflexiones de varios investigadores que sustentan el enfoque integrador y la interdisciplinaridad; puntos de vista que permiten aprendizajes duraderos, íntegros y holísticos. Estas concepciones didácticas permiten valorar a la ciencia como única más no fraccionada. Por lo expuesto, la investigación inicia desde consideraciones de ciencia, aprendizaje significativo, pautas innovadoras didácticas para el aula, y el rol del docente frente al tabú "el docente enseña ciencia o trasmite ciencia". Para concluir

Servicios Personalizados

Revista

SciELO Analytics

Artículo

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

SciELO Analytics

Traducción automática

Enviar artículo por email

Indicadores

Cultura, saberes ancestrales y contexto.

Por lo tanto, es importante señalar que esta área contribuye en forma significativa a la investigación ya que los saberes a desarrollarse requieren se inicie con la exploración de conocimientos, donde a través de mediaciones pedagógicas innovadoras se pretende que los estudiantes exploren y descubran la ciencia, situación que permitirá se conviertan en investigadores de sus aprendizajes. A continuación el escenario de la investigación.

Páginas	199-221
Link	http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86262019000100199&script=sci_arttext

Numero de cita	24
Título	La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil
Revista	Revista Voces de la Educación
Autor	Solís García
Año	2019
Código	ISSN 1665-1596



La importancia de las actividades creativas y las oportunidades de juego dentro del entorno preescolar y de la escuela temprana se reconoce cada vez más (Hartley et al., 2013). En este sentido, aunque aún hay camino por recorrer para comprender mejor el papel que desempeñan los juegos en el aprendizaje infantil se puede afirmar que los juegos tienen cabida bajo la rúbrica del aprendizaje lúdico (Hassinger-Das et al., 2017). Así el modelo lúdico considera que el papel del juego en la educación es fundamental (Paredes, 2003). El papel del maestro, por lo tanto, es ser comprensivo pero no excesivamente directivo (Hughes, 2009). Dados los beneficios que proporciona el juego en las diferentes áreas del desarrollo infantil debemos apostar por su uso partiendo del modelo lúdico e incluirlo en las

Páginas	44 - 51
Link	https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/document

Número de cita	25
Título	Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática
Revista	Revista Electrónica Educare
Autor	Prieto Andreu – Escalonilla Torrijos – Said Hung
Año	2022
Código	ISSN: 1409-4258

Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal) | EISSN: 1409-4258 Vol. 26(1) ENERO-ABRIL, 2022: 1-23

[Cierre de edición el 01 de Enero del 2022]

<http://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
<http://www.una.ac.cr/educare>
educare@una.ac.cr

Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática

Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review

Gamificação, motivação e desempenho na educação: Uma revisão sistemática



Joel Manuel Prieto-Andreu
 Universidad Internacional de La Rioja
 Logroño, España
Joelmanuel.prieto@unir.net
 <https://orcid.org/0000-0002-2981-0782>

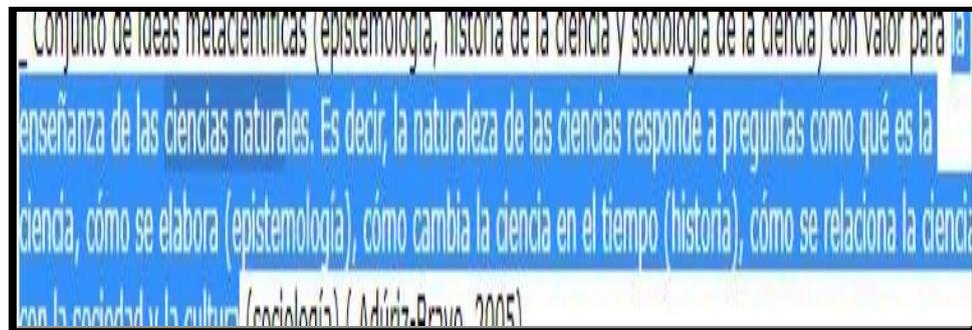
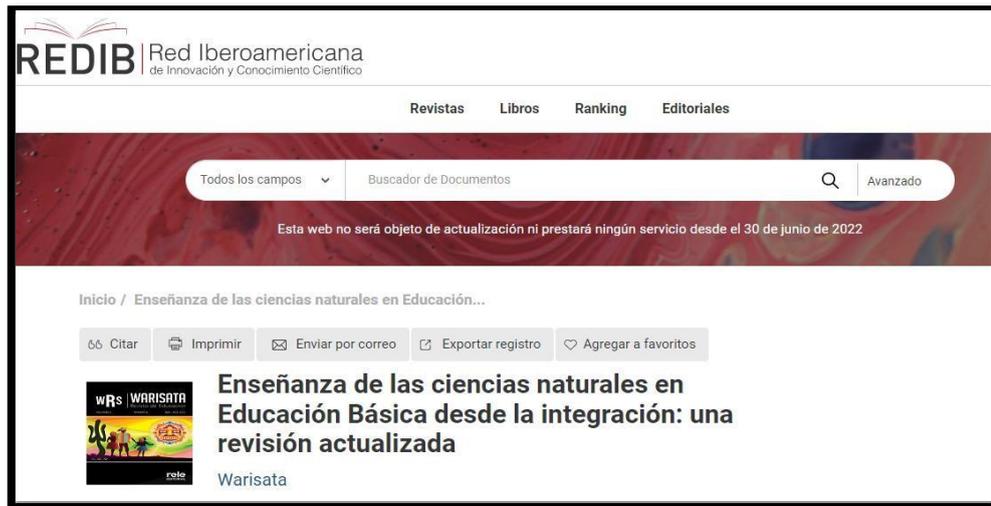
Juan Diego Gómez-Escalonilla-Torrijos
 Universidad Internacional de La Rioja
 Logroño, España

activa. Estos juegos serían aquellos que implicasen un reto cognitivo, el movimiento corporal con gasto energético motriz y mental, las relaciones sociales y la cooperación, y la obtención de refuerzos positivos, la sorpresa y la alegría (Gómez-Escalonilla Torrijos, 2018). En consecuencia, se percibe que un ambiente de aprendizaje, basado en las distintas formas del juego, resulta una estrategia adecuada, al momento de sumar la motivación, la implicación en la tarea y el rendimiento académico del estudiantado, durante su formación. Es decir, el aprendizaje basado en la gamificación u otras estrategias de empleo del juego como recurso formativo (e.g., el aprendizaje basado en el juego) puede resultar pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje, desde donde se pudiese fomentar y motivar, intrínseca y extrínsecamente, el compromiso y el rendimiento escolar del alumnado.

Por lo hasta ahora expuesto, este trabajo estaría encaminado a favorecer una mayor comprensión de los enfoques metodológicos y relevancia asumida académicamente, al momento de considerar la utilidad que puede tener la gamificación en el rendimiento escolar,

Páginas	1-23
Link	https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14016/23680

Número de cita	26
Título	Enseñanza de las ciencias naturales en Educación Básica desde la integración
Revista	Warisata-Revista de Educación
Autor	Olivo Franco
Año	2019
Código	ISSN: 2708-6305



Página	167 -180
Link	https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/73/206

Número de cita	27
Título	Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental.
Revista	Dominio de las Ciencias
Autor	Loor Salmon – Salazar Moreira
Año	2022
Código	ISSN-e 2477-8818

Dialnet Buscar Revistas Tesis Congresos Español Ayuda

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

Salazar-Moreira, María Silvana^[1]; Loor-Salmon, Lilliana del Rocio^[1]

[1] Universidad Técnica de Manabí

Localización: Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 8, N.º. Extra 1, 2022 (Ejemplar dedicado a: Febrero Especial 2022), págs. 1180-1191
Idioma: español

Texto completo (pdf)

Resumen

El estudio está fundamentado en las estrategias didácticas lúdicas para activar el proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental por cuanto es necesario destacar la importancia de establecer momentos de motivación en la adquisición de los conocimientos; para esto se aplicó una investigación de tipo cualitativa direccionada a investigar las teorías que los compongan, la descripción de conceptos y en esta forma producir nuevos conocimientos. El uso de la metodología correlacional enfocado a la evaluación de las variables sin tomar en cuenta factores adversos, es de carácter bibliográfico por el aporte de diversas ideas que están contenidas en documentos de tipo científico experimental, libros.

Los resultados de la investigación registraron la incidencia de las estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje como una dinámica pertinente por lo que motivó a los educandos a alcanzar el dominio de los contenidos impartidos por el docente evidenciándose clases con participación activa, un mayor desarrollo de habilidades, destrezas y mejoramiento de los rendimientos académicos.

Identificarse
¿Olvidó su contraseña?

¿Es nuevo? **Regístrate**
Ventajas de registrarse

Dialnet *plus*

Facebook
Twitter

Sugerencia / Errata

Estrategia lúdica en la básica elemental

Se define a la estrategia didáctica lúdica como la forma de facilitar los contenidos de enseñanza a través del juego, es cuando el docente plantea un escenario de enseñanza en donde se brindan distintas actividades con el uso de materiales y recursos que conducen a que los educandos tengan una participación más activa y la pertenencia de los alumnos por ello el docente termina convirtiéndose en un motivador en el aula de clases.

A juicio de (Torres, 2019) en su tesis indica que el docente debe partir del escenario proporcionado por el juego, es entretenido y experimental, se ha sugerido para la infancia, por ser el período en el

Página	1180-1191
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383415#:~:text=El%20estudio%20est%C3%A1%20fundamentado%20en%20las%20estrategias%20did%C3%A1cticas,conceptos%20y%20en%20esta%20forma%20producir%20nuevos%20conocimientos.

Número de cita	28
Título	Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica
Revista	Revista Conrado
Autor	Guamán Gómez - Espinoza Freire - Herrera Martínez
Año	2020
Código	ISSN 2519-7320

The screenshot shows the SciELO interface for the article. At the top, there is a search bar and navigation links: 'artículos', 'búsqueda de artículos', 'sumario', 'anterior', 'próximo', 'autor', 'materia', 'búsqueda', 'home', and 'alfab'. The SciELO logo is on the left. Below it, the journal information is displayed: 'Conrado', 'versión impresa ISSN 2519-7320', 'versión On-line ISSN 1990-8644', and 'Conrado vol.16 no.73 Cienfuegos abr. 2020 Epub 02-Abr-2020'. The article title 'Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica' is prominently displayed, followed by its English translation 'Psychological foundations of pedagogical activity'. The authors are listed as 'Verónica Jacqueline Guamán Gómez¹' and 'Eudaldo Enrique Espinoza Freire²', with their ORCID iD links. On the right side, there is a 'Mi SciELO' menu with options for 'Servicios personalizados', 'Revista', 'Artículo', 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Referencias del artículo', 'Como citar este artículo', 'Enviar artículo por email', 'Indicadores', 'Links relacionados', and 'Compartir'.

nas y un bien público social que, de conformidad con la Constitución de la República, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos" (Ecuador. Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2016).

En consecuencia, en la Universidad Técnica de Machala, lugar donde se desarrolla esta experiencia, se asume un modelo educativo sustentado en la Teoría de la Complejidad, que apoyado en la metodología cualitativa se erige como paradigma interpretativo que articula el pensamiento social con las demandas actuales, así como en el enfoque transdisciplinar, holístico, constructivista y ecológico, y en los fundamentos del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador desde una didáctica humanista, problematizadora, contextualizada e integradora.

solidaridad y la paz (Hengilo & Espinoza, 2019).

Sin embargo, la praxis del sistema educativo ecuatoriano es asimétrica a los postulados epistémicos. Este desequilibrio queda evidenciado en las conductas tradicionales que se asumen durante la actividad pedagógica, donde aún prevalecen los métodos expositivos sobre los métodos activos, no se obtiene el conocimiento mediante una construcción social y cultural, se desvalora al aprendiz como sujeto activo, existe desidia por la innovación, las metodologías y procedimientos que se utilizan no estimulan la participación del estudiantado y predomina la relación vertical docente-alumno en la cual el profesor es la única fuente de conocimientos, por lo que se revela que la tendencia del sistema educativo ecuatoriano de la enseñanza básica es a una actividad pedagógica tradicional.

Página	303-311
Link	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200303

Número de cita	29
Título	Relación emociones y educación en ciencias: estado del arte reportado en eventos académicos
Revista	Revista Praxis & Saber
Autor	Romero Rincón – Tuay Sigua – Pérez Mesa
Año	2021
Código	ISSN 2216-0159



desarrollo profesional docente, entre otros.

Desde lo que sucede directamente dentro de la enseñanza de las ciencias y la formación de los estudiantes, se ha encontrado que uno de los principales problemas que afronta actualmente la educación científica es de orden afectivo, expresado a través del aburrimiento, desinterés y dificultad, que llevan a la elección de carreras profesionales diferentes a las vocaciones científicas (Vásquez, citado por Mellado *et al.*, 2012).

Página	1-16
Link	http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2216-01592021000100182

Número de cita	30
Título	La teoría de los campos conceptuales de Vergnaud y el concepto de ambiente en investigaciones en ciencias naturales: avances de una revisión de literatura
Revista	Revista Bio-grafía
Autor	Tabares López - Eliana Cardona - Jiménez Narváez
Año	2019
Código	ISSN 2027-1034

The screenshot shows the website for 'Bio-grafía', a journal from the Universidad Pedagógica Nacional. The page features a blue header with the journal's logo and navigation menu. The main content area displays the article title: 'La teoría de los campos conceptuales de Vergnaud y el concepto de ambiente en investigaciones en ciencias naturales: avances de una revisión de literatura'. Below the title is the English translation: 'The Vergnaud theory of conceptual fields and the concept of environment in natural sciences research: progress of a literature review'. The page also includes a 'Enviar un artículo' button, a 'Contador de visitas' (view counter), and a list of indexing services like Dialnet and DOAJ. Social media sharing buttons for Facebook, Twitter, Email, LinkedIn, and WhatsApp are visible at the bottom.

educativas, pues el contexto de los estudiantes y las finalidades de la enseñanza han cambiado de forma radical y sumado a esto los estudiantes en su mayoría muestran desmotivación o tienen dificultades para hacerlo.

Ruíz (2008), menciona que se tiene la idea que, si una persona domina los conceptos propios de un área de conocimiento y sus teorías, sabe cómo enseñar. Algunas razones que justifican lo anterior pueden ser la réplica de modelos

Página	1047-1056
Link	https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/bio-grafia/article/view/11006/7796

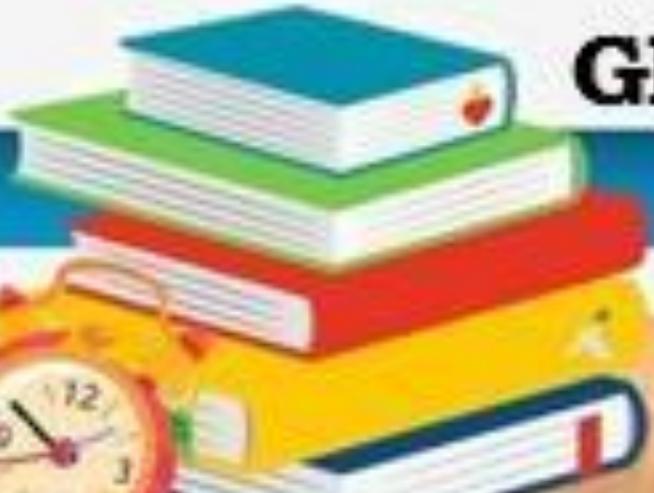
Anexo 5: Evidencia de aplicación de instrumentos



Anexo 6: Propuesta integradora – guía didáctica



GUÍA DIDÁCTICA

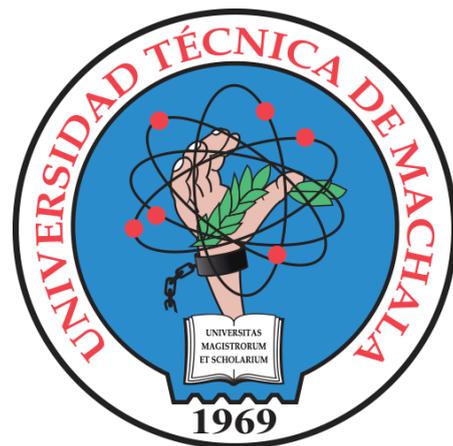


**UNIDAD EDUCATIVA
“GENERAL MANUEL
SERRANO RENDA”**

**3ER
GRADO**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
CARRERA DE “EDUCACIÓN BÁSICA”**



AUTORES:

- JONATHAN GEOVANNY
CHANG MATAMOROS
- PAULA THALÍA CHIMBO
SALDAÑA

TUTORA:

DRA. TANIA JIMENEZ
BARRETO

MACHALA - ECUADOR

PROPUESTA INTEGRADORA

Elaborar una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas que promuevan en el estudiante la construcción y consolidación de los conocimientos de la asignatura de Ciencias Naturales.



PRESENTACIÓN

La presente guía didáctica está orientada a los docentes de educación general básica de la Esc. "Gral. Manuel Serrano" del tercer año, a utilizar diversas actividades lúdicas, las cuales facilitan su rol pedagógico con los estudiantes.

Como bien sabemos, la educación tiene como objetivo principal garantizar aprendizajes, conocimiento y experiencias significativas en los niños desde las primeras edades escolares, por esta razón, el docente se convierte en el mediador de los aprendizajes, es decir, quien direcciona su proceso formativo.

En efecto, el rol del docente formativo, se esfuerza con el desarrollo motriz de los niños, por lo cual, es justo y necesario que considere apropiado, la aplicación de actividades lúdicas para ejecutar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera interactiva y participativa.

Finalmente, las actividades lúdicas benefician en gran mayoría las condiciones pedagógicas, además, permiten alcanzar objetivos que se pretenden lograr en el proceso educativo de los estudiantes, brindándoles las pautas necesarias para forjar su camino profesional.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la educación es apreciada como aquel proceso formativo del ser humano, siendo uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de una sociedad competente y transformadora, por lo cual, es necesario que, desde las tempranas edades, los docentes cuenten con el conocimiento del uso y manejo de actividades lúdicas, dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es importante destacar el aporte que proporciona la aplicabilidad de actividades lúdicas, debido que, estimula la motivación por aprender en el entorno áulico, promueve la interacción entre los diferentes agentes educativos, facilita la comprensión de los contenidos temáticos y permite el desarrollo de las capacidades cognitivas, motrices y sociales de los estudiantes.

El subnivel de Educación General Básica está constituido por bloques curriculares como; los seres vivos y su ambiente, el cuerpo humano y la salud, la Tierra y el universo, los cuales incluyen un sinnúmero de destrezas con criterio de desempeño y objetivos de la asignatura de Ciencias Naturales, siendo las pautas para el desarrollo de los contenidos temáticos y aspectos didácticos que sugiera la educación.

El objetivo de la presente guía didáctica se centra en promover la implementación de actividades lúdicas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje creando ambientes adecuados para un mejor desempeño estudiantil.

Finalmente, es viable la utilización de estos medios en el quehacer docente, puesto que, facilita en los estudiantes, la comprensión de los contenidos de las Ciencias Naturales, convirtiéndose así, en aquella herramienta que potencializa aprendizajes significativos.

MATERIAL 1

“LA PLANTA CREATIVA”

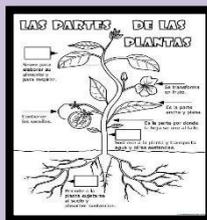
FASE DE CONSTRUCCIÓN

MATERIALES:

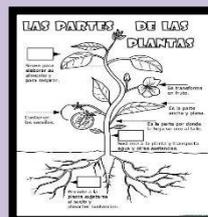
-  Lentejuelas de colores
-  Pegamento
-  Plastilina
-  Cartulina

PROCEDIMIENTO:

1° Con la plastilina realizamos el marco de la planta sobre la cartulina.



2° Con el uso de las lentejuelas y pegamento se rellena el molde para formar nuestra planta.



ACTIVIDAD DIDÁCTICA N°1

DATOS INFORMATIVOS:

ASIGNATURA	Ciencias Naturales
EJE TEMÁTICO	Las partes de la planta
RECURSO	La planta creativa
ACTIVIDAD LÚDICA	Construyendo mi planta
OBJETIVO	Comprender las funciones de las partes de la planta mediante la conceptualización de contenidos y el uso de material lúdico para la construcción de aprendizajes significativos.
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.CN.2.1. Explorar y comprender los ciclos de vida y las características esenciales de las plantas y los animales, para establecer semejanzas y diferencias; clasificarlos en angiospermas o gimnospermas, vertebrados o invertebrados, respectivamente, y relacionarlos con su hábitat.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	Observar y describir las partes de la planta, explicar sus funciones y clasificarlas por su estrato y uso.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.CN.2.2.2. Clasifica a las plantas en angiospermas y gimnospermas en función de sus semejanzas y diferencias. Describe sus partes, las clasifica según su estrato (árbol, arbusto y hierba), y usos (industriales, medicinales y ornamentales). Expone el aporte al conocimiento científico que realizó el ecuatoriano Misael Acosta Solís, a partir del estudio de la flora ecuatoriana. (J.3., S.4.)

DESARROLLO DE LA CLASE (ERCA)

Fase 1: Experiencia:

Se realizará la reproducción de la canción titulada “Las partes de la planta”.

Link de la canción: <https://youtu.be/0AOMoyigpzs>

Fase 2: Reflexión:

Se comienza con preguntas contextualizadas acerca de la canción “*Las partes de la planta*” y saberes previos que poseen los estudiantes.

- ¿Crees que una planta necesita de luz para vivir?
- ¿Qué parte de la planta crees que son usadas por las personas?
Y ¿para que las usan?
- ¿Cuál crees que es la función de las plantas en la naturaleza?

Fase 3: Conceptualización:

- Conocer mediante imágenes ilustrativas cada una de las partes de las plantas.
- Comprender en que consiste las funciones de cada una de las partes de la planta a través organizador gráfico.

Fase 4: Aplicación:

Actividad 1

Reconocer a través de la actividad “construyendo mi planta” y el recurso “Cartoleta del aprendizaje” las partes y sus funciones de la planta mediante la participación activa del estudiante.

Actividad 2

Dibujar la planta y sus partes describiendo la función de cada una de ellas.

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

La actividad lúdica consiste en un trabajo autónomo práctico en el salón de clase, donde el docente brindará los recursos de plastilina, lentejuelas, pegamento, regla, marcadores y cartulinas.

-Primero, deberán realizar la forma de la planta con la plastilina sobre la lámina de cartulina

-luego, deberán rellenar la planta con las lentejuelas según el color de sus partes: raíz, tallo, hojas, flores y frutos.

-finalmente, con la ayuda de la regla y un marcador deberán indicar cada uno de sus nombres con sus respectivas

EVALUACIÓN DEL RECURSO UTILIZADO

La actividad titulada “Construyendo mi planta” desarrollada a través de la utilización del recurso “Cartoleta del aprendizaje” tuvo un impacto positivo en el proceso formativo de los estudiantes, de manera que, facilitó una clase dinámica y participativa en función a los contenidos abordados en el progreso de las clases, yendo de la teoría a la práctica, considerándose de esta manera la promotora de aprendizajes significativos.

MATERIAL 2

“Plataforma Mobbyt”

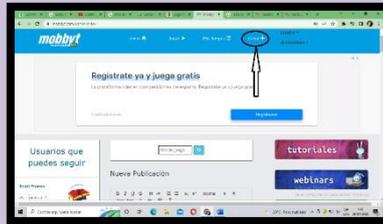
FASE DE CONSTRUCCIÓN

MATERIALES:

- Computadora
- Texto educativo
- Plataforma Mobbyt

PROCEDIMIENTO:

1° Ingresar a la plataforma Mobbyt y seleccionar crear nuevo juego.



2° Luego, seleccionar el tipo de juego y escribir las preguntas de la trivía con sus respuestas.



ACTIVIDAD DIDÁCTICA N°2

DATOS INFORMATIVOS:

ASIGNATURA	Ciencias Naturales
EJE TEMÁTICO	Características de los animales
ACTIVIDAD	Describiendo a mis mascotas
RECURSO	Plataforma Mobbyt
OBJETIVO	Identificar las características de los animales a través de la conceptualización y el material lúdico para la consolidación de nuevos conocimientos.
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.CN.2.1. Explorar y comprender los ciclos de vida y las características esenciales de las plantas y los animales, para establecer semejanzas y diferencias; clasificarlos en angiospermas o gimnospermas, vertebrados o invertebrados, respectivamente, y relacionarlos con su hábitat.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.CN.2.2.2. Clasifica a las plantas en angiospermas y gimnospermas en función de sus semejanzas y diferencias. Describe sus partes, las clasifica según su estrato (árbol, arbusto y hierba), y usos (industriales, medicinales y ornamentales). Expone el aporte al conocimiento científico que realizó el ecuatoriano Misael Acosta Solís, a partir del estudio de la flora ecuatoriana. (J.3., S.4.)

DESARROLLO DE LA CLASE (ERCA)

Fase 1: Experiencia:

Se realizará la reproducción de un video ilustrativo titulado como: "Adivina el animal"

Link del video: <https://youtube.com/watch?v=dG8-AINS0Sc&feature=share>

Fase 2: Reflexión:

Se comienza con preguntas contextualizadas acerca del video "Adivina el animal" y saberes previos que poseen los estudiantes.

- ¿Tienes animales en casa?
- ¿Qué te gusta de los animales?
- ¿Crees que los animales son importantes?
- ¿Cuál es tu animal favorito y por qué?

Fase 3: Conceptualización:

- Conocer diferentes animales mediante la presentación de un collage
- Reconocer mediante cuadros representativo las características de cada uno de los animales.

Fase 4: Aplicación:

Actividad 1

Ingresar al link del juego titulado "describiendo a mis mascotas".

Actividad 2

Elaborar un collage con los animales que más le llaman la atención y describir sus características.

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

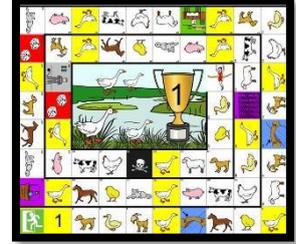
La actividad lúdica consiste en un juego virtual “La Oca” en el cual el docente formará grupo de 5 estudiantes e ingresarán con su correo electrónico, seleccionando el tema del juego “Describiendo a mis mascotas”

-Primero, el docente indicará al grupo 1 girando la ruleta los pasos que debe avanzar

-luego, de fijar su lugar, aparecerá la opción de las distintas imágenes de animales, en el cual, deberán seleccionar las alternativas que describan a la mascota.

-De la misma manera con el grupo 2

-finalmente, el grupo que describa más características y llegue a la meta es el ganador.



EVALUACIÓN DEL RECURSO UTILIZADO

La actividad titulada “Juega conmigo ” a través del uso del recurso de la “plataforma Mobbyt” es muy asertiva para el quehacer docente, puesto que, dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando a los estudiantes, la comprensión de nuevos contenidos, desarrollando habilidades y destrezas, de manera que, desempeñe un mejor rendimiento académico.

MATERIAL 3

“EL DADO COLORIDO”

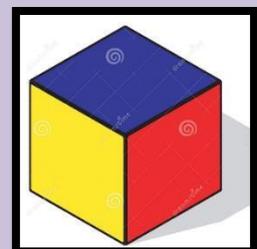
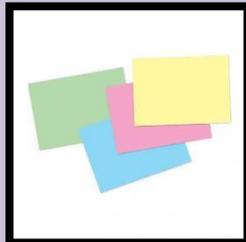
FASE DE CONSTRUCCIÓN

MATERIALES:

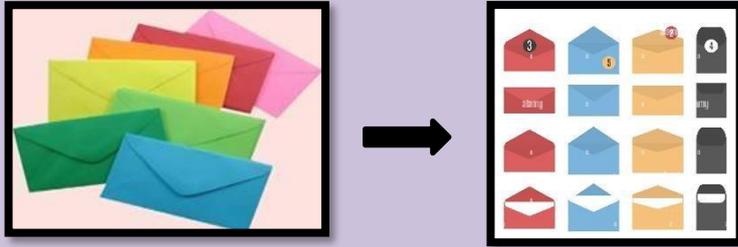
-  Plumafón
-  Fomix
-  Cartulina
-  Tijera
-  Silicon
-  Lápiz
-  Marcadores

PROCEDIMIENTO:

1° Se recorta el plumafón y la cartulina de diferentes colores en 6 partes para formar un cubo, es decir, nuestro dado.



2° Luego, se elabora en las cartulinas de colores los sobres con el nombre del elemento respectivo y se pegan en un tablero, el cual será de apoyo para el dado.



3° Además, la actividad lúdica a desarrollar, se utilizará los siguientes elementos:

- 📄 Agua
- 📄 Vaso de plástico
- 📄 Arena
- 📄 Aceite
- 📄 Sal
- 📄 Azúcar
- 📄 Chocolate
- 📄 Piedras
- 📄 Achiote
- 📄 Arroz
- 📄 Café
- 📄 Alcohol
- 📄 Mayonesa
- 📄 Salsa de tomate
- 📄 Polvo de gelatina
- 📄 Leche

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N°3

DATOS INFORMATIVOS:

ASIGNATURA	Ciencias Naturales
EJE TEMÁTICO	Mezcla de materiales
ACTIVIDAD	Combinando elementos
RECURSO	El dado colorido
OBJETIVO	Comprender mediante la conceptualización y el uso de material lúdica los tipos de mezcla para fortalecer sus saberes previos.
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.CN.2.6. Indagar en forma experimental y describir los estados físicos de la materia y sus cambios y verificarlos en el entorno.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CN.2.3.5 Experimentar la separación de las mezclas mediante la aplicación de métodos y técnicas sencillas, y comunicar los resultados
INDICADOR DE EVALUACIÓN	CN.2.5.2. Demuestra a partir de la ejecución de experimentos sencillos y uso de instrumentos y unidades de medida, las propiedades de la materia (masa, peso, volumen) los tipos (sustancias puras y mezclas naturales y artificiales) y empleando técnicas sencillas separa mezclas que se usan en su vida cotidiana. (J.3., I.2.)

DESARROLLO DE LA CLASE (ERCA)

Fase 1: Experiencia:

Se realizará la reproducción de la canción titulada la cafetera que se encuentra en el siguiente enlace:

https://youtu.be/xM9FQ_gq9A

Fase 2: Reflexión:

Preguntar a los estudiantes si han tocado el aceite en comparación con el agua,

¿Cómo son?

¿En qué son diferentes?

¿Qué pasa si los combinamos?

Fase 3: Conceptualización:

-Comprender mediante un organizador grafico la definición de mezcla y sus tipos.

-Ejemplificar mediante ejercicios prácticos la combinación de los elementos para la obtención de mezclas homogéneas y heterogenias.

Fase 4: Aplicación:

Actividad 1

Diferenciar mediante la actividad combinando elementos y el recurso el dado colorido los tipos de mezclas homogéneas y heterogenias de forma práctica y participativa.

Actividad 2

Describir 5 mezclas homogéneas y 5 heterogenias con sus respectivas representaciones gráficas.

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

La actividad lúdica consiste en un trabajo práctico autónomo dentro del aula, donde el docente tendrá en su escritorio los vasos con agua para la realización de la dinámica.

-Primero, el estudiante arrojará el dado y según el color que le toque, deberá seleccionar el sobre correspondiente.

-luego, deberá leer el elemento que contiene el sobre y posterior a ello, realizar la mezcla de sus elementos.

-finalmente, reconocerá frente a la clase, que tipo de mezcla sea homogénea o heterogénea

EVALUACIÓN DEL RECURSO UTILIZADO

La actividad titulada “Combinando Mezclas” a través del uso del recurso “El Dado Colorido” fue de gran apoyo para el rol que cumple el docente en el proceso de enseñanza, puesto que garantiza la participación activa de los estudiantes y facilita la comprensión del tema, adquiriendo así, las habilidades y destrezas necesarias en su rendimiento académico.

MATERIAL 4

“RECONOZCO MI SISTEMA SOLAR”

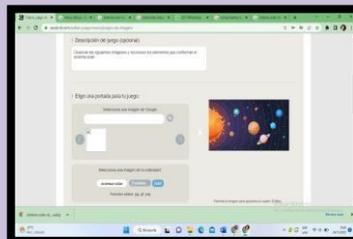
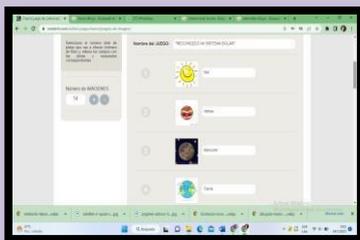
FASE DE CONSTRUCCIÓN

MATERIALES:

- Computadora
- Diapositivas
- Teléfonos
- celebri

PROCEDIMIENTO:

1° Creamos el juego e insertamos el nombre, la portada, el tiempo a realizar la actividad.



1° luego, se agrega las imágenes y las respuestas respectivas y se crea el enlace. <https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/andquotreconozco-mi-sistema-solarandquot>



ACTIVIDAD DIDÁCTICA N°4

DATOS INFORMATIVOS:

ASIGNATURA	Ciencias Naturales
EJE TEMÁTICO	Mezcla de materiales
ACTIVIDAD	Reconozco mi sistema solar
RECURSO	Cerebriti
OBJETIVO	Identificar los elementos del sistema solar mediante la conceptualización de contenidos para la adquisición de nuevos conocimientos.
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.CN.2.8. Inferir las relaciones simples de causa-efecto de los fenómenos que se producen en el Universo y la Tierra, como las fases de la Luna y los movimientos de la Tierra, y analizar la importancia de los recursos naturales para la vida de los seres vivos.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CN.2.4.4. Indagar y describir, mediante el uso de las TIC y otros recursos, las características del Sol, la Tierra y la Luna y distinguir sus semejanzas y diferencias de acuerdo a su forma, tamaño y movimiento.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.CN.2.9.1. Propone actividades que los seres vivos pueden cumplir durante el día y la noche (ciclo diario), en función de la comprensión de la influencia del Sol (forma, tamaño, posición), la Luna (forma, tamaño, movimiento, fases) y las estrellas sobre la Tierra (forma, tamaño, movimiento) y el clima. (J.3., I.2.)

DESARROLLO DE LA CLASE (ERCA)

Fase 1: Experiencia:

Se realizará la reproducción del video titulado "Los planetas" que se encuentra en el siguiente enlace:

<https://youtube.com/watch?v=qkdcZQhGV->

Fase 2: Reflexión:

Preguntar a los estudiantes:

- ¿Cómo se llama el planeta en el que vivimos?
- ¿Conoces alguno más?
- ¿Por qué es importante el sol?
- ¿Porque es importante cuidar la tierra?

Fase 3: Conceptualización:

- Comprender mediante presentaciones de canva las características de los componentes del sistema solar.
- Identificar la estructura del sistema solar mediante ilustraciones.

Fase 4: Aplicación:

Actividad 1

Escribir el nombre de cada uno de los elementos del sistema solar mediante la observación de sus características.

Actividad 2

Dibujar el sistema solar y sus respectivos componentes en una lámina de cartulina.

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

La actividad lúdica consiste en un juego autónomo virtual, en el cual, el docente brindara el link del juego.

-Primero, el estudiante deberá ingresar con su correo electrónico a la actividad, deberá reconocer el nombre de los elementos que conforman el sistema solar.

-luego, ubicará el nombre correspondiente a cada elemento según las características brindadas en clase.

-finalmente, se reflejarán los resultados de sus aprendizajes

EVALUACIÓN DEL RECURSO UTILIZADO

La actividad titulada “Reconozco mi sistema solar” a través del uso del recurso “Cerebriti” es de gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que, está destinada a la virtualidad, despertando su curiosidad por aprender de forma dinámica a través de un instrumento tecnológico, la cual garantiza adquirir aprendizajes con mayor facilidad para abordar el cumplimiento del objetivo de la clase.