



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Estrategias Lúdicas y su Relación con el Aprendizaje de Ciencias Naturales,
de
Séptimo Año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025

FERNANDEZ FERNANDEZ EDWIN JAMIL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA

CAIMINAGUA NAGUA MARIA CRISTINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA

MACHALA
2025



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Estrategias Lúdicas y su Relación con el Aprendizaje de Ciencias
Naturales, de
Séptimo Año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025**

**FERNANDEZ FERNANDEZ EDWIN JAMIL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CAIMINAGUA NAGUA MARIA CRISTINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**Estrategias Lúdicas y su Relación con el Aprendizaje de Ciencias
Naturales, de
Séptimo Año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025**

**FERNANDEZ FERNANDEZ EDWIN JAMIL
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**CAIMINAGUA NAGUA MARIA CRISTINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

MARTILLO SANTANDER FERMIN EDUARDO

**MACHALA
2025**



PROYECTO FINALIZADO. 22-07-2025[1]

7%
Textos
sospechosos



7% Similitudes
0% similitudes entre comillas (ignorado)
0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
< 1% Idiomas no reconocidos (ignorado)

Nombre del documento: PROYECTO FINALIZADO. 22-07-2025[1].docx
ID del documento: 404e327b4bd7a17a71a20b6f9d8e9ac758867885
Tamaño del documento original: 116,53 kB

Depositante: FERMIN EDUARDO MARTILLO SANTANDER
Fecha de depósito: 22/7/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 22/7/2025

Número de palabras: 19,549
Número de caracteres: 133.990

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #bb7fb0 Viene de de otro grupo 36 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (346 palabras)
2	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/20290/1/Trabajo_Titulacion_1023.pdf 38 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (270 palabras)
3	repositorio.upse.edu.ec Los juegos infantiles en el desarrollo del pensamiento ... http://repositorio.upse.edu.ec:8080/jspui/bitstream/46000/48/5/REYES GRANADO LIDIA.pdf.txt 31 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (262 palabras)
4	scielo.senescyt.gob.ec Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendi... http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090 5 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (225 palabras)
5	repositorio.uta.edu.ec Las destrezas con criterio de desempeño y su influencia ... http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24122/1/Johanna de Lourdes Jordán... 33 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (227 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	es.slideshare.net Código de la niñez y adolescencia – Título III Cap 3 Resumen ... https://es.slideshare.net/eymysweet/codigo-de-la-niez-y-adolescencia-titulo-iii-cap-3-resumen#:~:q...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	alicia.concytec.gob.pe Metadatos: Estilos de aprendizaje https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCPI_5eaaafc684005dc5ab859753376f1b31/Det...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
3	doi.org Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de ... https://doi.org/10.69821/remuvac.v1i2.64	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)
4	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22917/1/MACHUCA ALE & VARGAS JO...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
5	hdl.handle.net La huerta escolar para el fortalecimiento de las competencias e... http://hdl.handle.net/11371/6291	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

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

Los que suscriben, FERNANDEZ FERNANDEZ EDWIN JAMIL y CAIMINAGUA NAGUA MARIA CRISTINA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Estrategias Lúdicas y su Relación con el Aprendizaje de Ciencias Naturales, de Séptimo Año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025, 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.



FERNANDEZ FERNANDEZ EDWIN JAMIL

0705210763



CAIMINAGUA NAGUA MARIA CRISTINA

0705714343

DEDICATORIA

Este logro dedico a Dios, quien me ha bendecido con salud, paciencia y sabiduría necesaria para transitar y culminar con éxito esta trascendental etapa universitaria.

A mi amada madre, Delia Nagua, por brindarme su amor incondicional, su apoyo y valentía en todo este trayecto; de igual manera, extendiendo mi reconocimiento a mi querida tía Luz Nagua, por su invaluable presencia y soporte constante. Su apoyo fue tan real y determinante como su amor.

A la memoria imperecedera de mis queridos abuelos, José y Cristina, cuyas enseñanzas de principios y valores cimentaron los pilares de mi ser. Aunque su presencia física ya no me acompañe, su legado perdura vívido en mi mente y anida eternamente en lo más profundo de mi corazón.

Finalmente, mi más sincero y profundo reconocimiento a cada miembro de mi adorada familia materna, ustedes han sido el pilar de mi existencia, el eco de risas en los momentos de alegría y el consuelo en las adversidades. Gracias por estar presentes en cada fase de mi vida, por acompañarme incondicionalmente, por su inmenso apoyo que nunca flaqueó y por esos consejos motivadores que, como bálsamos para el alma, jamás faltaron. Su fe en mí, su aliento constante y la alegría compartida hacen que este logro sea aún más significativo.

Cristina Caiminagua

Este proyecto dedico a Dios, por la fuerza, la salud y la perseverancia que me concedió para culminar esta importante etapa de mi vida. A mi familia, por su paciencia, su comprensión y por ser el refugio seguro en cada etapa de este recorrido.

Jamil Fernández

AGRADECIMIENTO

Con profunda gratitud, extendiendo mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Machala por abrirme puertas para nutrir mi intelecto y forjar mi carácter profesional; a mis queridos docentes, faros de conocimiento y guías incansables, quienes, con su dedicación y pasión por la enseñanza, sembraron en mí la semilla del saber y la curiosidad, a nuestro tutor de tesis por sus orientaciones precisas, sus revisiones minuciosas, gracias por estar presentes.

Mi más profundo agradecimiento a la Escuela de Educación Básica "Bolivia Benítez", a sus directivos, docentes y personal administrativo, por su cálida acogida, su disposición incondicional y por permitirnos integrar el presente proyecto en su comunidad educativa.

Con mucho amor un agradecimiento especial a nuestros familiares. Ustedes han sido el motor emocional, el refugio incondicional y el soporte constante a lo largo de toda esta travesía. Sus sacrificios silenciosos, sus palabras de ánimo y su alegría por cada pequeño avance fueron el cimiento sobre el cual se construyó este éxito. ¡Gracias por tanto!

Los autores

Resumen

La educación actual se enfrenta el reto de captar y mantener el interés de los estudiantes, especialmente en séptimo año. En este escenario, las estrategias lúdicas se posicionan como una alternativa valiosa para fomentar un aprendizaje significativo en áreas como las Ciencias Naturales. Estas estrategias no solo fortalecen la comprensión de los contenidos, sino que también promueven la autonomía, la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

La presente investigación tiene el propósito de transformar la enseñanza-aprendizaje partiendo de la necesidad de renovar las prácticas pedagógicas que faciliten la comprensión de los contenidos e impulsen la autonomía del estudiante. Para alcanzar este propósito se empleó una metodología cualitativa y cuantitativa, de nivel explicativo, correlacional, descriptivo y propositiva, con la modalidad de carácter bibliográfica, puesto que se fundamenta en la revisión de artículos científicos de revistas indexadas y es de campo, debido a que se emplearon instrumentos de indagación dentro de la Institución “Escuela Bolivia Benítez”, donde se despliega el fenómeno de estudio. Además, se aplicaron rigurosamente diversos instrumentos de investigación : entrevista misma que se realizó a cuatro docentes (A, B, C y D), con el objetivo de recopilar información, por consiguiente se seleccionó la muestra de manera probabilística, debido a que el universo supera los 100 individuos, por lo que se aplicó la formula correspondiente la cual dio como resultado 87 estudiantes, una encuesta de preguntas cerradas y guía de observación se realizó a través de una observación directa para obtener datos verídicos acerca de las estrategias lúdicas que el docente imparte en el aula de clases.

El análisis de los datos evidenció una escasa implementación de actividades lúdicas en el proceso educativo, lo que limita el desarrollo integral de los estudiantes. A partir de estos hallazgos, se diseñó una propuesta basada en elaborar una guía didáctica que integre un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, Ciencias Naturales, participación activa, guía didáctica, autonomía del estudiante, transformación pedagógica, actividades lúdicas.

Abstract

Today's education faces the challenge of capturing and maintaining student interest, especially in seventh grade. In this context, playful strategies are positioned as a valuable alternative for fostering meaningful learning in areas such as Natural Sciences. These strategies not only strengthen content comprehension but also promote student autonomy, active participation, and the development of critical thinking.

This research aims to transform teaching and learning, based on the need to renew pedagogical practices that facilitate content comprehension and foster student autonomy. To achieve this goal, a qualitative and quantitative methodology was used, at the explanatory, correlational, descriptive, and propositional levels. The methodology is bibliographical, based on the review of scientific articles from indexed journals. The methodology is field-based, as research instruments were used within the "Bolivia Benítez School" institution, where the phenomenon under study is taking place. In addition, various research instruments were thoroughly implemented: an interview was conducted with four teachers (A, B, C, and D) to gather information. The survey was selected probabilistically, given that the sample exceeds 100 individuals. Therefore, the corresponding formula was applied, resulting in 87 students. An observation guide was conducted through direct observation to obtain accurate data on the playful strategies the teacher uses in the classroom.

Data analysis revealed a limited implementation of playful activities in the educational process, which limits students' overall development. Based on these findings, a proposal was designed to develop a teaching guide that integrates a set of playful activities to encourage active participation and practical learning among seventh-grade students in Natural Science classes.

Keyword: Playful strategies, meaningful learning, Natural Sciences, active participation, teaching guide, student autonomy, pedagogical transformation, playful activities.

ÍNDICE DE CONTENIDO

<i>1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO</i>	<i>11</i>
<i>1.1. Concepciones - Normas o enfoques diagnóstico</i>	<i>11</i>
<i>1.1.1. Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema.....</i>	<i>11</i>
<i>1.1.3. Problema De Investigación</i>	<i>17</i>
<i>1.1.3.1. Problema Central</i>	<i>17</i>
<i>1.1.3.2. Problemas Complementarios</i>	<i>17</i>
<i>1.1.4. Objetivos de la investigación</i>	<i>17</i>
<i>1.1.4.1. Objetivo General.....</i>	<i>17</i>
<i>1.1.4.2. Objetivos Específicos</i>	<i>17</i>
<i>1.1.5. Marco teórico</i>	<i>18</i>
<i>1.1.5.1. Marco teórico conceptual.....</i>	<i>18</i>
<i>1.1.5.2. Marco teórico contextual</i>	<i>38</i>
<i>1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal.....</i>	<i>40</i>
<i>1.1.6. Hipótesis.....</i>	<i>41</i>
<i>1.1.6.1. Hipótesis central</i>	<i>41</i>
<i>1.1.6.2. Hipótesis particulares</i>	<i>41</i>
<i>1.2. Descripción del proceso diagnóstico</i>	<i>42</i>
<i>1.2.1. Descripción del procedimiento operativo</i>	<i>42</i>
<i>1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación</i>	<i>43</i>
<i>1.2.3. Unidades de investigación – universo y muestra</i>	<i>43</i>
<i>1.2.4. Operacionalización de variables</i>	<i>45</i>
<i>1.2.4.1. Definición de variables</i>	<i>45</i>
<i>1.2.4.2. Selección de variables o indicadores</i>	<i>46</i>

1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación	49
1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento	50
1.3.1. Análisis – discusión de resultados y verificación	50
1.3.1.1. Resultados de la entrevista dirigida a los docentes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez	50
1.3.1.2. Análisis de las encuestas realizada a los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez.	53
1.3.1.3. Análisis de la guía de observación realizada en el aula de clases, de séptimo año en la asignatura de Ciencias Naturales, Escuela Bolivia Benítez	56
1.3.1.4. Verificación de hipótesis	57
1.3.1.5. Discusión de resultados	57
1.3.2. Matriz de requerimiento	59
1.4. Selección del requerimiento a intervenir – justificación	61
1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir	61
1.4.2. Justificación.....	61
CAPITULO II	62
PROPUESTA INTEGRADORA	62
2.1 Descripción de la propuesta	62
2.2 Objetivos de la propuesta.....	64
Objetivo General	64
Objetivos Específicos	64
2.3 Componentes Estructurales.....	64
2.4 Fase de implementación	69
2.4.1 Fase de construcción.....	69
2.4.2 Fase de socialización	69
2.4.3 Desarrollo de la propuesta.....	69

2.4.3.1 Estimación del tiempo	70
2.4.3.2 Cronograma de actividades.....	71
2.5. Recursos Logísticos	71
CAPÍTULO III.....	72
3. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	72
3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	72
3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	72
3.3 Análisis de la dimensión social de la implementación de la propuesta	72
3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.....	73
Conclusiones	73
Recomendaciones	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables e indicadores: Hipótesis 1.....	46
Tabla 2. Variables e indicadores: Hipótesis 2.....	47
Tabla 3. Variables e indicadores: Hipótesis 3.....	48
Tabla 4: Matriz de requerimiento	59
Tabla 5. Estimación del tiempo	70
Tabla 6. Cronograma de actividades	71
Tabla 7. Recursos Logísticos.....	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Caracterización de las clases de Ciencias Naturales	108
Gráfico 2. Con que frecuencia utiliza el texto escolar	109
Gráfico 3. El dependiente uso del texto escolar limita su participación activa y su interés.....	110
Gráfico 4. Nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas	111
Gráfico 5. Métodos que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales	112
Gráfico 6. Tipo de aprendizaje que están adquiriendo los estudiantes.....	113
Gráfico 7. La utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo	114
Gráfico 8. Estrategias lúdicas que deben implementar para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje	115
Gráfico 9. Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico.....	116
Gráfico 10. Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico.....	117
Gráfico 11. Es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa...	118
Gráfico 12. La implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico	119

CAPÍTULO 1

1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Concepciones - Normas o enfoques diagnóstico

1.1.1. Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema

La necesidad de innovar en la práctica pedagógica es cada vez más evidente. En este sentido, se inició el proceso investigativo en la Escuela Bolivia Benítez, específicamente en el aula de séptimo año de educación general básica se ha identificado un problema recurrente en el cual, los estudiantes presentan dificultades para la comprensión de diversos temas en las diferentes asignaturas y particularmente en la de Ciencias Naturales. Esta situación podría estar relacionada a variadas causas que serán analizadas. Así como, las consecuencias e incidencias de estas dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, situación que disminuye la participación activa y el interés de los estudiantes.

Dentro de la Escuela Bolivia Benítez se ha logrado evidenciar un desafío académico en la asignatura de Ciencias Naturales, que tiene como eje “Procesos de aprendizaje” para estudiantes de séptimo año de educación general básica. Esta situación obliga al docente contemporáneo a su actualización constante en el uso de herramientas tecnológicas, que den soporte a las estrategias que deben ser implementadas en el aula de clases.

A nivel internacional existe un creciente consenso sobre el potencial de las estrategias lúdicas para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón es menester construir una comprensión matizada de las percepciones de los niños sobre el juego para sustentar y enriquecer el trabajo de los educadores y los responsables de las políticas en materia de la niñez y maximizar el potencial del juego para el bienestar de los niños; en respuesta a estos desafíos, se realizó un estudio exploratorio en zonas urbanas de cuatro países de varios continentes (América del Norte y del Sur, Asia y Europa), liderado por un equipo internacional de Play and Learning Scholars (PALS) (Mukherjee et al., 2023). Las implicaciones para las pedagogías lúdicas subrayan la necesidad de incorporar al juego oportunidades de elección e iniciativa para los niños, así como una exploración e inmersión segura en las actividades en las que participan.

En el contexto Colombiano se ejecutó una sistematización apropiada de experiencias educativas en donde León y Moreno (2020) mencionan que “la etapa individualista en la educación del niño/a, es donde construyen su personalidad realizando juegos simbólicos o actividades favoreciendo sus habilidades físicas y socioemocionales” (p.14).

El docente requiere utilizar estrategias de diversa índole en el aula de clases para obtener un aprendizaje significativo; según estudios realizado en Brasil autores como Chirinos y Hernández (2020) consideran que, las estrategias lúdicas van acorde a los contenidos, temas y objetivos, para mejorar la comprensión de las Ciencias Naturales, mediante ello se promueve en los estudiantes un interés y motivación de lo que se les está enseñando, generando un ambiente favorable. (p.211)

En el Ecuador, en la provincia de Manabí, se destaca la importancia de aplicación de enfoques pedagógicos que permitan la innovación en los procesos de enseñanza a través de las estrategias lúdicas. Por ello, Baque y Portilla (2021) señalan “el aprendizaje significativo como un proceso activo que fomenta aprendizajes con sentido, vinculados con el entorno socioeducativo del aprendiz, de manera que los aprendizajes se convierten en saber, que puede ser aplicado en diferentes situaciones” (p.78). Además, esto conlleva la asimilación e integración de nueva información o habilidades con el conocimiento previo, lo que conlleva a un cambio relativamente permanente en el individuo.

Es importante destacar un estudio realizado en la ciudad de Machala, provincia de El Oro, por los autores Ordoñez et al. (2020), quienes consideran, que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la lúdica permite la concreción del método utilizado, a través del cual el aprendiz construye sus propios conocimientos de forma significativa al entrar en contacto directo con el objeto de estudio a través de su manipulación.

A través de la indagación realizada en la escuela Bolivia Benítez se detectó algunas dificultades que enfrentan los estudiantes de séptimo año en la asignatura de Ciencias Naturales, donde se pudo evidenciar: ausencia de estrategias lúdicas lo que causa un impacto negativo en el aprendizaje de las Ciencias Naturales; además se constató la escasa comprensión en diversos temas, se piensa que puede ser debido a que los estudiantes sean receptores pasivos; por otra parte la falta de experimentos, en este contexto se requiere una experiencia directa, donde los estudiantes puedan observar y manipular los objetos de estudio; así también la falta de interés en las temáticas

desarrolladas, debido a la falta de actividades prácticas y finalmente la falta de herramientas tecnológicas, lo que representa un obstáculo en la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año, de la Escuela Bolivia Benítez, esto limita el acceso de los estudiantes a recursos educativos interactivos, experimentos virtuales, información actualizada y métodos de enseñanza innovadores.

Estudios de Caballero (2021) menciona, el juego resulta fundamental especialmente para los estudiantes de educación media, como una herramienta que facilita el aprendizaje y su importancia para la vida del estudiante ayudándole a la comprensión de los temas abordados, a la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades esenciales para resolver problemas. (p.863)

Como requisitos previos a obtener el título de Licenciados en Educación Básica se ha propuesto la presente temática de investigación: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, DE SÉPTIMO AÑO, ESCUELA BOLIVIA BENÍTEZ - MACHALA 2024-2025.

1.1.2. Justificación

Según Parra (2020), adquirir saberes, ayuda a los estudiantes al aprendizaje en su proceso formativo, por lo que se puede iniciar con estrategias basadas en estrategias lúdicas, ya que el ámbito educativo tiene como finalidad aplicar contenidos para beneficiar al estudiante con una formación integral a través de juegos. (p.147). Además, influye en la interacción con las personas que les rodean, fortaleciendo la capacidad de involucrarse con la sociedad.

Las estrategias lúdicas son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes en su vida, de manera que favorece significativamente su aprendizaje. Autores como Medel et al.(2021), afirma el juego como recurso de desarrollo que representa el medio apasionante para ensayar las propias habilidades, para explorar libremente por el escolar el mundo que le rodea, para establecer las normas no como imposiciones a soportar, sino como convicciones que forman parte del desarrollo personal; asimismo, a través del juego los conocimientos serían apropiados vivencialmente, con interés y motivación. (p.292)

Además, en las escuelas, las estrategias lúdicas no significan solamente jugar para recrearse, sino para desarrollar actitudes de aprecio, de modo que estas acciones deben promover la imaginación y el desarrollo del aprendizaje por lo que se está enseñando por parte del educador.

A través de la presente investigación se pretende determinar la relación entre las estrategias lúdicas ,como: juegos didácticos, dinámicas participativas, enfoques creativos en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, teniendo en cuenta la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera las estrategias lúdicas inciden en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales, específicamente en la reducción del desinterés de los estudiantes de séptimo año? de la Escuela Bolivia Benítez, durante el período académico 2024-2025.

Las estrategias lúdicas a estudiar se enmarcan en la dinamización del proceso enseñanza-aprendizaje de la educación general básica. La presente investigación contribuirá a la ampliación de los conceptos sobre estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año, de la Escuela Bolivia Benítez, en ello se busca beneficiar de manera directa a los estudiantes quienes podrán experimentar un enfoque más interactivo y dinámico en su proceso de aprendizaje. Por otra parte, indirectamente se beneficiarán los docentes, quienes imparten sus clases, de tal manera que contarán con estrategias lúdicas renovadas que les permitirán hacer sus clases más atractivas y efectivas, contribuyendo al logro de los objetivos pedagógicos.

Las estrategias lúdicas brindan al docente herramientas necesarias y de mucha variedad para hacer uso y emplearlo en el salón de clases, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje que se dan en las Ciencias Naturales. Para Candela y Benavides (2020), en sus diversas expresiones, la lúdica enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esfuerzan por competir y disfrutar, reflejando las características inherentes e ideales en el niño.

En tanto que, si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del niño, es crucial que los docentes también la estimulen el área corporal, además de la parte cognitiva, lingüística, social, emocional y moral, esto contribuye al fortalecimiento y apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo, de esta forma, el aprendizaje se vuelve más natural y espontáneo, permitiendo que sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y fluida.

(Piaget, 1986, como se citó en Navarrete et al., 2021) en su teoría constructivista afirma, que las personas adquieren conocimientos a través de la interacción activa. Esto implica que el

aprendizaje verdadero se produce en el momento en que razonamos, interpretamos, imaginamos, y manipulamos elementos.

Los resultados a obtener determinarán cómo las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje de las Ciencias Naturales las cuales van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptados al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica.

Actualmente los juegos y actividades interactivas son primordiales en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial ya que capta el interés de los estudiantes y tiene un impacto directo en su motivación por aprender. “El desarrollo del pensamiento en los niños les permite expandir sus conocimientos y habilidades de manera autónoma, incluyendo la imaginación creativa, la observación, las habilidades creativas, y diversas destrezas” (Charcape et al.,2023, p.45).

Así mismo, el juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias, fomentando su curiosidad y confianza e intentando realizar nuevos roles, comparando los resultados, haciendo preguntas, de manera que favorece al desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

Existen estudios sobre el uso de las metodologías lúdicas en la educación, pocos se centran específicamente en su aplicación de estrategias dentro del aprendizaje de Ciencias Naturales, en particular no se ha investigado ampliamente ciertos tipos de estrategias lúdicas, por ejemplo: Juegos de Mesa Educativos, como estrategias fomentan el aprendizaje activo, colaborativo y a obtener un pensamiento crítico. Por consiguiente, el presente trabajo planea abordar los siguientes vacíos.

Investigar el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales: En este contexto, se analizará de manera detallada la incidencia de los juegos, actividades y dinámicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año.

Recursos lúdicos en el aprendizaje de las Ciencias Naturales: Se detallará los medios o recursos que se pueden implementar, esto con el propósito de captar la atención del estudiante, estimular su creatividad y facilitar la comprensión de conceptos.

Influencia de la motivación como resultado de la aplicación de estrategias lúdicas:
Describir de qué manera influye la aplicación de estrategias lúdicas en la motivación, este punto ayuda a los estudiantes a promover una actitud positiva hacia el conocimiento a superar barreras cognitivas y mejorar tanto su rendimiento como su relación con los temas educativos.

La presente investigación se fundamenta en la teoría constructivista sociocultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky, que aborda al juego como una herramienta esencial, necesaria para el proceso de aprendizajes en las 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 activamente en la sociedad (García et al., 2021).

Jean Piaget afirma que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de experiencias. El desarrollo cognitivo ocurre en etapas, y cada una de ellas tiene características específicas. Las estrategias lúdicas tienen el potencial de hacer que los conceptos de Ciencias Naturales se relacionen de manera significativa con la experiencia y contexto de los estudiantes. Al ser atractivas y dinámicas, las actividades lúdicas facilitan que los estudiantes internalicen y comprendan mejor el contenido.

Por lo expresado anteriormente, en caso de no ser abordada de manera oportuna y efectiva, la investigación sobre las estrategias lúdicas, es probable que haya un impacto negativo en diversas áreas del proceso educativo y desarrollo de los estudiantes; esto puede llevar a una disminución del aprendizaje de las Ciencias Naturales. Al no participar activamente en clase ni comprender las diversas temáticas de la asignatura, su desempeño en exámenes y otras evaluaciones será bajo, afectando su avance académico y su motivación general para estudiar.

El presente estudio se justifica efectivamente, a medida que se cuenta con la base de datos bibliográficos y fuentes empíricas necesarios para su desarrollo, asimismo con el respectivo asesoramiento profesional, recursos económicos y materiales pertinentes, y disponer del tiempo adecuado para culminar con éxito el presente trabajo.

1.1.3. Problema De Investigación

1.1.3.1. Problema Central

- ¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025?

1.1.3.2. Problemas Complementarios

- ¿Qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?
- ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?
- ¿Qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?

1.1.4. Objetivos de la investigación

1.1.4.1. Objetivo General

- Determinar, cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025

1.1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar, qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025.
- Establecer, cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025
- Describir, qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025.

1.1.5. Marco teórico

1.1.5.1. Marco teórico conceptual

- **Estrategias lúdicas**

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a las metodologías que se implementan para facilitar el aprendizaje a través de una acción; en este sentido, “estrategia” se vincula a acciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.

Lúdica proviene del latín ludus, perteneciente al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo esta parte del ser humano. A nivel de Latinoamérica, conciben a la enseñanza como aquel proceso que promueve el aprendizaje, indagando construir una educación innovadora, por lo cual, definen a la lúdica como una estrategia recreadora y sumisa para lograr los objetivos educativos promoviendo la interacción constante en el salón de clase, despertando el interés y la creatividad para fortalecer habilidades en el campo escolar (Medel et al., 2021).

Así mismo estas estrategias lúdicas constituyen un conjunto de recursos y actividades educativas que promueven la construcción activa del conocimiento a través de juegos y la experimentación. Según López y Ereu (2024), las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido, en ambientes agradables de manera atractiva y natural, promoviendo el desarrollo de habilidades.

En el ámbito educativo las estrategias lúdicas van más allá de la simple diversión, por lo que no solo facilitan la comprensión de los contenidos curriculares, sino que también promueven un desarrollo integral al vincular las experiencias de los estudiantes con los objetivos pedagógicos. “Al educarse, una persona adquiere nuevos conocimientos, por lo tanto, la educación debe ser de calidad, eficiente y efectiva, además estar entrelazada con las nuevas generaciones, transformaciones, innovaciones y comunicaciones esenciales” (Zulay, 2020, p.144).

Para transformar los espacios en lugares de vida, paz, y conocimiento a largo plazo, se utiliza la lúdica como estrategia clave, según Baquero permite actuar dentro de un escenario imaginario que el niño asuma un rol específico. Esto ratifica que las actividades lúdicas son una manera efectiva de vincular lo cognitivo con acciones hacia el entorno social articulando el

aprendizaje, la participación contextual y la movilización de las funciones ejecutivas superiores de su estructura mental del estudiante. (Nuñez et al., 2020)

En definitiva, estas estrategias lúdicas abarcan la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir y expresarse generando una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a activar emociones como gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Además, la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, creando un entorno enriquecedor.

A su vez, integrar dinámicas de juego en el aula permite a los estudiantes experimentar el aprendizaje, de modo que permite la construcción de conocimientos de manera significativa, lo que potencia la retención de información, la estimulación, la curiosidad natural y a desarrollar un mayor interés por aprender. En este sentido las estrategias lúdicas ofrecen una vía prometedora para construir una educación más significativa y relevante para los estudiantes del siglo XXI.

Fundamentos teóricos de la lúdica

Es fundamental reconocer a la lúdica como una función esencial del desarrollo y la evolución del conocimiento humano, y por ende de la educación, con el fin de establecer su verdadero valor pedagógico y reconocer su importancia en todas las facetas de la formación del individuo. Para ello se considera diversas teorías donde expresan que la enseñanza a través del juego es primordial en los estudiantes, teniendo en cuenta la teoría del psicólogo sociocultural de Lev Vigotski, quien considera al juego como una herramienta y recurso sociocultural, su compromiso es ser un componente promotor del desarrollo mental del estudiante, que promueve el desenvolvimiento de las funciones principales del intelecto como, la memoria deliberada y la concentración.

Por su parte, Lev Vygotski (1978) considera el juego como un mecanismo clave en el desarrollo de los niños, facilitando la regulación emocional, la expresión personal y la atención plena de manera lúdica y reflexiva, todo ello inmerso en el contexto social del niño.

Tras la incorporación del aporte de Vygotsky, en los circuitos de la investigación y la docencia a partir de la década de los ochenta, “se retoma al constructivismo como una teoría

epistemológica, la cual vincula al ser humano a un escenario, en donde él niño deja de ser un receptor pasivo de conocimiento y se convierte en el constructor activo del mismo, interpretando lo que ocurre en el entorno que lo rodea a través de sus sentidos, es decir, construyendo su cognición a partir de sus propios aparatos cognoscitivos” (Rojay Damaso, 1999, como se citó en Guerra, 2020 , p. 6) .

Así mismo el constructivismo educativo permite preparar al estudiante para afrontar los complejos cambios de la sociedad del conocimiento, donde es trascendental para el individuo mantenerse en un aprendizaje y permanecer actualizándose continuamente ante los crecientes volúmenes de información que se originan y que atañen los diversos ambientes de las disciplinas, en un entorno social y laboral dinámico, sometido a constantes cambios.

Del mismo modo, (Bruner 1986, como se citó en Vásquez y Pérez, 2020, p.4) en una de sus definiciones, sostiene que, el juego fluye desde lo más profundo hacia el universo, donde se interioriza el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros.

Por otra parte, Paz et al. (2023), Afirman que, para Piaget, todas las estructuras no siempre están presentes en todos los niveles de desarrollo intelectual del sujeto, sino que se van construyendo paulatinamente, a partir de las interacciones de los aprendices, quienes participan activamente de su proceso de aprendizaje, mientras el docente desarrolla acciones instructivas de enseñanza para favorecer la comprensión cognoscitiva del estudiante.

En este sentido, (Piaget, 1986, p. 115 como se citó en Zulay Quintanilla,2020, p.152) afirma que:

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, facilitando la asimilación funcional y reproductiva en cada fase del desarrollo del individuo”.

En aquellas teorías mencionadas se ha evidenciado la relevancia del juego como una estrategia pedagógica que promueve un desarrollo integral en los estudiantes; el juego se revela como un mecanismo clave para la construcción activa del conocimiento. En este sentido el juego no solo es una actividad lúdica, sino también una herramienta pedagógica que facilita la adquisición de conocimientos en las diversas temáticas del saber, al fomentar la exploración.

Las bases epistémicas que sustentan sus fundamentos sociológicos y filosóficos difieren entre sí, puesto que mientras el constructivismo se basa en el principio de que los individuos construyen su propia concepción de la realidad y del mundo en el que viven, la teoría sociocultural sitúa en primer plano el análisis del rol preponderante que la interacción social tiene en el desarrollo cognitivo. Así también se destaca el papel del juego como una actividad placentera y significativa que facilita el aprendizaje y el desarrollo integral del niño, generando aprendizajes y mediante ello va construyendo su propia ideología sociocultural, esto permite la ampliación de sus capacidades en cuanto a comprender la realidad de su contexto.

Tipos de estrategias lúdicas en educación básica

Actualmente las instituciones educativas incentivan a los docentes a implementar la lúdica en el aprendizaje de los estudiantes, para lograr conseguir un aprendizaje productivo, en las diversas temáticas de Ciencias Naturales de manera dinámica, sencilla y clara.

El educador tiene la responsabilidad de diseñar sus propias actividades académicas que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos significativos a fin de fortalecer sus habilidades académicas. Estas actividades realizadas por el docente ya sean individuales o grupales también fomentan la socialización y la interacción entre compañeros, consolidando así el proceso de integración en el aula.

Del mismo modo, a la actividad lúdica se considera la forma natural de incorporar a los estudiantes en su entorno, permitiéndoles aprender, relacionarse con los demás, comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. Así mismo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y debe basarse de los principios educativos tales como: la integralidad, la participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual. (Candela y Benavides, 2020)

Existen diversas estrategias lúdicas que los docentes pueden utilizar para transformar las clases tradicionales en experiencias de aprendizaje más significativas y memorables. Estas estrategias, al ser implementadas en las temáticas de Ciencias Naturales dentro del aula, permiten captar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa. Algunas de estas estrategias incluyen:

- Juegos de Acertijos: Vigotsky enfatiza el papel de la interacción social en el aprendizaje, el cual hacemos énfasis en los juegos de acertijos puesto que son claves para estimular el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad de los estudiantes, además de fomentar la discusión, y el intercambio de ideas.
- Juegos de mesa: Piaget considera que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, y los juegos de mesa permiten a los niños experimentar y aprender de manera activa. Fomenta la competencia sana, el trabajo en equipo y a tomar decisiones estratégicas.
- Juegos de construcciones: De acuerdo a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner sugiere que los juegos de construcción y modelos estimulan la inteligencia espacial y la inteligencia lógica. Además, ayudan a desarrollar diversas habilidades cognitivas como la percepción, la atención y la orientación espacial.
- Juegos digitales: Según Manzano et al. (2021), “La teoría del aprendizaje gamificado relaciona la influencia de la gamificación con actitudes y comportamientos positivos, esto fomenta una mayor motivación, que a su vez, pueden influir indirectamente en los resultados de aprendizaje de los estudiantes”.
- Dinámicas de grupo: Para Cecilia Banz (2015), destaca cómo estas dinámicas pueden ser altamente motivadoras y efectivas para el aprendizaje cuando se conducen adecuadamente. Además estas dinámicas grupales promueven la colaboración entre estudiantes y facilitan el aprendizaje. Estas dinámicas pueden incluir juegos de rol, debates o actividades colaborativas que fomentan la participación activa.

Estas diversidades de juegos son de gran importancia para el aprendizaje de los educandos, de tal manera que lo más primordial es que pueden realizarse de manera divertida y al mismo tiempo aprenden, esto ayudara a poder interactuar nuevas cosas, adaptándose a tener más control emocional. Mediante la implementación de estrategias lúdicas, se fomenta dinámicas de interacción entre los estudiantes que, orientadas hacia objetivos claros y desafiantes, incrementan significativamente su motivación intrínseca por el aprendizaje. De esta manera construyen activamente su conocimiento al tiempo que desarrollan habilidades sociales y emocionales.

- **Características de las estrategias lúdicas**

Minedu (2019, como se citó en Caballero, 2021, p.867) señala que “el juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea, cada uno establece o crea sus propias reglas desarrollándose en determinados espacios y tiempos”.

Además, Ardilla y Fernández (2022), resaltan que, “una actitud de placer y bienestar permite al individuo romper la cotidianidad y construir conocimientos, experiencias y la interacción con los demás a través del juego y el trabajo colectivo”. Durante la actividad lúdica, el niño logra expresarse libremente, lo que les ayuda a madurar sus pensamientos, construir los saberes, recordar con mayor facilidad, fortalecer su personalidad, aumentar su autoestima, y en consecuencia, a prepararse para las diferentes situaciones de la vida y el entorno.

Por otra parte, 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.

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 lo tanto, evidentemente por medio de esta estrategia los estudiantes pueden desarrollar hábitos, comprender conceptos y acciones de forma significativa para concebir una convivencia armoniosa” (Acuña & Quiñones, 2020).

El juego, como herramienta pedagógica, ofrece múltiples beneficios para el desarrollo infantil. Fomentar el desarrollo integral del niño a través del control emocional, el respeto por las normas y el juego, la resolución de problemas, el sentido de pertenencia, el desarrollo del lenguaje y la expresión corporal, permite crear ambientes de aprendizaje enriquecedores y significativos.

Por lo tanto, es importante destacar el juego lúdico como una herramienta motivadora y esencial para aplicar las destrezas y habilidades que los estudiantes poseen, basándose en sus percepciones y experiencias dentro del contexto del aula.

- **Factores que influyen en la efectividad de las estrategias lúdicas**

“El uso de estrategias lúdicas influye positivamente en el pensamiento creativo, donde el uso de estrategias permite a los estudiantes participar en diversas actividades y desarrollar habilidades y destrezas para generar nuevos espacios creativos y dinámicos”. (Charcape et al.,2023, p.45).

Dentro de los factores que influyen en la efectividad de las estrategias lúdicas están los siguientes:

-Factores sociales y emocionales: La motivación, en el ser humano, es un factor necesario para orientar los procesos de enseñanza –aprendizaje y está vinculado con un componente biológico asociado a la personalidad misma del individuo.

El factor socioemocional abarca tanto emociones positivas como negativas, las cuales influyen significativamente en la realización de las actividades académicas dentro del entorno escolar. “Las emociones positivas predicen una regulación autónoma para el trabajo escolar, lo que a su vez predice un rendimiento académico positivo dentro del aula” (García y Bravo,2020).

Pensar en la motivación evoca a la intensidad o el valor que tiene la labor formativa como docentes, desde las prácticas pedagógicas que articulan la integralidad que se espera. Así mismo, “La motivación se relaciona con el valor de la tarea y con el sentimiento de competencia frente a ella, pero también con los motivos que dan sentido a la activación de dichos recursos cognitivos en pos del aprendizaje” (Jiménez, Molina y Lara, 2019p.51 como se citó en Benavides et al.,2021, p.30881).

La categorización de nuevos conocimientos teóricos y prácticos permite comprender que la motivación del aprendizaje en los estudiantes es el motor que impulsa la necesidad de reconsiderar y desarrollar estrategias didácticas adecuadas para alcanzar los objetivos educativos.

Compromiso y participación activa: La participación activa fomenta la motivación intrínseca, la curiosidad y el compromiso, permitiendo que los estudiantes se conecten emocional y cognitivamente con los contenidos de aprendizaje. Al integrarse en estrategias lúdicas, los estudiantes desarrollan habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, en un entorno que estimula la diversión y el aprendizaje.

De esta manera aumentan el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo cual mejora la efectividad.

-Resultados de aprendizaje: Se refieren a los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los estudiantes logran adquirir al final de un proceso educativo o actividad específica. Estos resultados son indicadores medibles que permiten evaluar si los objetivos educativos planteados se han alcanzado. Pueden incluir competencias cognitivas (como comprender o analizar), habilidades prácticas (como realizar una tarea específica), o actitudes y valores.

Los resultados de aprendizaje no solo evalúan lo que un estudiante sabe, sino también cómo aplica ese conocimiento en contextos reales. Por ejemplo, en el área de Ciencias Naturales, un resultado de aprendizaje podría ser que los estudiantes sean capaces de identificar las partes del cuerpo humano y explicar sus funciones en contextos cotidianos.

-Factores contextuales: Elementos del entorno, como el clima escolar, los recursos disponibles y el apoyo de los docentes, pueden influir en la efectividad de las estrategias lúdicas.

-La creatividad: Es la capacidad de generar ideas originales y valiosas, combinando conocimientos y experiencias previas de manera innovadora para resolver problemas o crear algo nuevo. Esta habilidad implica pensar de manera divergente, explorar múltiples soluciones posibles y conectar conceptos aparentemente no relacionados para producir resultados únicos y efectivos.

-Aprendizaje significativo: Es fundamental en la educación, propuesto por David Ausubel. Se refiere a un proceso en el cual los estudiantes integran nuevos conocimientos de manera coherente con sus conocimientos previos, creando conexiones que facilitan una comprensión más profunda y duradera.

- **Ventajas de estrategias lúdicas**

El uso de estrategias lúdicas en la educación básica ofrece una amplia gama de ventajas, al permitir que el aprendizaje se convierta en una actividad motivadora y significativa para los estudiantes.

El juego como herramienta educativa presenta numerosas ventajas, principalmente porque promueve la alegría y contribuye al desarrollo de capacidades físicas en general, ofreciendo nuevas formas de movimiento, además, abre infinitas posibilidades para comprender, interpretar e

integrarse en el mundo, a través del juego, las personas aprenden a resolver problemas de manera autónoma y a socializar de forma adecuada, situándose como un elemento esencial en la formación integral. (Rosero, 2020)

Desarrollan estimulación a través de los juegos que los niños practican desde la infancia, fundamentalmente es la base de su desarrollo psicomotor, es decir, la coordinación del movimiento (coordinación general de las partes del cuerpo, equilibrio, coordinación ojo-mano, ojo pie, precisión del movimiento) y la estructuración perceptual) visual, auditiva, rítmica, tiempo, tacto y orientación espacial. (Garaigordobil et al., 2022)

Las experiencias lúdicas benefician a los niños en la construcción de autoconfianza, autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose en actividades conducentes a la adquisición de aprendizajes significativos; razón por la cual el docente dinamicen espacios como tiempos en el aula para su implementación. (Rocca, 2021)

A través del juego, los estudiantes fortalecen habilidades como la reflexión, el razonamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento. Al integrar elementos lúdicos en las actividades escolares, se promueve un ambiente de aprendizaje motivador, significativo y participativo, seguidamente se explorarán las principales ventajas de estrategias lúdicas respaldadas por autores:

- ✓ *Aumento de la Motivación y el Interés:* Al integrar los motivos internos de una persona con los estímulos del entorno, la motivación o el impulso para realizar un esfuerzo dependerá de la importancia del resultado que se desea alcanzar y de la convicción de que ese esfuerzo hará posible cumplir con los resultados esperados. (Morales y Blanco, 2021)
- ✓ *Fomento del aprendizaje significativo:* “El fomento del aprendizaje significativo se basa en la idea de que el aprendizaje debe surgir de la motivación intrínseca del estudiante, complementarse con la curiosidad natural y fusionarse con la guía experta del tutor” (Durán y Gutiérrez, 2021).
- ✓ *Desarrollar Habilidades Cognitivas:* Para Jiménez (2022), “los estudiantes aumentan significativamente la capacidad de pensar, razonar y valorar situaciones de la vida cotidiana” (p.145). Este proceso mejora la capacidad de los individuos para analizar información, tomar decisiones informadas y enfrentar desafíos complejos con mayor eficacia
- ✓ *Fomento de la creatividad:* Salas (2021), afirma que

La creatividad se desarrolla en base a la premisa que todas las personas poseen una capacidad innata para crear, y, consecuentemente, todos son creativos, claro está que cada persona desarrolla de manera peculiar y única esta capacidad, además se ha demostrado que la creatividad puede ser cultivada y potenciada en diversas áreas, de manera especial en la temporada escolar. (p.323-324)

- **Rol del docente en la aplicación de estrategias lúdicas**

El rol del docente en la implementación de estrategias lúdicas en el aula es fundamental, ya que actúa como un mediador que conecta la teoría con la práctica en un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Tal como lo señala Berrio (2024), “el docente debe desempeñar el rol de facilitador en una experiencia de aprendizaje positiva, reduciendo la tensión emocional, mientras se transita desde la teoría hasta la práctica” (p.120). Este rol implica encontrar maneras creativas de relacionar el conocimiento teórico con la realidad de los estudiantes, lo que fomenta un aprendizaje efectivo y contextualizado.

Para fomentar el aprendizaje lógico y razonable en los estudiantes, es crucial que los docentes deberán ser muy creativos al momento de diseñar sus planeaciones y actividades lúdicas, a su vez implica ser observadores de los juegos que los alumnos realizan de manera libre pero intencionada, con el fin de captar los intereses y preparar clases que se ajusten a dichos intereses. (Gallego et al.,2020)

Ayala et al. (2024) “La aplicación de recursos lúdicos en diferentes niveles educativos es crucial para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera integral”. A través de actividades lúdicas, los docentes pueden fomentar la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico desde la etapa temprana de la educación, sentando las bases para un aprendizaje significativo en etapas posteriores.

El rol del docente en la aplicación de estrategias lúdicas se configura como un eje vertebral en la transformación de las prácticas pedagógicas, trascendiendo la mera inclusión de juegos o actividades recreativas en el aula. Se cimienta en una comprensión holística del potencial pedagógico del juego, abarcando desde el diseño y la implementación de experiencias lúdicas significativas hasta la creación de un ambiente de aprendizaje propicio para la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo integral del estudiantado. Este rol multifacético demanda

del docente la asunción de diversos roles: mediador, facilitador, guía, observador, investigador y diseñador, entre otros, fomentando las interacciones lúdicas para promover el aprendizaje significativo, la construcción del conocimiento y el desarrollo armónico de habilidades sociales, cognitivas, emocionales y motrices.

- **El aprendizaje de Ciencias Naturales en Educación Básica**

El aprendizaje de Ciencias Naturales en Educación Básica busca formar ciudadanos críticos, informados y comprometidos con el mundo que les rodea, constituye una herramienta esencial para que los estudiantes desarrollen habilidades de observación, análisis y reflexión crítica. Utilizar el pensamiento científico para resolver problemas y participar activamente en la construcción de una sociedad más justa y sostenible. Este enfoque holístico integra el conocimiento científico con el desarrollo de habilidades, actitudes y valores, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Según Alsina y Farrés (2021), "en el aprendizaje lúdico, el aprendizaje ocurre principalmente porque los niños (o adultos) están activos, comprometidos e interactuando socialmente" (p.98). Esta interacción refuerza el aprendizaje y lo conecta con la práctica.

El aprendizaje es un proceso de transformación interna, mediado por el contexto social, este proceso implica adquirir o asimilar la cultura a través de la actividad y de la influencia del entorno natural y sociocultural del individuo.

Por esta razón, se puede afirmar que los conocimientos obtenidos por los estudiantes al ser significativos durarán para toda la vida.

Diversos estudios revelan la existencia de diferentes tipos de aprendizaje, dentro de ello tenemos el aprendizaje significativo propuesto por Ausubel Novak & Hanesian (2001) que proponen cuatro tipos de aprendizaje:

- *Aprendizaje de representaciones*: es un tipo fundamental de aprendizaje significativo que implica otorgar significado a símbolos asociándolos con objetos, eventos o conceptos concretos. Este proceso ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes, permitiendo que el estudiante comprenda qué representan esos símbolos en su estructura cognitiva. Al utilizar modelos y símbolos, los estudiantes pueden interpretar y explicar sistemas complejos.

- *Aprendizaje de conceptos*: se produce cuando los nuevos conceptos se vinculan con ideas previamente establecidas en la estructura cognitiva de una persona. Por ejemplo, cuando un niño aprende que la representación visual de un globo y la palabra "globo" tienen el mismo significado, lo que se refleja a través de un dibujo.

- *Aprendizaje de proposiciones*: demanda que se capte el significado de las ideas que se expresan en forma de proposiciones en esta etapa se relaciona las palabras para constituir una, de aquí surge un nuevo significado lo cual es conocido como estructura cognoscitiva.

- *Principios del aprendizaje significativo*: “El aprendizaje significativo es fundamental debido a que los estudiantes adquieren conocimientos aprendiendo cómo se relacionan con las experiencias y motivaciones cotidianas”, promoviendo así una comprensión profunda y duradera (Baque y Portilla, 2021, p.79).

De acuerdo a Ausubel como se citó en por Baque y Portilla (2021) manifiesta que los principios necesarios para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes son los siguientes:

- ✓ Tener en cuenta los conocimientos previos. El aprendizaje significativo se fundamenta en la conexión entre el contenido nuevo y los conocimientos previamente adquiridos. Su profundidad radica en cómo estas conexiones permiten una comprensión más completa y duradera.
- ✓ Proporcionar actividades que logren despertar el interés del estudiante. Cuanto mayor sea el interés del estudiante, más dispuesto estará a incorporar nuevos conocimientos a su marco conceptual.
- ✓ Crear un clima armónico donde el estudiante sienta confianza hacia el profesor. Es esencial que los estudiantes vean al profesor como una figura de seguridad plena para que no se convierta en un obstáculo para su aprendizaje.
- ✓ Proporcionar actividades para que los estudiantes expresen sus opiniones, intercambien ideas y debatan. El conocimiento debe ser construido por los propios individuos, son ellos los que a través de su marco conceptual deben interpretar la realidad material.
- ✓ Explicar mediante ejemplos. Los ejemplos ayudan a entender la complejidad de la realidad y a lograr un aprendizaje contextualizado y comprensivo.

- ✓ Orientar el proceso cognitivo de aprendizaje. Al ser un proceso donde los estudiantes son libres a la hora de construir el conocimiento pueden cometer errores. El papel del docente es supervisar todo el proceso y actuar como guía durante el mismo
- ✓ Crear un aprendizaje situado en el ambiente sociocultural: Toda educación se da dentro de un contexto social y cultural, lo cual es importante que los estudiantes comprendan que el conocimiento se construye e interpreta. Entender las razones de las diferentes interpretaciones ayudará a generar un aprendizaje significativo.

- **Fundamentos teóricos del aprendizaje de Ciencias Naturales**

Se sustentan en diversas teorías que explican cómo los estudiantes adquieren y procesan conocimientos en esta área, estas teorías enfatizan la importancia de la interacción activa con el entorno, la construcción del conocimiento a través de experiencias significativas y el papel crucial de las interacciones sociales. En este contexto, se busca no solo la transmisión de información, sino también el desarrollo de habilidades críticas y analíticas que permitan a los estudiantes comprender y aplicar conceptos científicos. El constructivismo, representado por teóricos como Jean Piaget, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen su propio conocimiento. Según esta perspectiva, los alumnos deben interactuar con materiales y fenómenos naturales para desarrollar una comprensión profunda, este enfoque promueve la idea de que el aprendizaje ocurre en etapas, donde los estudiantes progresan desde experiencias concretas hacia conceptos más abstractos, lo que es especialmente relevante en Ciencias Naturales.

Dentro de las ideas constructivistas, Lev Vygotsky propuso la teoría de desarrollo sociocultural, en la que el aprendizaje es influenciado por la interacción directa que el aprendiente experimenta con las personas a su alrededor, cultura, y el entorno que lo rodea. “Vygotsky destaca la importancia de tener personas con un nivel de educación o habilidad mayor al del aprendiente, de tal modo que recibirá una instrucción más especializada para elevar su conocimiento a un nivel superior” (Atencio et al.,2020).

Por otra parte, para John Dewey, la educación no es una preparación para la vida futura, sino un proceso integral de la vida misma. La educación debe ser entendida como una continua reconstrucción de experiencias centradas en el sujeto que aprende, es decir, en el niño. Sus propuestas educativas se derivan del pragmatismo, una filosofía que enfatiza el conocimiento

a través de la práctica y la experiencia. Al aplicar esta filosofía a la educación, Dewey transformó la idea tradicional del aprendizaje teórico al integrar tanto lo teórico como lo práctico. En este sentido, Dewey promueve un enfoque activo donde los estudiantes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje mediante experiencias directas con el mundo real, permitiendo desarrollar habilidades y conocimientos que son relevantes para enfrentar desafíos cotidianos y contribuir positivamente a su entorno social.

- **El papel del docente en el aprendizaje de las Ciencias Naturales**

“La educación ha evolucionado y en la actualidad se espera que el estudiante ya no memorice o guarde información de forma exacta, sino que se conviertan en un aprendiz consciente, responsable, constructor de su propio conocimiento” (Roa, 2021). Por ello se aspira a que el docente, no solo sea un simple transmisor de información, sino un facilitador que garantice que el estudiante pueda generar nuevos conocimientos de manera efectiva.

Desde una perspectiva constructivista al asumir un rol de guía y mediador, los docentes pueden asegurar que los estudiantes desarrollen competencias científicas y valores esenciales para enfrentar los desafíos del siglo XXI, es un proceso complejo que requiere más mucho más que una transmisión de conocimientos es ser un apoyo necesarios para que los estudiantes puedan construir significados y conceptos científicos de manera autónoma. Esto se logra a través de preguntas orientadoras, discusiones en grupo, experimentos y actividades prácticas que fomentan la curiosidad y el pensamiento crítico.

La relación entre el docente y el estudiante se facilita cuando ambos se conocen, lo que permite al docente comprender las pasiones e intereses del estudiante. En otro sentido, “el rol de experto en instrucción implica que debe emplear todo su conocimiento, imaginación y creatividad posible para asegurar que el proceso de aprendizaje sea tanto efectivo como atractivo para el estudiante” (Bailey et al.,2021).

Depende en gran medida de la formación continua del docente y de su disposición para innovar en su práctica pedagógica. El intercambio de experiencias y la adopción de buenas prácticas entre colegas son aspectos fundamentales para fortalecer el papel del docente en este contexto y maximizar los beneficios de las actividades lúdicas en el proceso educativo.

- **Estilos de aprendizaje en el aprendizaje de las Ciencias Naturales**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, es fundamental que los docentes conozcan los estilos de aprendizaje de sus alumnos. Dado que cada estudiante aprende de manera única, identificar estos estilos permite a los educadores diseñar ambientes de aprendizaje, donde se implementen estrategias didácticas que faciliten la construcción del conocimiento y fomenten el desarrollo de habilidades para aprender a aprender: A mayor emoción en el aprendizaje mayor producción. (Polo et al.,2022)

En el ámbito educativo está condicionada por varios factores fundamentales, entre los cuales se destacan:

Estilos de Aprendizaje: Cada uno de los estudiantes percibe y procesa la información de un tema específico de manera diferente. Según Felder, afirma que “los estudiantes aprender mejor cuando el estilo de enseñanza del docente se alinea con sus preferencias de aprendizaje”, (1988, p23 como se citó en Alanya et al., 2021,p.420).

Según la Real Academia Española, “el aprendizaje se define como el proceso activo de adquirir conocimientos sobre diversos temas o artes, por lo cual se adquiere el conocimiento por medio del estudio o de la experiencia” (Esteves et al.,2020). En ese sentido, cada persona manifestará diferentes estilos únicos que contribuyen a su formación integral, destacando la importancia de adaptar estrategias educativas.

Así mismo, el término “estilo de aprendizaje” se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje como son: los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje; a estos se modelos se lo conoce como Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder (VAK).

Gutiérrez et al. (2024), destacan a continuación cada una de sus propias características y estrategias de los tres estilos de aprendizaje:

Visual: Utilizamos el sistema de representación visual siempre que recordamos imágenes, gráficos y diagramas concretas. Esto implica que los estudiantes visualizan conceptos y objetos en su mente para comprenderlos mejor.

Estrategias según su estilo de aprendizaje:

1. Visual:

- ✓ Mapas conceptuales - Esquemas conceptuales - Mapas mentales - Cuadros sinópticos – Infografías - Cuadros comparativos - Gráficas circulares – Presentaciones - Diagramas de Venn

Auditivo: El sistema de representación auditivo nos permite percibir y reproducir sonidos en nuestra mente, como voces, música o conversaciones. Por ejemplo, cuando recordamos una melodía familiar o reconocemos la voz de alguien al hablar por teléfono, estamos utilizando este sistema. De manera similar, cuando escuchamos explicaciones verbales o participamos en discusiones, estamos aprovechando el sistema auditivo para comprender y procesar la información.

Estrategias según su estilo de aprendizaje

2. Auditivo:

- ✓ Lectura en voz alta o con lectura sublingual (entre labios, escuchándose levemente) Animar a que expresen sus opiniones - Motivar sus respuestas y participaciones orales – Discusiones en grupo.

Kinestésico: Se basa en la experimentación y el movimiento, permitiendo que los estudiantes aprendan a través de la manipulación de objetos y la realización de actividades prácticas. Aunque este proceso puede ser más lento en comparación con los sistemas visual y auditivo, genera un aprendizaje profundo y duradero. Una vez que el conocimiento se internaliza a través de la memoria muscular, es difícil olvidarlo. La lentitud asociada con este estilo de aprendizaje no refleja una falta de inteligencia, sino una forma distinta de procesar la información. Los estudiantes kinestésicos se benefician de experimentos educativos y actividades manuales que les permiten explorar y comprender conceptos de manera práctica.

Estrategias según su estilo de aprendizaje:

Kinestésico:

- ✓ Juegos de roles - Utilización de sus manos al hacer las cosas - Experimentación en prácticas - Fichas con letras - Realización de juegos (de mesa y de memoria) - Tocar los objetos con sus manos al momento de aprender - Poner en prueba lo que se esté aprendiendo.

- **Teorías del aprendizaje aplicadas al juego**

El aprendizaje basado en el juego es una metodología educativa el cual consiste en el uso continuado y estratégico de juegos en la enseñanza (Manzano et al., 2022).

Por otra parte, para Bósquez et al. (2024), El juego es entendido como una herramienta fundamental y un medio natural de aprendizaje para los niños, reconociendo que el juego no solo es una actividad placentera, sino que también una forma esencial de explorar, descubrir y desarrollar una comprensión significativa del mundo que los rodea. Al utilizar juegos de manera estratégica, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje que motive y comprometa a los estudiantes, fomentando un desarrollo integral y significativo.

El uso del juego como estrategia pedagógica tiene sus bases en diversas teorías educativas que subrayan la importancia de la interacción social, la exploración activa y la creatividad en el desarrollo cognitivo. Para Vigotski, el juego se convierte en una herramienta esencial para la construcción del conocimiento dentro de un entorno social, permitiendo a los estudiantes desarrollar nuevas habilidades a través de la interacción con sus compañeros y el docente.

El juego como estrategia es indispensable y necesario en la convivencia diaria de los seres humanos, pues cuando se juega, producirá nuevas experiencias y podrá afrontar nuevas responsabilidades en su entorno, lo cual es propicio para la comunicación y la creatividad, porque es una forma espontánea de dar. Además de hacer una serie de compromisos en el proceso de formulación de estas estrategias, también se necesita comprender pensamientos y sentimientos. También proporciona un equilibrio emocional para preparar a los niños para la sociedad a lo largo de su vida convirtiéndose en un buen hombre, un adulto que se adapta a la sociedad.

- **Importancia de las estrategias lúdicas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales.**

En este sentido, Jiménez (2002) destaca la importancia de la lúdica en el entorno educativo, resaltando su capacidad para estimular el aprendizaje en el aula de clases al considerar que:

La lúdica es más bien una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar y de relacionarse con ella en esos espacios comunes en que se produce el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego con un propósito claro. Este enfoque incluye el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, generan gratitud y satisfacción sin necesidad de recompensas adicionales (p. 42 como se citó en Carrascal, Salas y Pérez, 2022, p.107).

Las estrategias lúdicas logran un equilibrio entre la teoría y la práctica, lo cual es crucial para garantizar un aprendizaje significativo. Al conectar los conceptos abstractos con experiencias tangibles, estas metodologías facilitan la comprensión y retención del conocimiento.

Combinar experiencias teóricas y prácticas permite un enfoque integral del aprendizaje, subrayando la importancia de integrar ambos aspectos para maximizar los resultados educativos.

Las estrategias lúdicas, como juegos, simulaciones y actividades grupales, ofrecen un puente entre el conocimiento académico y las experiencias cotidianas de los estudiantes. Al hacerlo, no solo facilitan la comprensión de temas complejos, sino que también promueven su aplicación en contextos reales, dotando a los alumnos de herramientas útiles para analizar y resolver problemas tanto en el aula como en la vida diaria. Esto es particularmente relevante en Ciencias Naturales, donde los fenómenos y procesos requieren de una aproximación práctica para ser entendidos a profundidad.

Además, estas dinámicas fomentan un entorno de aprendizaje colaborativo que invita a los estudiantes a compartir ideas, trabajar juntos y desarrollar habilidades sociales esenciales. La interacción en actividades lúdicas no solo refuerza el aprendizaje académico, sino que también promueve valores fundamentales como el respeto, la empatía y la capacidad de trabajar en equipo, cualidades indispensables para su desarrollo integral.

Desde una perspectiva pedagógica, las estrategias lúdicas también motivan a los estudiantes al incorporar elementos que capturan su interés y despiertan su curiosidad. Por ejemplo, mediante juegos interactivos o simulaciones científicas, los alumnos pueden experimentar con hipótesis y observar sus resultados, lo que les proporciona un entendimiento más profundo de los conceptos tratados. Este proceso, además de fortalecer la retención del conocimiento, estimula la creatividad y fomenta el pensamiento crítico.

Por otra parte, el uso de estas metodologías contribuye a la creación de un ambiente inclusivo en el aula. Al integrar actividades que se adaptan a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, los docentes pueden atender mejor las necesidades de cada estudiante, promoviendo la equidad y el respeto a la diversidad. De esta forma, las estrategias lúdicas no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también fortalecen la autoestima y la confianza de los alumnos en sus propias capacidades.

Asimismo, la incorporación de recursos tecnológicos en las estrategias lúdicas amplía las posibilidades de aprendizaje en Ciencias Naturales. Herramientas como laboratorios virtuales, aplicaciones interactivas y juegos educativos permiten a los estudiantes explorar fenómenos que serían difíciles de observar directamente, como procesos químicos o biológicos. Estas tecnologías no solo hacen que el aprendizaje sea más accesible, sino que también incrementan la motivación y el interés por la materia.

En conclusión, las estrategias lúdicas son un elemento esencial en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, ya que transforman el aula en un espacio dinámico y participativo donde los estudiantes pueden, experimentar, explorar y construir un conocimiento de manera significativa. Al conectar la teoría con la práctica y fomentar valores como la colaboración y la curiosidad, estas metodologías no solo mejoran el desempeño académico, sino que también preparan a los alumnos para enfrentar los desafíos de su entorno con creatividad y confianza.

- **Ventajas del Aprendizaje a través del juego**

Dentro de las diversas ventajas del uso del juego como estrategia de aprendizaje, autores como (Rodríguez y Moya, 2020), menciona las siguientes:

- ✓ Promueve la interacción social entre estudiantes y docentes, mejorando el ambiente humano en el aula de clases, así mismo fomenta competencias como el liderazgo y el trabajo en equipo. Además, tiene un impacto emocional positivo en los jóvenes, quienes cada vez más necesitan este tipo de apoyo en su desarrollo personal.
- ✓ A su vez, este trabajo interactivo motiva el aprendizaje de pares, el aprendizaje conjunto en los cuales todos los participantes pueden proponer, modificar, inferir, deducir y concluir sobre los temas que se estudian y sobre otros conexos.
- ✓ Se rompen esquemas preestablecidos, promoviendo la innovación y creatividad.

- ✓ Según Carvalho et al. (2015) y Adams (2016), el juego contribuye a la creación de un entorno educativo más acogedor y relajado, lo que estimula el entusiasmo y alivia la ansiedad y el estrés en los estudiantes. Este ambiente favorable facilita un aprendizaje más efectivo y sostenible a largo plazo.
- ✓ Construcción de nuevos conocimientos a través del juego.

Considerando lo anterior, el aprendizaje se transforma en una experiencia personalizada y contextualizada, lo que facilita la comprensión de temas complejos como los ciclos de vida, los ecosistemas y los procesos naturales.

A través de estas ventajas, los estudiantes se vuelven altamente participativos al emitir sus propios criterios para formular nuevos conceptos, ya sea en colaboración con el docente o entre compañeros. Este proceso es inherentemente, interactivo e integrador, ya que involucra activamente al estudiante con los diversos temas desarrollados en las clases. Además, la conceptualización de los contenidos de estudio se vuelve más accesible, ya que los estudiantes pueden deducir el significado de un tema determinado y relacionarlo con su vida cotidiana, lo que conduce a un aprendizaje duradero y difícil de olvidar.

Las actividades prácticas, como experimentos y juegos interactivos, permiten a los estudiantes establecer una conexión directa con los conceptos científicos, despertando una curiosidad genuina por explorar el mundo natural. La capacidad de aprender a través de la experimentación fomenta un interés continuo en temas científicos, esencial para un aprendizaje efectivo y sostenible.

Las estrategias lúdicas potencian este aprendizaje al presentar los contenidos en formatos atractivos y comprensibles, facilitando la transferencia de conocimientos a situaciones prácticas y reales. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo en la infancia, ya que permite explorar, experimentar y aprender de manera autónoma.

1.1.5.2. Marco teórico contextual

- **Ubicación de la Institución**

La institución educativa está situada en la provincia de El Oro, cantón Machala, específicamente en la parroquia Machala. Su dirección exacta es en las calles Cristóbal Colón, entre Sucre y la Avenida 25 de junio, lo que facilita el acceso para estudiantes y familias de las zonas aledañas, integrándose de manera estratégica al entorno urbano de la ciudad.

- **Reseña Histórica**

En sus primeros inicios un grupo de distinguidas damas de la sociedad, entre ellas la destacada dama Bolivia Benítez Valarezo, preocupadas por la falta de acceso a la educación primaria en Machala, observaron que numerosos niños en edad escolar no asistían a ninguna institución, debido a ello determinaron que esta situación se debía a la insuficiencia de cupos en las escuelas existentes, por lo que decidieron impulsar la creación de un nuevo centro educativo.

Gracias a su gestión ante las autoridades educativas cantonales y provinciales, se elevó la solicitud al gobierno nacional del entonces presidente, Dr. José María Velasco Ibarra, para la creación de una nueva escuela fiscal. La petición fue aceptada, dando origen a la Escuela Mixta N.- 3, que posteriormente adoptaría el nombre de Bolivia Benítez en honor a su destacada promotora.

La institución ha evolucionado a lo largo de su historia. Inicialmente, acogió a niños y niñas, luego se dedicó exclusivamente a la educación de niñas durante varias décadas, ganándose el reconocimiento como "escuela de niñas". Sin embargo, adaptándose a las necesidades de la comunidad y gracias al trabajo conjunto de su personal, la escuela reabrió sus puertas a los niños, consolidándose como una institución mixta que ofrece una educación de calidad y calidez. Actualmente, la Escuela de Educación General Básica "Bolivia Benítez" continúa sirviendo a la niñez machaleña, contribuyendo a su desarrollo integral.

- **Propósito misional**

La Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez tiene como propósito brindar una educación de calidad y calidez que garantice la formación integral de niños, (as) desde el nivel inicial hasta el subnivel básico medio, promoviendo el desarrollo de habilidades y destrezas

cognitivas y socioemocionales con principios de equidad, respeto a la diversidad y medio ambiente, para ser ciudadanos autónomos, justos innovadores y solidarios , capaces de tomar decisiones en la construcción de un proyecto de vida para su bienestar y aporte hacia el desarrollo de su entorno y país.

- **Infraestructura**

La institución educativa cuenta con 3 bloques, con un total de 18 aulas las cuales están constituidas por planta alta y baja, las aulas son ocupadas por los alumnos en las secciones diurna y vespertina, también cuenta con aulas propias para educación inicial, las mismas que están separadas de las otras aulas de la sección básica, además posee una cancha amplia, donde realizan recreaciones la misma que es de uso exclusivo de los estudiantes, cuenta con departamento de rectorado, y el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

- **Organización**

La escuela posee un equipo de trabajo que son parte fundamental en la organización de la institución, son actores activos, colaborativos estrechando lazos de integración entre directora, subdirectora, docentes, personal administrativo, profesional DECE, padres de familia, estudiantes, con un clima agradable en unión de todos, para lograr el cumplimiento de los objetivos institucionales, favoreciendo una educación de calidad, bajo los estándares apropiados para promover espacios óptimos de enseñanza-aprendizaje.

- **Recursos Humanos**

La escuela de Educación General Básica “Bolivia Benítez” cuenta con personal docente profesional, grupo de hombres y mujeres capacitados los cuales brindan los recursos, materiales. Esta institución está dirigida por la Mgs. Margarita Jaramillo Sarango como directora Encargada de la escuela de Educación Básica Bolivia Benítez, quien tiene como meta principal, trabajar en el fortalecimiento de los Estándares de Calidad, actualmente acoge a 971 estudiantes, 484 hombres y 497 mujeres. Posee un total de 39 docentes distribuidos en niveles y subniveles educativos como son: educación inicial, preparatoria, elemental y media, además cuenta con un profesional del DECE, posee 2 auxiliares de servicio (un hombre y una mujer) y finalmente el gobierno estudiantil.

- **Sostenibilidad**

La sostenibilidad de la institución es de tipo fiscal, se sostiene de gestiones y del estado.

1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal

El presente proyecto se sustenta bajo las siguientes bases legales.

Constitución de la Republica del Ecuador (2021)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Artículo 27, establece: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, ... la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Ley orgánica de educación intercultural (2021), LOEI

Art. 2.- Universalidad. - La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación

para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

d. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.

Código De La Niñez Y Adolescencia (2003)

Art.38.Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

1.1.6. Hipótesis

1.1.6.1. Hipótesis central

- Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales se relacionan significativamente debido a que aportan elementos claves como: la motivación, el aprendizaje significativo, y desarrollo de sus habilidades, para la enseñanza de la asignatura, lo que permite la interacción con el entorno de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.

1.1.6.2. Hipótesis particulares

- Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como

único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.

- El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.
- Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.

1.2. Descripción del proceso diagnóstico

1.2.1. Descripción del procedimiento operativo

El procedimiento investigativo del presente proyecto tuvo inicio con la delimitación del tema, seguidamente se realizó la sistematización de la problematización, objetivos e hipótesis. A continuación, se consideró una revisión bibliográfica de artículos científicos comprendidas de los últimos cinco años, los cuales facilitaron la construcción del marco teórico para la exposición de los argumentos válidos que respaldan la ejecución y el éxito del proceso investigativo.

Así mismo la operacionalización de variables, lo que permitió la elección de términos para los instrumentos que fueron aplicados de manera que permitió comprobar su veracidad.

En correspondencia al proceso investigativo se desarrolló el enfoque, nivel y modalidad de la presente investigación, adicionalmente las unidades de investigación, universo y muestra, seguidamente se seleccionó el método y las técnicas de investigación y se elaboraron los instrumentos, mismo que fueron sometidos a revisión y validez.

La investigación de campo se realizó dentro la institución Escuela Bolivia Benítez a través de encuestas, donde los datos obtenidos fueron sometidos a tabulación e interpretación los mismo que reflejan mediante cuadros y gráficos estadísticos. Esta información obtenida fue analizada para comprobar las hipótesis planteadas y permitir el establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación

Para la presente investigación se utilizó un enfoque mixto. Cuantitativo en virtud de que se fundamenta en la recopilación de datos dentro del campo de investigación, el cual se aplicó instrumentos, la misma que fue tabulada y presentada mediante cuadros y gráficos estadísticos para posteriormente explicar los resultados obtenidos. Cualitativo, porque los datos serán analizados e interpretados de manera objetiva lo que permite esclarecer la problemática objeto de estudio.

En cuanto al nivel es de nivel explicativo, correlacional, descriptivo y propositiva: Explicativo puesto que sostiene la causa y efecto entre la variable independiente “estrategias lúdicas” y la variable dependiente “aprendizaje de las Ciencias Naturales”. Correlacional, debido a que se establece una relación entre dichas variables dependiente e independiente. Descriptivo, porque se detalla minuciosamente para obtener información más profunda sobre el tema, en el cual detalla la población, situación o fenómeno en torno a nuestro estudio. Y propositiva porque se intenta presentar posibles estrategias para abordar la problemática identificada en esta investigación.

La modalidad acogida en este presente estudio es de carácter bibliográfica y de campo. Bibliográfica, puesto que se fundamenta en la revisión de artículos científicos de revistas indexadas y es de campo, debido a que se emplearon instrumentos de indagación dentro de la Institución “Escuela Bolivia Benítez”, donde se despliega el fenómeno de estudio.

1.2.3. Unidades de investigación – universo y muestra

Las unidades de investigación están conformadas por 111 estudiantes y 4 docentes de séptimo año, para la realización de las entrevistas no se tomó muestra; para las encuestas dirigida a los estudiantes de séptimo año conformados por 111 individuos abarcando todos los paralelos, A: 29, B:27, C:27 y D:28, se seleccionó de manera probabilística debido a que el universo supera los 100 individuos, por lo que se aplicó la formula correspondiente la cual dio como resultado 87 de 111 estudiantes. Se trabajará con el 5% de margen de error admisible para establecer el tamaño de la muestra.

- **Tamaño de la muestra**

$$tm = \frac{N}{1 + \left(\frac{E}{100}\right)^2 \times N}$$

tm= tamaño de muestra

N= Población

l= Constante

E= Porcentaje de error admisible

$$\frac{111}{1 + \left(\frac{5}{100}\right)^2 \times 111} = \frac{111}{1 + (0.05)^2 \times 111} = \frac{111}{1 + 0.0025 \times 111} = \frac{111}{1 + 0.2775} = \frac{111}{1.2775} = 86.88 = 87$$

Distribución de la muestra.

$$dm = \frac{tm \times n}{N}$$

dm= distribución de la muestra.

tm = tamaño de la muestra.

n = tamaño del estrato.

N = población.

Séptimo A: 29 estudiantes

$$dm = \frac{87 \times 29}{111} = \frac{2523}{111} = 22.72 = 23$$

Séptimo B: 27 estudiantes

$$dm = \frac{87 \times 27}{111} = \frac{2349}{111} = 21.16 = 21$$

Séptimo C: 27 estudiantes

$$dm = \frac{87 \times 27}{111} = \frac{2349}{111} = 21.16 = 21$$

Séptimo D: 28 estudiantes

$$dm = \frac{87 \times 28}{111} = \frac{2436}{111} = 21.94 = 22$$

1.2.4. Operacionalización de variables

1.2.4.1. Definición de variables

- Estrategias Lúdicas

Es la creación de ambientes positivos para la interacción de personas que proceden de diversos contextos. Para González et al. (2021), es todo aquello que propicia el placer, el bienestar, el descubrimiento y la experiencia contribuyendo al desarrollo integral del ser humano; teniendo en cuenta que lúdico es todo aquello que permite el disfrute, paz, goce, felicidad y tranquilidad; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, provocando la necesidad pertenecer y disfrutar de algo, así como de sentir, expresar y comunicar emociones. (p.31)

- Aprendizaje de Ciencias Naturales

Es el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren, comprenden y aplican conocimientos, habilidades y actitudes. “Así mismo el aprendizaje de las Ciencias Naturales se enfoca en el constructivismo a través de la interacción con el entorno, adicionalmente, se complementa con enfoques que se adaptan a las características y el contexto de los estudiantes” (Sagástegui, 2021, p.813).

1.2.4.2. Selección de variables o indicadores

Tabla 1. Variables e indicadores: Hipótesis 1

Hipótesis	Variables	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
H.P.1. Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala, 2024-2025.	Estrategias Lúdicas	Caracterización de las clases de Ciencias Naturales a. Tradicionales b. Activas c. Poco Activas	TÉCNICA: Entrevista Encuesta Guía de observación
		Con que frecuencia utiliza el texto escolar a. Nunca b. A veces c. Siempre	
		El texto escolar limita su participación activa y su interés en las clases de Ciencias Naturales a. Nunca b. A veces c. Siempre	INSTRUMENTO: Guía de entrevista Cuestionario Guía de observación

Fuente. Investigación directa

Elaboración. Los autores

Tabla 2. Variables e indicadores: Hipótesis 2

Hipótesis	Variables	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
H.P.2. El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala, 2024-2025.	Aprendizaje de Ciencias Naturales	Nivel de conocimiento en los docentes a. Alto b. Medio c. Bajo Métodos que utiliza el docente a. Tradicionales b. Clase magistral c. Clase Expositiva Tipo de aprendizaje a. Significativo b. Mecánico c. Memorístico Metodología docente limita el aprendizaje significativo -Nunca -A veces -Siempre	TÉCNICA: Entrevista Encuesta Guía de observación INSTRUMENTO: Guía de entrevista Cuestionario Guía de observación

Fuente. Investigación directa

Elaboración. Los autores

Tabla 3. Variables e indicadores: Hipótesis 3

Hipótesis	Variables	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
H.P.3. Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala, 2024-2025.	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales	Estrategias lúdicas que se deben implementar a. Juegos dinámicos b. Juegos de construcción c. Juegos de mesa d. Juegos interactivos	TÉCNICA: Entrevista Encuesta Guía de observación
		Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico -Nunca -A veces -Siempre	INSTRUMENTO: Guía de entrevista Cuestionario Guía de observación
		Estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico -Nunca -A veces -Siempre	
		Las estrategias lúdicas fomentarían la participación activa -Nunca	

-A veces

-Siempre

Implementar
estrategias lúdicas
fomentaría el
aprendizaje práctico

-Nunca

-A veces

-Siempre

Fuente. Investigación directa

Elaboración. Los autores

1.2.4.3. Técnicas e instrumentos de investigación

La entrevista, es una técnica de recolección de datos que implica una conversación directa entre el entrevistador y el entrevistado, su objetivo es obtener información detallada y profunda sobre un tema específico; este instrumento permite explorar percepciones, opiniones y experiencias personales. La encuesta, es un método de investigación cuantitativa que se realiza mediante un cuestionario, el cual puede ser administrado de forma escrita, estas encuestas son útiles para recopilar información de un gran número de personas en un corto período de tiempo, pueden ser cerradas con opciones de respuesta predeterminadas; este instrumento es ideal para obtener datos cuantitativos y realizar análisis estadísticos. La guía de observación es un instrumento que se utiliza para registrar de manera sistemática lo que se observa en un entorno específico, en el cual se puede incluir listas de verificación, escalas de valoración o descripciones detalladas en base al proceso de aprendizaje en las Ciencias Naturales. La observación puede ser participante el investigador se involucra en el entorno; este instrumento es valioso para estudiar comportamientos y dinámicas en contextos naturales proporcionando una visión directa y sin filtros de la realidad observada.

Técnicas e instrumentos:

Entrevista: Dirigida a los docentes de los 4 paralelos (A, B, C y D), con el objetivo de recopilar información sobre las estrategias que los docentes emplean para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año y las dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje

de Ciencias Naturales. Para ello se elaboró una entrevista estructurada de 12 preguntas abiertas, solicitando a los docentes de manera encarecida su colaboración.

Encuesta: Se realizó mediante un cuestionario previamente elaborado para obtener resultados precisos, con el objetivo de recopilar información y determinar de qué manera se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Los investigadores realizaron 12 preguntas de opción múltiple, las mismas que fueron entregadas directamente a los discentes, conformado por 87 estudiantes de séptimo año.

Guía de Observación: Se aplicó en diferentes momentos y espacios del proceso áulico, con el objetivo de recopilar información a través de una observación directa para obtener datos verídicos acerca de las estrategias lúdicas que el docente imparte en el aula de clases para el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de séptimo año. Así mismo para la elaboración de dicha guía, se tomó en consideración las variables establecidas por el tema y para su correcta ejecución fue autorizada por los docentes de dicha institución, lo cual nos permitió observar las clases de Ciencias Naturales.

1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento

1.3.1. Análisis – discusión de resultados y verificación

1.3.1.1. Resultados de la entrevista dirigida a los docentes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez.

1. ¿Podría describir las características de la metodología que utiliza habitualmente en sus clases de Ciencias Naturales?

En relación a la pregunta expuesta, los docentes de los 4 paralelos, A-B-C y D, de séptimo año, describen que las clases se caracterizan por métodos como la exposición directa de los contenidos teóricos, las lecturas y análisis, explicaciones detalladas, evaluación y la utilidad del texto escolar principalmente como guía del docente para impartir clases.

2. ¿Con qué frecuencia utiliza el texto escolar como recurso principal en sus clases?

En base a la pregunta, los docentes de los 4 paralelos coincidieron con las respuestas, indicando una preferencia predominante por utilizar el texto escolar como recurso principal en sus clases, debido a que es más accesible y alineado con el currículo.

3. ¿Cómo fomenta la participación activa y el interés de los estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales?

En relación a la pregunta planteada en la entrevista, 3 docentes indicaron que fomentan la participación activa a través de preguntas a los estudiantes para verificar su comprensión y mantener su atención y 1 docente por su parte utiliza trabajos colaborativos para fomentar la comunicación, además formula preguntas abiertas para la participación.

4. ¿Como considera su nivel de conocimiento acerca de las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales?

Respecto a la pregunta formulada, los 4 docentes de séptimo año indicaron que su nivel de conocimiento acerca las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales es bajo, debido a la falta de capacitaciones, sin embargo, se encuentran familiarizados con algunos conceptos.

5. ¿Cuál es el método que utiliza para la enseñanza-aprendizaje de sus clases de Ciencias Naturales?

De acuerdo con la pregunta indicada, 2 docentes de séptimo año habitualmente, utilizan una metodología expositiva, debido a la falta de recursos, los otros 2 docentes también emplean la metodología expositiva, pero lo complementan con algunas demostraciones prácticas cuando es posible en las clases de Ciencias Naturales.

6. ¿Qué tipo de aprendizaje adquieren los estudiantes?

Los datos expuestos por los 4 docentes de séptimo año, mencionan que el tipo de aprendizaje que adquieren los estudiantes en clases de Ciencias Naturales, para demostrar su comprensión de diversidad de temas, es memorístico.

7. ¿Considera que la utilización de metodologías tradicionales limita el aprendizaje significativo de los estudiantes en tus clases de Ciencias Naturales?

Los resultados de la entrevista a los 4 docentes indican que las metodologías tradicionales pueden limitar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Adicionalmente, mencionan que estos métodos son efectivos para transmitir información teórica y estructurada sin embargo pueden restringir la capacidad de los estudiantes para aplicar el conocimiento en contextos reales.

8. ¿Qué estrategias lúdicas recomendaría implementar para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las clases de Ciencias Naturales?

2 docentes indicaron que sería muy bueno implementar los juegos de construcción ya que sería de gran interés para el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiéndole su propia construcción, así también 2 docentes mencionaron a los juegos dinámicos y juegos de mesa, ya que permiten explorar al estudiante y la interacción.

9. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico en los estudiantes?

Los datos expuestos por los 4 docentes de séptimo año indicaron que las estrategias lúdicas tienen un valor significativo en el proceso educativo. Sin embargo, su efectividad en fomentar el pensamiento crítico puede depender de cómo se implementen y del contexto en el que se utilicen.

10. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico en los estudiantes?

En base a la pregunta, los docentes de séptimo año se manifiestan que las estrategias lúdicas pueden efectivamente fomentar el pensamiento estratégico en los estudiantes, siempre y cuando se apliquen de manera adecuada y efectiva.

11. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan la participación activa de los estudiantes?

A través de los datos recopilados de la entrevista los 4 docentes de séptimo año, paralelo A, B, C y D, se pudo constatar que pueden tener un impacto positivo en la participación activa de los estudiantes cuando se implemente de una manera estructurada y clara.

12. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el aprendizaje práctico de los estudiantes?

Respecto a la pregunta formulada, 4 docentes de séptimo año, consideran que estas estrategias si fomentan el aprendizaje práctico de los estudiantes, sin embargo, enfrentan un desafío significativo debido a la falta de materiales didácticos adecuados. Esta carencia limita la implementación efectiva de dichas estrategias.

1.3.1.2. Análisis de las encuestas realizada a los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez.

1. ¿Como se caracterizan las clases de Ciencias Naturales?

La mayoría de los estudiantes coinciden que las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales lo que resulta preocupante que las metodologías utilizadas en estas clases son mayormente convencionales y carecen de actividades dinámicas e innovadoras. Impidiendo una comprensión más profunda y un aprendizaje significativo. Además, una minoría encuentran las clases poco activas. Esto indica la necesidad de revisar y modernizar los métodos de enseñanza.

2. ¿Con que frecuencia tu docente utiliza el texto escolar?

Así mismo los estudiantes de séptimo año sugieren que todos los docentes dependen exclusivamente del texto escolar para impartir las clases de Ciencias Naturales, lo que podría estar limitando desarrollar habilidades críticas y creativas necesarias en el contexto educativo actual además de fomentar el interés de los estudiantes.

3. ¿Consideras que el uso del texto escolar limita tu participación activa y tu interés en las clases de Ciencias Naturales?

Así también, la mayoría de estudiantes perciben que el uso constante del texto escolar limita su participación activa, esto puede ser una barrera para una participación activa y un interés sostenido en las clases de Ciencias Naturales. Además, hay un mínimo porcentaje que percibe que esto ocurre ocasionalmente, lo que indica una posible flexibilidad en las prácticas docentes.

4. ¿Qué nivel de conocimiento consideras que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales?

Los estudiantes de séptimo año en su gran mayoría logran estimar que los docentes necesitan mejorar su conocimiento en estrategias lúdicas, debido a que poseen un conocimiento bajo limitado sobre estrategias lúdicas. Sin embargo, también hay un grupo con un porcentaje mínimo que reconoce un nivel medio de conocimiento. Esta situación sugiere la necesidad de capacitación y desarrollo profesional en estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, haciendo que las clases más dinámicas e interactivas para los estudiantes.

5. ¿Qué métodos utiliza el docente de para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales

La mayoría de los estudiantes coinciden en que el docente emplea métodos tradicionales en la enseñanza de Ciencias Naturales. Aunque, una minoría de los estudiantes considera las clases expositivas en dicha asignatura, esto indica que falta integración de metodologías innovadoras renovadas para la enseñanza-aprendizaje. Se sugiere modernizar las estrategias pedagógicas empleadas en esta área para fomentar un aprendizaje interactivo y aplicado.

6. ¿Qué tipo de aprendizaje están adquiriendo los estudiantes?

La mayoría de los estudiantes de séptimo año coinciden con las respuestas que los estudiantes están adquiriendo un aprendizaje memorístico enfocado en la memorización de la información; este alto porcentaje indica una preocupación significativa sobre cómo se está llevando a cabo el proceso educativo, sugiriendo que los estudiantes están más enfocados en la memorización en lugar de comprender y aplicar conceptos, mientras que una minoría manifiestan aprendizaje significativo, lo que indica que están conectando conocimientos con experiencias previas.

7. ¿La utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo?

En su mayoría los estudiantes perciben a las metodologías de enseñanza actuales que están obstaculizando su capacidad para lograr un aprendizaje profundo y duradero, mientras que una minoría manifiesta esta limitación a veces, es decir manera ocasional están limitando su aprendizaje. Lo que se sugiere indagar metodologías renovadas innovadoras para asegurar que estas metodologías no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten un aprendizaje significativo en los estudiantes.

8. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales?

Sugieren que se deben implementar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales, sin embargo, los estudiantes tienen intereses variados, en su mayoría los juegos de construcción, seguido por los juegos dinámicos y una minoría los juegos interactivos donde cada tipo de juego ofrece una experiencia única y enriquecedora.

9. ¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico?

Los estudiantes consideran que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico y una minoría indica que a veces, lo que sugiere que estas estrategias serán bien recibidas al integrarse en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

10. ¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico?

La mayoría de los estudiantes consideran que siempre las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico, esto indica una percepción positiva de estas estrategias adicionalmente una fuerte creencia en la efectividad de estas estrategias para desarrollar habilidades de pensamiento. Por otra parte, una minoría consideran que a veces fomentan un pensamiento estratégico en los estudiantes. Esto sugiere que, aunque reconocen un potencial, pueden ver limitaciones o condiciones específicas bajo las cuales esto ocurre o puede variar dependiendo de factores como la implementación o el tipo de actividad utilizada.

11. ¿Considera Ud. que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa?

Los estudiantes de séptimo año en su mayoría consideran que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa, lo que se ve una percepción positiva en promover la participación lo que indica una fuerte creencia en la efectividad de estas estrategias para involucrar a los estudiantes en el proceso educativo y una minoría indican que a veces.

12. ¿Cree usted que la implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico?

Los estudiantes de séptimo año consideran en su gran mayoría una percepción muy positiva y generalizada sobre la implementación de estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje práctico y una minoría indican a veces. Este enfoque podría no solo hacer el proceso educativo más atractivo, sino también potenciar la comprensión activa, contribuyendo al desarrollo de habilidades prácticas que favorecen un aprendizaje profundo y duradero.

1.3.1.3. Análisis de la guía de observación realizada en el aula de clases, de séptimo año en la asignatura de Ciencias Naturales, Escuela Bolivia Benítez

Dimensión 1: Como se caracterizan las clases de Ciencias Naturales: A través de la observación directa realizada en el aula de séptimo año, se evidenció que las clases se caracterizan por un enfoque tradicional y poco activo donde el docente es el principal transmisor de información y los estudiantes tienen un rol pasivo en el proceso de aprendizaje.

Dimensión 2: La docente integra juegos educativos en las clases de Ciencias Naturales para despertar la curiosidad en los estudiantes de séptimo año: En base a esta dimensión se constató en el aula de séptimo año, la ausencia de integrar juegos educativos en las clases de Ciencias Naturales para despertar la curiosidad; lo que limita que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.

Dimensión 3: Nivel de conocimiento en los docentes sobre estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales: A través de la observación directa realizada en el aula de clases, se constató el bajo conocimiento en los docentes debido a la falta de capacitación y formación en estrategias lúdicas para implementarlas adecuadamente.

Dimensión 4: Método que el docente imparte a las clases de ciencias naturales: En base a la observación minuciosa, se pudo constatar que las clases evidentemente continúan siendo tradicionales, debido a que utilizan el texto escolar como recurso principal, lo que implica que los estudiantes realicen resúmenes, lecturas y tomar notas en las clases de Ciencias Naturales. En esta dimensión los estudiantes manifestaron que les gustaría aprender a través de juegos educativos que construyan su proceso de aprendizaje y obtener una mejor comprensión.

Dimensión 5: Qué tipo de aprendizaje imparte la docente: En esta dimensión, se observó que el aprendizaje promovido es evidentemente memorístico, en lugar de fomentar una comprensión profunda. Los estudiantes de séptimo año tienden a memorizar conceptos para poder exponer sobre algún tema, sin llegar a una verdadera internalización y entendimiento de los contenidos, debido a que la labor del docente consiste en presentar los contenidos de la asignatura y asignar actividades.

1.3.1.4. Verificación de hipótesis

-La hipótesis particular 1 textualmente manifiesta que: Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala, 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se evidencia en los cuadros y gráficos 1,2 y 3 , en la entrevista a los docentes 1,2,3 y en la guía de observación dimensión 1

-La hipótesis particular 2 textualmente manifiesta que: El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se ve reflejado en los cuadros y gráficos 4,5,6 y 7, en la entrevista realizada a los docentes 4,5,6,7 y en la guía de observación dimensión 3,4,5.

-La hipótesis particular 3 textualmente manifiesta que: Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción y juegos de mesa, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se ve reflejado en los cuadros y gráficos 8,9,10,11 y 12, en la entrevista realizada a los docentes 8,9,10,11,12 y en la guía de observación dimensión 2.

1.3.1.5. Discusión de resultados.

Al determinar los resultados obtenidos de la encuesta, entrevista y guía de observación se procede a realizar la correspondiente discusión de resultados.

- Se determina que las clases impartidas en el área de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales con una preferencia predominante del texto escolar como recurso principal lo cual limita su participación activa y su interés, para mejorar esta situación es esencial buscar la manera de salir de la rutina tradicional, tal como lo menciona Quintero (2022), el replanteamiento de la forma de educar es una necesidad apremiante en la

actualidad, el mundo dinámico lo exige y es de vital importancia iniciar a tomar cartas en el asunto, pues la enseñanza tradicional, monótona, no posibilita que los estudiantes se dispongan a dimensionar la importancia del aprendizaje de las Ciencias Naturales.(p.2)

- Por otra parte, se estima que los docentes necesitan mejorar su conocimiento en estrategias lúdicas, debido a que poseen un conocimiento limitado sobre estrategias lúdicas, lo que reflejan una predominancia de método tradicional, lo cual genera un aprendizaje memorístico en los estudiantes Sin embargo, es crucial que los docentes reciban formación continua, esto lo afirma López y Ereu (2024) “la formación docente, debe ser integral, que va más allá de la mera adquisición de conocimientos pedagógicos y metodológicos, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y éticos”.(p.400). Donde se busque cultivar profesionales comprometidos y reflexivos, capaces de afrontar los desafíos educativos de manera efectiva, contribuyendo al desarrollo holístico de sus estudiantes. Adicionalmente la formación docente basada en estrategias lúdicas, no solo revitaliza la experiencia de aprendizaje del educador, sino que también potencia su capacidad para nutrir ambientes educativos dinámicos y participativos.
- Del mismo modo, la utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo, en base a todo estos puntos mencionados se deben implementar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales, para fomentar el pensamiento crítico y estratégico; así lo afirman Cuello et al. (2020), quienes coinciden en que la implementación de estrategias lúdicas provee a los docentes de un nuevo método de enseñanza, que permite crear ambientes de aprendizaje agradables, facilitando las condiciones para que los niños integren, expresen, inventen, descubran, construyan e interioricen contenido útil para toda la vida a través de las habilidades desarrolladas mediante el juego.(p.113)
- Finalmente, Rabasco et al.(2023), todo lo que puede lograrse en los niños a través del juego, se convertirá en un aprendizaje significativo y por ende, permanecerá en su consciencia y será la mejor manera de asumir habilidades que le permitan adaptarse a la sociedad donde se desenvuelve.

1.3.2. Matriz de requerimiento

Basado en los resultados obtenidos de la investigación de campo se propone la siguiente matriz de requerimiento.

Tabla 4: Matriz de requerimiento

PROBLEMA PARTICUAL	SITUACIÓN ACTUAL	OBEJTIVO	REQUERIMIENTO
¿Qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, en el séptimo año, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025?	Las clases de Ciencias Naturales en la Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025, se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas debido a que los docentes dependen del texto escolar – como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año; esta dependencia ha demostrado afectar negativamente tanto la participación de los docentes como el aprendizaje de los estudiantes.	Promover el uso de metodologías activas en las clases de Ciencias Naturales, para aumentar la participación activa y el interés en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año en la Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	Capacitación docente: Organizar talleres y cursos de formación para que los docentes adquieran conocimientos en la adecuada aplicación de estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.
¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el	Bajo desconocimiento de estrategias lúdicas por parte de los docentes, lo que lleva a que las clases se impartan de manera tradicional, resultando un aprendizaje memorístico para los estudiantes de séptimo año,	Proporcionar acompañamiento continuo a los docentes en desarrollar estrategias lúdicas, con el fin de fomentar un aprendizaje significativo y reducir la dependencia de métodos	Creación de un blog educativo para orientar y explorar nuevas metodologías innovadoras que transformen la enseñanza tradicional

proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las ciencias naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025.	– tradicionales en el área de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025.	y orienten al desarrollo de los docentes.
¿Qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	La estrategia sugerida a implementar son los juegos de construcción, juegos dinámicos y juegos de mesa de manera que fomenta el pensamiento crítico y estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025	Implementar estrategias lúdicas especializadas en la enseñanza-aprendizaje para potenciar su comprensión en las clases de Ciencias Naturales, fomentando el pensamiento crítico y el aprendizaje práctico, así como la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.	Elaborar una guía didáctica que incluya un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales.

FUENTE: Investigación directa

ELABORACIÓN: Los autores

1.4. Selección del requerimiento a intervenir – justificación

1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir

De acuerdo con el análisis realizado, se ha llegado a la conclusión de que la opción más apropiada es aquella que presenta mayores beneficios y potencial. Basándose en el estudio de investigación de campo y los resultados obtenidos a través del instrumento aplicado, se determinó la siguiente necesidad: *Elaborar una guía didáctica que incluya un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales.*

1.4.2. Justificación

En la actualidad, la manera de mejorar la calidad de educación y de mejorar el aprendizaje en los estudiantes sigue siendo tradicionalista, de manera que se prioriza la transmisión de conocimientos a través de métodos memorísticos y expositivos. Este enfoque, presenta limitaciones significativas en la capacidad de los estudiantes para involucrarse activamente en su aprendizaje, especialmente en áreas como las Ciencias Naturales.

En relación ante lo expuesto surge la necesidad de elaborar una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales. En este aspecto Ostaiza et al. (2022), manifiestan que diseñar una guía didáctica es una labor esencial tanto para el docente como también para los estudiantes, las cuales son clave para que este proceso se realice con la rigurosidad necesaria que atiende el trasfondo socio crítico y transformador de la problemática observada en el contexto socio educativo. Adicionalmente recurrir a guías didácticas puede ser un recurso valioso al momento de realizar las planificaciones pedagógicas cotidianas.

CAPITULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 Descripción de la propuesta

La presente propuesta integradora marca el inicio de un proyecto de investigación enfocado en la mejora de las prácticas pedagógicas; con los diversos instrumentos que se aplicaron a través de una guía de encuestas, una guía de entrevistas y una guía de observación, se pudo evidenciar que el 68% de las clases se consideran por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, esta situación propicia que los estudiantes adquieran un aprendizaje memorístico representando al 87%. Esta tendencia refleja una limitada incorporación de enfoques pedagógicos innovadores que consideren al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo.

Como futuros docentes inmersos en la realidad educativa de la Escuela Bolivia Benítez, se ha identificado la ausencia de estrategias lúdicas; afectando negativamente el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto se pretende elaborar una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en la asignatura de Ciencias Naturales. Al cual se le ha considerado como nombre: **"Explorando y Aprendiendo: Actividades Lúdicas para el Aprendizaje de las Ciencias Naturales en Séptimo Año"**

Para la implementación de esta propuesta se utilizará como recurso principal herramientas educativas, donde se detallará su estructura clara, los pasos a seguir y las redacciones claves para su correcta ejecución.

Se destaca por ser creativa a la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas en la Escuela Bolivia Benítez, buscando hacer las clases de Ciencias Naturales más atractivas, participativas y significativas para los estudiantes de séptimo año, centrándose en la creación de un recurso educativo tangible y práctico; el mismo va más allá de ser un simple manual de actividades, se concibe como una herramienta estratégica y fundamentada teóricamente que busca transformar la experiencia de aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de educación básica.

La presente guía didáctica incluye:

- ❖ Juegos de construcción: Se fundamentan en la creación de representaciones tangibles de entidades o sistemas propios de las Ciencias Naturales. A través de la manipulación física de materiales diversos, los estudiantes tienen la oportunidad de modelizar conceptos, evidenciando las interrelaciones entre componentes y los principios científicos que los rigen. La actividad constructiva promueve el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, pensamiento espacial y la aplicación práctica del conocimiento teórico.
- ❖ Juegos dinámicos o de movimiento: Se caracterizan por la incorporación del movimiento y la interacción física como elementos centrales para la exploración de principios científicos; estos juegos a menudo implican la experimentación directa. Esta aproximación kinestésica favorece una comprensión más intuitiva y memorable de los conceptos, al tiempo que fomenta el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades de observación y análisis.
- ❖ Juegos de mesa: Se emplean elementos estáticos y estructurados, como tableros, cartas o fichas, para representar conceptos y estimular el pensamiento estratégico y la aplicación del conocimiento en la resolución de desafíos. Juegos de clasificación taxonómica, de memoria sobre hechos científicos, o de simulación de procesos evolutivos, demandan de los participantes la movilización de su comprensión teórica para tomar decisiones informadas y alcanzar objetivos específicos dentro de las reglas del juego. Esta modalidad lúdica promueve el razonamiento lógico, la memoria, la capacidad de análisis y la transferencia del aprendizaje a contextos simulados.

Una guía didáctica típicamente consiste en una serie de elementos interconectados que buscan optimizar la práctica docente y asegurar un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025.

En este sentido se considera al Código de la Niñez y Adolescencia (Art. 38), tomando en cuenta que la educación básica y media deben garantizar la adquisición de conocimientos, valores y actitudes fundamentales para: a) cultivar la personalidad, las aptitudes y las capacidades intelectuales y físicas de niños, niñas y adolescentes hasta su máximo desarrollo, en un ambiente de juego y afecto; y g) fomentar un pensamiento independiente, crítico y creativo.

Finalmente, la elaboración de esta guía didáctica también se alinea con las tendencias educativas actuales y ofrece un potencial significativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, fomentando un desarrollo integral en los estudiantes y

proporcionando una herramienta valiosa para los docentes. Su enfoque en el juego como estrategia pedagógica innovadora la convierte en una propuesta altamente relevante e importante para el contexto educativo, despertando la curiosidad científica, el desarrollo de habilidades de pensamiento y consolida a un aprendizaje que perdure más allá del aula.

2.2 Objetivos de la propuesta

Objetivo General:

Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas que fomente el aprendizaje activo y práctico de las Ciencias Naturales, utilizando estrategias interactivas que motiven a los estudiantes de séptimo año, de la Escuela Bolivia Benítez para desarrollar su pensamiento y fortalecer su comprensión significativa.

Objetivos Específicos:

1. Seleccionar actividades lúdicas e interactivas que estimulen el aprendizaje activo de las Ciencias Naturales en los estudiantes séptimo año, de la Escuela Bolivia Benítez, utilizando juegos educativos y experiencias prácticas.

2. Identificar las características del aprendizaje de las Ciencias Naturales relacionadas con las actividades lúdicas en los estudiantes de séptimo año.

3. Fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes de séptimo año mediante el uso de herramientas lúdicas que estimulen la reflexión, el análisis y la resolución de problemas.

2.3 Componentes Estructurales

El propósito de plantear la presente propuesta mencionada: una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas. Al cual se le ha considerado como nombre: **"Explorando y Aprendiendo: Actividades Lúdicas para el Aprendizaje de las Ciencias Naturales en Séptimo Año"** es dar a conocer la importancia y valor que tiene dentro del aula de clases para facilitar una mejor comprensión y aprendizajes significativos en los estudiantes.

2.3.1 Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son reconocidas como un componente esencial en el proceso educativo, ya que permiten a los estudiantes aprender de manera más efectiva y significativa,

además constituyen una estrategia pedagógica que integra el juego como medio para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la participación activa, el pensamiento crítico, la creatividad y la motivación en los estudiantes. Desde una perspectiva constructivista, autores como Bay et al. (2024), ofrecen un enfoque dinámico y contextualizado para la comprensión de la identidad personal. Este enfoque se centra en la manera en que los individuos construyen activamente su identidad a través de la interacción con su entorno social y cultural. El juego no solo es una forma de entretenimiento, sino una herramienta cognitiva que permite al estudiante experimentar, construir conocimiento y desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

(García 2006, como se citó en Jiménez et al.,2022) sostienen que “las actividades lúdicas estimulan las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. Debido que a través del juego los estudiantes conocen su entorno (lo comprenden, lo estructuran y lo dominan progresivamente), al mismo tiempo que se descubren a sí mismos y fortalecen conocimientos.”

Finalmente, las actividades lúdicas adquieren un papel fundamental, pues permiten adaptar los contenidos curriculares a formas dinámicas y atractivas

2.3.2 Clasificación de actividades lúdicas

Se refiere a la organización y categorización de diferentes métodos que utilizan el juego como medio para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los individuos. Existen diversas categorías de estrategias lúdicas que a continuación se presentan las principales:

Juegos cooperativos: Están diseñados para promover la colaboración en lugar de la competencia. Todos los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, lo cual refuerza valores como la solidaridad, la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos. La premisa fundamental es la interdependencia positiva: el éxito de un individuo o de una acción individual contribuye directamente al éxito colectivo del grupo. En estos juegos, no hay "perdedores" en el sentido tradicional, ya que el énfasis se pone en la colaboración, el apoyo mutuo y la superación de desafíos colectivos.

Características:

- Fomento de habilidades sociales: Promueven la comunicación efectiva, la escucha activa, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Los participantes deben entender las perspectivas de los demás y coordinar sus acciones.
- Inclusión y equidad: Son inherentemente inclusivos, ya que todos los participantes son necesarios para lograr el objetivo. Las diferencias en habilidades o características individuales se ven como fortalezas que contribuyen al conjunto.

Juegos dinámicos o de movimiento: Son aquellas actividades lúdicas que implican un alto grado de actividad física, desplazamiento corporal y expresión motriz. Su naturaleza es energética y a menudo ruidosa, lo que los hace particularmente atractivos para los individuos que necesitan liberar energía y explorar sus capacidades físicas. Estos juegos pueden variar desde simples actividades de correr y saltar permitiendo desarrollar la coordinación, la agilidad, el equilibrio y la conciencia corporal. Además, fortalecen habilidades sociales como el respeto por las reglas y el trabajo en equipo.

Características:

- Predominio del Movimiento Físico Constante: Los participantes corren, saltan, trepan, lanzan o realizan movimientos que implican grandes grupos musculares. Esto fomenta el desarrollo de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la resistencia.
- Fomento del Desarrollo Cognitivo: Resolución de problemas en acción: Los jugadores deben tomar decisiones rápidas, adaptarse a cambios en el entorno y planificar sus movimientos
- Atención y concentración: Requieren mantener el foco en el juego, las reglas y los demás participantes, mejorando la capacidad de atención sostenida.

Juegos de construcción: Son actividades lúdicas que implican la manipulación y combinación de piezas o materiales para crear estructuras, formas o figuras tridimensionales. Estos juegos varían en complejidad, desde apilar bloques simples hasta ensamblar modelos intrincados con piezas más elaboradas (Legos, rompecabezas, entre otros.), y pueden ser tanto individuales como colaborativos.

Características:

- Desarrollo del Pensamiento Científico y Habilidades
- Manipulación de Elementos

➤ Exploración práctica

Juegos de mesa: Se juegan sobre una superficie predefinida (tablero) o con un conjunto de componentes (cartas, fichas, dados) que siguen un conjunto de reglas establecidas. Pueden ser de estrategia, de azar, de rol, de preguntas y respuestas, y se juegan individualmente o en grupos reducidos, promoviendo la interacción y la competición o cooperación regulada.

Esta variedad de actividades lúdicas ofrece múltiples posibilidades para adoptar a diferentes estilos de aprendizaje. El conocimiento de estas clasificaciones permite al docente diseñar ambientes enriquecidos que promuevan tanto el aprendizaje cognitivo como el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Características:

- Componentes Físicos Tangibles: Requieren elementos materiales manipulables como un tablero, cartas, dados, fichas, peones o miniaturas. Estos componentes son esenciales para el desarrollo del juego y la interacción física de los jugadores.
- Reglas Definidas y Estructuradas: Poseen un conjunto de normas explícitas y preestablecidas que dictan cómo se juega, qué acciones son válidas, cómo se determina el turno, el objetivo y las condiciones de victoria. La adherencia a estas reglas es fundamental para la equidad y el progreso del juego.
- Interacción Social y Competitiva/Colaborativa: Involucran a dos o más jugadores que interactúan entre sí. Esta interacción puede ser competitiva (donde los jugadores compiten por la victoria individual), colaborativa (donde trabajan juntos hacia un objetivo común) o una mezcla de ambas.

2.3.3 Aprendizaje de Ciencias Naturales

2.3.3.1 Aprendizaje activo

Se define como un enfoque dinámico y participativo donde el estudiante no es un mero receptor, sino el protagonista central de su propio proceso de construcción del conocimiento, esta metodología se basa en la premisa fundamental de que el aprendizaje más significativo y duradero ocurre cuando los individuos se involucran directamente con el contenido, manipulándolo, aplicándolo y reflexionando sobre sus propias experiencias.

Los estudiantes son desafiados a pensar críticamente, a resolver problemas, a formular preguntas, a debatir ideas y a construir su comprensión a través de la interacción. No se trata solo de hacer, sino de pensar sobre lo que se hace y por qué se hace, esto fomenta el desarrollo de habilidades de orden superior, como el análisis, la síntesis y la evaluación, que son cruciales para el desempeño en contextos reales y complejos.

2.3.3.2 Desarrollo del pensamiento científico

Se trata de la adquisición de una metodología y una mentalidad que permiten a los individuos no solo comprender los fenómenos del mundo natural, sino también investigarlos, interpretarlos y generar nuevo conocimiento sobre ellos. Desde la perspectiva de Jerome Bruner, este tipo de pensamiento se fomenta mediante el aprendizaje por descubrimiento, donde el estudiante construye el conocimiento activamente a partir de la manipulación y la observación del mundo; este enfoque es crucial para formar ciudadanos capaces de analizar información compleja, tomar decisiones basadas en evidencia y adaptarse a un mundo en constante evolución.

2.3.3.3 Relación entre actividades lúdicas y el aprendizaje de Ciencias Naturales

La relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de Ciencias Naturales es simbiótica. El juego no es un adorno curricular, sino un catalizador que transforma el aula en un laboratorio dinámico de exploración, facilita la apropiación de conceptos complejos al hacerlos palpables, promueve una actitud positiva hacia la ciencia, y equipa a los estudiantes con las herramientas cognitivas y sociales necesarias para convertirse en pensadores críticos y curiosos, capaces de comprender e interactuar activamente con el mundo natural que les rodea. Este enfoque lúdico sienta las bases para un aprendizaje científico significativo y perdurable, trascendiendo el aula y cultivando una apreciación por la investigación y el descubrimiento.

La conceptualización de esta relación parte del reconocimiento de que el aprendizaje efectivo que implica la construcción activa del conocimiento, la misma que se erige como una pedagogía activa y vivencial que dota a los estudiantes de las herramientas conceptuales, procedimentales y actitudinales necesarias para comprender, investigar y participar críticamente en el mundo natural que los rodea

2.4 Fase de implementación

A través del proceso investigativo se logró evidenciar la ausencia de actividades lúdicas en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales en el séptimo año de la Escuela Bolivia Benítez; esta carencia limita el desarrollo de un aprendizaje activo en los estudiantes, por ello es menester brindar a los docentes una guía didáctica que integre un conjunto de actividades lúdicas; mismos que contribuirían al progreso de un aprendizaje práctico, dinámico y significativo para el desarrollo de sus clases.

2.4.1 Fase de construcción

Partiendo del diagnóstico inicial que reveló los desafíos en el séptimo año de EGB, se tomó en consideración brindar la presente propuesta, la misma que está orientada a los docentes de la Escuela Bolivia Benítez con el propósito de fortalecer su praxis educativa.

Para la construcción de la propuesta se realizó una revisión del currículo nacional de Educación General Básica, específicamente en el área de Ciencias Naturales de séptimo año, con el fin de identificar los ejes temáticos, objetivos, destrezas con criterio de desempeño, lo que permitió dar paso al desarrollo de las actividades lúdicas. Y para la construcción de la presente propuesta se priorizaron las características, intereses y necesidades claves para transformar la monotonía y generar motivación intrínseca

2.4.2 Fase de socialización

Una vez concluida la propuesta, se llevará a cabo la socialización con las /los docentes de dicha institución para su correcta aplicación dentro del aula con la guía didáctica de actividades lúdicas. Además, se darán indicaciones a los docentes de forma previa el contenido presente y se enfatizará cómo estas actividades lúdicas están diseñadas para crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, facilitando que los estudiantes de séptimo año de EGB, mejoren sus habilidades mientras disfrutan del proceso. Esta socialización es esencial para garantizar una correcta y exitosa aplicación de la propuesta en el entorno educativo.

2.4.3 Desarrollo de la propuesta

La propuesta surge como una respuesta directa y fundamentada a los hallazgos cruciales derivados de nuestra fase de investigación diagnóstica. Los resultados obtenidos evidenciaron la

necesidad imperante de transformar las metodologías de enseñanza-aprendizaje en las clases de Ciencias Naturales para los estudiantes de séptimo año; se identificó una oportunidad clara para fomentar una participación más activa y un aprendizaje práctico que trascienda la memorización, buscando una comprensión más profunda y significativa de los fenómenos naturales.

La esencia de esta propuesta radica en el desarrollo y la implementación de una guía didáctica innovadora, meticulosamente diseñada para integrar un conjunto coherente y progresivo de actividades lúdicas. Esta guía no es meramente una colección de juegos; es una herramienta pedagógica estructurada, pensada para catalizar el interés intrínseco de los estudiantes y facilitar un acercamiento dinámico a los contenidos del tema.

Está compuesta por seis actividades lúdicas, cada una cuenta con su objetivo de aprendizaje, destreza a desarrollar, eje temático y contenido a desarrollar.

Mediante este enfoque estructurado y lúdico, la propuesta busca no solo mejorar la motivación y la participación de los estudiantes, sino también ofrecer a los docentes una herramienta práctica y efectiva para enriquecer sus estrategias pedagógicas, promoviendo un aprendizaje de las Ciencias Naturales más vivencial, relevante y duradero.

2.4.3.1 Estimación del tiempo

Tabla 5. Estimación del tiempo

Acciones	Tiempo
Planificación	3 semanas
Búsqueda y verificación de información	4 semanas
Construcción de la propuesta	4 semanas
Fases de implementación	3 semanas
Socialización	2 semanas
Tiempo	16 semanas

FUENTE: Investigación directa

ELABORACIÓN: Los autores

2.4.3.2 Cronograma de actividades

Tabla 6. Cronograma de actividades

Actividades	Semanas															
	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
1. Planificación																
2. Selección de la temática																
3. Elaboración de objetivos generales y específicos																
4. Revisión del contenido																
5. Elaboración de componentes estructurales																
6. Construcción de la propuesta																
7. Desarrollo de actividades lúdicas																
8. Revisión de la propuesta																
9. Presentación de la propuesta																
10. Socialización de la guía didáctica																

2.5. Recursos Logísticos

Tabla 7. Recursos Logísticos

RECURSOS MATERIALES		
Descripción	Cantidad	Total
Servicio de internet	1	\$50,00
Energía eléctrica	1	\$10,00

Impresiones	---	\$10,00
Pasajes	---	\$25,00
Almuerzos	14	\$35,00
TOTAL:		\$130

CAPÍTULO III

3. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

La guía didáctica con actividades lúdicas tiene como propósito llevar a una educación transformadora, activa y práctica en el área de Ciencias Naturales, vinculadas con el eje temático de séptimo año. Los docentes de la institución “Escuela Bolivia Benítez”, tuvieron la predisposición para contemplar con el objetivo establecido, dando facilidad a la ejecución, las aulas cuentan con buena infraestructura idónea áulica para llevar a cabo la realización de actividades lúdicas. Además, para la elaboración de dicha propuesta el tiempo estimado fue de 4 meses, en el cual se continuó indagando información teórica y metodológica para un trabajo exitoso.

3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Referente a la dimensión económica, se detalla en el punto 2.5 RECURSOS LOGISTICOS, donde se analizan los gastos durante la elaboración de la propuesta, mismo que fue asumido por los tesisas lo cual subraya un compromiso personal significativo.

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

El trabajo investigativo tiene un gran impacto significativo en la sociedad al constituirse como un puente entre la teoría y la práctica, permitiendo una interacción profunda y reflexiva con el entorno sociocultural en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es una herramienta facilitadora que contribuye a orientar y transformar la labor docente, mismas que direccionan a la mejora continua con un enfoque humanista y cálido. Su implementación permite

fortalecer las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes, al mismo tiempo que fomenta valores como el respeto, la cooperación y la empatía dentro del aula.

Desde una perspectiva social, esta propuesta contribuye a transformar la dinámica tradicional de enseñanza, generando un ambiente más motivador y equitativo, donde todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o estilos de aprendizaje, tienen la oportunidad de involucrarse activamente. Además, al estimular el juego como recurso pedagógico, se favorece la construcción de una comunidad educativa más cohesionada, donde el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo, sino también social y emocional.

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

Con una gestión adecuada y la asesoría legal correspondiente, el análisis de la dimensión legal se asegura que la propuesta se implemente cumpliendo todas las regulaciones y normativas aplicables. De acuerdo con el artículo *Código de la Niñez y Adolescencia* (Art. 38) establece que el sistema educativo debe promover el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes. Este desarrollo debe darse en un entorno afectivo, que valore el juego como parte fundamental del aprendizaje, y que fomente capacidades intelectuales, físicas y creativas, así como el pensamiento crítico e independiente.

En este sentido, la propuesta no solo respeta el marco legal, sino que se alinea con él, al ofrecer actividades que contribuyen al bienestar emocional y al aprendizaje significativo del estudiante.

4. Conclusiones

- Las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, se caracterizan por ser tradicionales y depender del texto escolar, lo cual limita la participación e interés de los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025
- Los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, están relacionadas a un nivel bajo de conocimiento, sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje, lo que imparte sus clases con una metodología tradicional, generando un aprendizaje memorístico en los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025

- Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, son los juegos de construcción, juegos dinámicos o de movimiento, juegos de mesa, brindando una plena comprensión y contribuyendo a un aprendizaje significativo y motivador, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025
- La selección de actividades lúdicas e interactivas a desarrollar son: juegos de construcción, juegos de mesa, juegos dinámicos. Estas actividades no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también promueven la participación, el pensamiento crítico y la experimentación directa, lo cual es fundamental para la comprensión de la temática.
- Las características del aprendizaje de Ciencias Naturales relacionadas con las actividades lúdicas se centran en la motivación, la participación activa, el aprendizaje significativo, la creatividad y la colaboración consolidando así una educación más integral, dinámica y efectiva para los estudiantes.
- El fomento del pensamiento crítico de los estudiantes de séptimo año mediante el uso de herramientas lúdicas, representa una estrategia pedagógica innovadora y eficaz para potenciar habilidades fundamentales como la reflexión, el análisis y la resolución de problemas, convirtiéndolo en una experiencia más significativa.

5. Recomendaciones

- Se recomienda implementar un enfoque activo y participativo con estrategias innovadoras para mejorar la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales.
- Se recomienda la incorporación de talleres y capacitaciones dirigidos a los docentes para que se instruyan sobre el uso y aplicación adecuada de estrategias lúdicas, adaptadas al contexto y las necesidades del área de Ciencias Naturales. Esto permitirá superar desafíos relacionados con el desconocimiento y potenciará la calidad de la enseñanza.
- Se recomienda implementar estrategias lúdicas alineadas con el contenido curricular de Ciencias Naturales, asegurándose de que estas respondan a las necesidades y características de los estudiantes.
- Se recomienda implementar a los estudiantes de séptimo año de manera sistemática y planificada actividades lúdicas como juegos de construcción, juegos de mesa y juegos dinámicos dentro de la enseñanza de Ciencias Naturales.

- Se recomienda incorporar de manera regular y planificada herramientas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales, con el fin de estimular el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que promuevan la reflexión, el análisis y la resolución de problemas contribuyendo al desarrollo de competencias cognitivas esenciales.
- Se recomienda que los docentes incorporen de manera planificada y consciente el uso de herramientas lúdicas en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales, con el propósito de fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes de séptimo año.

BIBLIOGRAFIA

- Ayala Laverde, D., Cabezas Aguirre, T., Cabezas Aguirre, A., Madril Rivera, L., & Madril Rivera, M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Científica*, 4(2), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769763>
- Acuña Agudelo, M., & Quiñones Tello, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Alanya Beltran, J., Padilla Caballero, J., & Panduro Ramirez, J. (2021). Propuestas abordadas a los estilos de aprendizaje: revisión sistemática. *Centro Sur. Social Science Journal*, 418-433. <https://centrosureditorial.com/index.php/revista/article/view/136/495>
- Alsina Tarrés, M., & Farrés Culléll, I. (2021). Playing or learning? Playful learning in teacher's musical training. *97Rev. electrón. complut. inves. educ. music. 18, 2021: 97-110* *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 97-110. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5209/reciem.67853>
- Ardila Herrera, D., & Fernández Guayana, T. (2022). Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero. *Acta Scientiarum. Educación*, 44, 1-14. <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.61343>
- Atencio de la Rosa, A., Flores Allier, I., & Valadez Rodríguez, S. (2020). EL PAPEL DE LA CORRIENTE CONSTRUCCIONISTA EN LA PRÁCTICA DOCENTE Y EL APRENDIZAJE. *Humanidades, Tecnología y Ciencia del Instituto Politécnico Nacional*, 22, 1-5. https://revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/23/HUMANIDADES_23_000873.pdf
- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>

- Baque-Reyes, G., & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –aprendizaje. *Revista Polo Del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Bay-Alarcón, V., López-González, M., & Saúl, L. (2024). Identidad Personal Desde una Perspectiva Constructivista: una Revisión Narrativa Centrada en la Teoría de la Discrepancia del Yo. *Revista de Psicoterapia*, 35(127), 85-96. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/rdp.v35i127.39568>
- Benavides Clavijo, C., Mahecha Escobar, J., & Conejo Carrasco, F. (2021). Estrategias didácticas que inciden en la motivación de los estudiantes inscritos en el curso de Práctica en Responsabilidad Social de la sede de uniminutovirtual y a Distancia. *Brazilian Journal of Development*, 7(3), 30880-30898. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n3-693>
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Atividades lúdicas para aprendizagem. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (21 de Diciembre de 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

- Carrascal-Hernández, G., Salas-Navarro, E., & Pérez-Vargas, J. (2022). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. *Cultura, Educación y Sociedad*, 13(2), 105-126. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.06>
- Charcape-Echeverría, J., Terrones-Marreros, M., & Duran-Llano, K. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(2), 36-50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>
- Charcape-Echeverría, J., Terrones-Marreros, M., & Duran-Llano, K. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(2), 36-50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>
- CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (3 de Julio de 2003). *Capítulo III*. <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (25 de Enero del 2021). *TÍTULO II*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (25 de Enero del 2021). *TÍTULO VII*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Cuello Aleán, A., Mestra Montoya, M., & Robles González, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. *Revista de Investigación educativa y pedagógica*, 5(9), 110-131. <https://doi.org/https://doi.org/10.21897/assensus.2011>
- Durán-Pérez, V. D., & G.-B. S. (2021). El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. *Fundación Educació Mèdica*, 24(6), 283-290. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33588/fem.246.1153>

- Esteves Fajardo, Z., Chenet Zuta, M., Pibaque Ponce, M., & Chávez Rocha, M. (2020). Estilos de aprendizaje para la superdotación en el talento humano de estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 225-235. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7500754>
- Gallego Henao, A., Vargas Mesa, E., Peláez Henao, O., Arroyave Taborda, L., & Rodríguez Marín, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133-142. <https://doi.org/https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz Celume, M. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence* 10: 77., 1-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- García Martínez, V., Izquierdo, J., Aquino Zúñiga, S., & Silva Payró, M. (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. <https://doi.org/1030827/profesorado.v25i3.8683>
- García-Cano, L., & Bravo, P. (2020). Factores pedagógicos asociados con el compromiso de los universitarios con sus estudios. *Formación Universitaria*, 13(6), 181-190. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600>
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M., & Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300029&script=sci_arttext
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

- Gutiérrez Villegas, J., Gutiérrez Villegas, I., Martínez Flores, V., Gutiérrez Armentas, E., Gutiérrez Villegas, M., & Niño Monroy, L. (2024). Los Estilos de Aprendizaje de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder (Visual, Auditivo y Kinestésico), en la asignatura Emplea Frameworks para el Desarrollo de Software en el Nivel Medio Superior. *Revista de Investigación Científica, Tecnológica e Innovación*, 2(4), 57-63. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14194090>
- Hernández Chirinos de Jesus, R., & Silva de Jesus Hernández, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 207-220. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13>
- Jiménez Beleño, A. (2022). Competencias matemáticas para el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Difusión Científica*, 4(7), 141-167. <https://doi.org/https://doi.org/10.38186/difcie.47.10>
- Jiménez-Tamayo, R., Ludeña-Jaramillo, L., & Medina-León, C. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social “Tejedora”*, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- León Valero, N., & Moreno Mahecha, L. (2020). La importancia del desarrollo corporal, de niños y niñas de 3 a 5 años. *UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios*, 62. <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/e8797aa8-35e3-431c-b8e3-e4087ad0156b/content>
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (31 De Marzo del 2021). *TÍTULO I*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- López, M., & Ereu Ledezma, E. (2024). Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria. *Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe*, 1(2), 397-428. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13864439>

- López, M., & Ereu Ledezma, E. (2024). Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria. *Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe*, 1(2), 397-428. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13864439>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero-Puerta, M., Guerrero-Puerta, L., Alias, A., Aguilar-Parra, J., & Trigueros, R. (2021). Desarrollo y Validación de un Cuestionario sobre Motivación para Estrategias de Aprendizaje Lúdico Cooperativo. *Enviromental Research and Public Health*, 18(3), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph18030960>
- MANZANO-LEÓN, A., ORTIZ-COLÓN, A., RODRÍGUEZ-MORENO, J., & AGUILAR-PARRA, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios* , 43(4), 29-45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Medel Serrano, K. A., Cuevas Jiménez, A., & Covarrubias Terán, 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. <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8322/5933>
- Medel Serrano, K., Cuevas Jiménez, A., & Covarrubias Terán, M. (2021). *Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação*, 13(1), 278-296. <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8322/5933>
- Morales Guardo, M., & Blanco Gómez, K. (2021). La motivación como estrategia facilitadora para el aumento de la productividad. *Gerencia Libre*, 7, 191-202. https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/gerencia_libre/article/view/9518/8542
- Mukherjee, S., Bugallo, L., Scheuer, N., Cremin, T., Montoro, V., Ferrero, M., Preston , M., Cheng, D., Golinkof, R., & Popp , J. (2023). Las concepciones acerca del juego de niños de cinco países: hacia un mejor conocimiento de la actividad lúdica. *Journal for the Study of Education and Development: Infancia y Aprendizaje*, 46(1), 109-153. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2133401>

- Navarrete Ramírez, R., Tamayo Mero, A., Guzmán Rugel, M., & Pacheco Silva, M. (2021). *Impacto de la psicología Piagetana en la educación de la matemática en estudiantes educación básica superior*. (Vol. 13). Cuba, Cuba. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n6/2218-3620-rus-13-06-598.pdf>
- Núñez-Ríos, G., García- Mendoza, K., Castillo-Martelo, J., & Niño-Jiménez, N. (2020). Reinventando los espacios como lugares de vida y paz una estrategia desde la lúdica para sectores vulnerables. *Revista Política, Globalidad y Ciudadanía*, 6(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.29105/pgc6.12-7>
- Ordoñez Pardo, J., Coraisaca Quitizaca, E., & Espinoza Freire, E. (2020). ¿SE EMPLEAN RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL? UN ESTUDIO DE CASO. 3(3), 48-55. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/202/203>
- Ostaiza Demera, J. M., Vélez Loo, J. M., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). Guía didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años de la escuela “José de Vasconcellos”. *Revista educare*, 26(Extraordinario), 418-440. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1693>
- Parra Peña, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Paz González, A., Lahera Martínez, F., & Pérez Gallo, V. H. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades. *EduSol*, 23(83), 1-14. <http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v23n83/1729-8091-eds-23-83-14.pdf>
- Polo Escobar, B., Hinojosa Salazar, C., Weepiu Samekash, M., & Rodríguez Medina, J. (2022). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de comunicación con enfoque de sistemas. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(5), 47-61. <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845004/28071845004.pdf>

- Quintero-Bacca, A. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto. *AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.15649/2346030X.2497>
- Rabasco Zamora, M. E., Ullauri Pineda, J. G., & Aldaz Borja, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 9(3), 1618-1638. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>
- Roa Rocha, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, 63-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rocca Báez, M. N. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Revista Scientific*, 6(19), 208-227. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>
- RODRÍGUEZ, P., A. G., MOYA, C., & R, D. (2020). Diseño y evaluación de una estrategia lúdica de aprendizaje para enseñar Simulación de Montecarlo. *REVISTA ESPACIOS*, 41(13), 1-10. https://www.researchgate.net/profile/German-Prieto-Rodriguez/publication/342927065_Disenio_y_evaluacion_de_una_estrategia_ludica_de_aprendizaje_para_ensenar_Simulacion_de_Montecarlo/links/5f0e195d92851c1eff10369b/Diseno-y-evaluacion-de-una-estrategia-ludic
- Rosero Duque, M. F. (2020). LA IMPORTANCIA DEL MATERIAL, LOS RECURSOS Y ESTÍMULOS APLICADOS COMO JUEGO EN LA ACTIVIDAD FÍSICA. *Revista educare*, 24(3), 183-204. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1409>
- Sagástegui-Bazán, L. G. (2021). La metodología indagación y el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 804-822. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i12.3406>
- Salas-Acuña, E. O. (2021). Desarrollo de la creatividad en la educación. *Maestro Y Sociedad*, 320-329. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5466/5186>

- Tobón Berrio, L. (2024). Humor, títeres y casos: Mediadores en el aprendizaje significativo del derecho de familia. *REVISTA PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA Y DIDÁCTICA DEL DERECHO*, 11(1), 112-131. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2024.72740>
- Vásquez Vásquez, G., & Pérez Azahuanche, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *revista de investigación educativa de la Rediech*, 11, 1-15. https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i10.805
- Williams Bailey, L., De Peralta, M. S., & Marín Aparicio, J. (2021). El papel del docente frente a las nuevas formas de aprendizaje: Ubicuo, flexible y abierto. *Revista Científica Centros*, 10(1), 82-94. [file:///C:/Users/DELL/Downloads/1951-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2939-1-10-20210115%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/1951-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2939-1-10-20210115%20(1).pdf)
- Zulay Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Revista de Educación*, 2(6), 143 -157. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Zulay Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Revista de Educación*, 2(6), 143 -157. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

ANEXOS

Anexo 1. Formato de la Entrevista



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



ENTREVISTA A LOS DOCENTES

Datos informativos:	Nombres y Apellidos:
	Profesión que desempeña:
Eje Temático:	Procesos de Aprendizaje
Tesistas:	Caiminagua Cristina- Fernández Edwin
Institución Educativa:	Escuela Bolivia Benítez
Curso que ocupa:	
Fecha:	
Instrucción:	-Contestar cada pregunta con total sinceridad.
Objetivo del diagnóstico:	El objetivo de esta entrevista es recopilar información que utilizan los docentes en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, mediante la aplicación del instrumento entrevista para obtener datos verídicos.
Desarrollo:	A continuación, se ha desarrollado una serie de preguntas, donde sus respuestas serán tratadas de manera confidencial y la información recopilada será utilizada únicamente para nuestro proyecto de titulación.
ENTREVISTA	
1. ¿Podría describir las características de la metodología que utiliza habitualmente en sus clases de Ciencias Naturales?	

.....

2. **¿Con qué frecuencia utiliza el texto escolar como recurso principal en sus clases?**

.....

3. **¿Cómo fomenta la participación activa y el interés de los estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales?**

.....

4. **¿Como considera su nivel de conocimiento acerca de las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales?**

.....

5. **¿Cuál es el método que utiliza para la enseñanza-aprendizaje de sus clases de Ciencias Naturales?**

.....

6. **¿Qué tipo de aprendizaje adquieren los estudiantes?**

.....

7. **¿Considera que la utilización de metodologías tradicionales limita el aprendizaje significativo de los estudiantes en tus clases de Ciencias Naturales?**

.....

8. **¿Qué estrategias lúdicas recomendaría implementar para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las clases de Ciencias Naturales?**

.....

9. **¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico en los estudiantes?**

.....

10. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico en los estudiantes?

.....

11. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan la participación activa de los estudiantes?

.....

12. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas fomentan el aprendizaje práctico de los estudiantes?

.....

Anexo 2: Formato de la encuesta



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



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	
Datos informativos:	Nombres y Apellidos:
	Edad:
Fecha:	
Presentación:	El presente instrumento de recolección de datos está basado en una encuesta de preguntas de opción múltiple, la misma que tiene finalidad obtener información verídica, donde sus respuestas serán tratadas de manera confidencial y la información recopilada será utilizada únicamente para nuestro proyecto de titulación.
Tema:	Las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de las ciencias naturales de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025
Objetivo del diagnóstico:	Determinar de qué manera se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de año séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025
Indicaciones:	- Leer atentamente cada pregunta antes de responder, escoja una sola opción y marque con una (x) en la opción elegida. -Contestar cada pregunta con total sinceridad.
Preguntas	
¿Como se caracterizan las clases de Ciencias Naturales? d. Tradicionales	

- e. Activas
- f. Poco Activas

¿Con que frecuencia tu docente utiliza el texto escolar?

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

¿Consideras que el uso del texto escolar limita tu participación activa y tu interés en las clases de Ciencias Naturales?

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

¿Qué nivel de conocimiento consideras que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales?

- a. Alto
- b. Medio
- c. Bajo

¿Qué métodos utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales?

- d. Tradicionales
- e. Clase magistral
- f. Clase Expositiva

¿Qué tipo de aprendizaje están adquiriendo los estudiantes?

- a. Significativo
- b. Mecánico
- c. Memorístico

¿La utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo?

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

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales?

- a. Juegos dinámicos
- b. Juegos de construcción
- c. Juegos de mesa
- d. Juegos interactivos

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico?

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

¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico?

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

¿Considera Ud. que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa?

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

¿Cree Ud. que la implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico?

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

Anexo 3: Formato de Guía de Observación

Tema:	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025				
Objetivo:	Recabar información sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año.				
Indicaciones:	Seleccionar con una x según el criterio observado dentro del desarrollo de la clase				
GUIA DE OBSERVACIÓN					
DIMENSIÓN 1		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
1. Como se caracterizan las clases de Ciencias Naturales	Tradicional				
	Activa				
	Poco Activa				
DIMENSIÓN 2		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
2. La docente integra juegos educativos en las clases de Ciencias Naturales para despertar la curiosidad en los estudiantes de séptimo año	Frecuentemente integra juegos				
	Raramente integra juegos				
	No integra juegos				
DIMENSIÓN 3		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
3. Nivel de conocimiento en los docentes sobre estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de ciencias naturales	Conocimiento alto				
	Conocimiento moderado				
	Conocimiento bajo				
DIMENSIÓN 4		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
4. Método que el docente imparte a las clases de	Tradicional				
	Magistral				
	Expositivo				

ciencias naturales	Aprendizaje Lúdico				
DIMENSIÓN 5		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
5. Qué tipo de aprendizaje imparte la docente	Significativo				
	Mecánico				
	Memorístico				

Anexo 4. Matrices

Matriz de delimitación del tema.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN:	Ciencias Naturales
VARIABLE INDEPENDIENTE:	Estrategias Lúdicas
VARIABLE DEPENDIENTE:	Aprendizaje de las Ciencias Naturales
ALCANCE GEOGRÁFICO:	Escuela “Bolivia Benítez”
ALCANCE POBLACIONAL:	Estudiantes de séptimo año.
ENFOQUE TEÓRICO:	Estrategias lúdicas.
ENFOQUE PRACTICO:	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales.

DELIMITACIÓN DEL TEMA:	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.
TEMPORALIDAD:	2024-2025

Anexo 5. Matriz de problemas.

TEMA: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS COMPLEMENTARIOS		
	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025?	¿Qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?

Anexo 6. Matriz de problemas y objetivos.

TEMA: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS COMPLEMENTARIOS		
	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez - Machala 2024-2025?	¿Qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
	OBJETIVOS ESPECÍFICO 1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS 2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS 3
Determinar cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025	Identificar qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	Establecer cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025	Describir que estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025.

Anexo 7. Matriz de guion esquemático.

TEMA: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.

VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE	CRUCE DE VARIABLES
Estrategias Lúdicas	Aprendizaje de Ciencias Naturales	Estrategias Lúdicas y su Relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales
❖ Estrategias lúdicas ❖ Fundamentos teóricos de la lúdica ❖ Tipos de estrategias lúdicas en educación básica ❖ Características de las estrategias lúdicas ❖ Factores que influyen en la efectividad de las estrategias lúdicas ❖ Ventajas de estrategias lúdicas ❖ Rol del docente en la aplicación de estrategias lúdicas.	❖ El aprendizaje de Ciencias Naturales en Educación Básica ❖ Fundamentos teóricos del aprendizaje de Ciencias Naturales ❖ El papel del docente en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. ❖ Estilos de aprendizaje en el aprendizaje de las Ciencias Naturales ❖ Teorías del aprendizaje aplicadas al juego	❖ Importancia de las estrategias lúdicas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales. ❖ Ventajas del aprendizaje a través del juego

Anexo 8. Matriz de problemas e hipótesis.

TEMA: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS COMPLEMENTARIOS		
	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo se relacionan las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez- Machala 2024-2025?	¿Qué características tienen las clases de Ciencias Naturales, en el séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?	¿Qué estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales, en el séptimo año, ¿Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025?
HIPÓTEISIS CENTRAL	HIPÓTESIS PARTICULARES		
	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR 3
Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales se relacionan significativamente debido a que aportan elementos claves como: la motivación, el aprendizaje significativo, y	Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los	El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de	Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la

desarrollo de sus habilidades, para la enseñanza de la asignatura, lo que permite la interacción con el entorno de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.
--	---	--	---

Anexo 9. Matriz de procedimiento operativo.

Procedimiento:	▪ Delimitación del tema ▪ Justificación ▪ Problema de investigación ▪ Objetivos de investigación ▪ Revisión y selección de artículos científicos ▪ Elaboración del marco teórico ▪ Elaboración hipótesis ▪ Operacionalización de variables ▪ Universo, muestra, unidades de investigación ▪ Elaboración de instrumentos ▪ Recolección de información de campo ▪ Tabulación ▪ Conclusiones ▪ Recomendaciones
Enfoque:	▪ Mixto (Cuantitativo y cualitativo)
Nivel:	▪ Explicativo ▪ Relacional ▪ Descriptivo
Modalidad:	▪ Documental ▪ De campo
Unidades:	▪ Docentes ▪ Estudiantes
Universo:	▪ 4 docentes ▪ 87 estudiantes
Muestra:	Muestreo de manera probabilística.

Anexo 10. Matriz de conceptualización de variables.

TEMA: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025	
VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
Estrategias lúdicas	Aprendizaje de Ciencias Naturales
Es la creación de ambientes positivos para la interacción de personas que proceden de diversos contextos. Para González et al. (2021), es todo aquello que propicia el placer, el bienestar, el descubrimiento y la experiencia contribuyendo al desarrollo integral del ser humano; teniendo en cuenta que lúdico es todo aquello que permite el disfrute, paz, goce, felicidad y tranquilidad; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, provocando la necesidad pertenecer y disfrutar de algo, así como de sentir, expresar y comunicar emociones. (p.31)	Es el proceso mediante el cual los estudiantes adquieren, comprenden y aplican conocimientos, habilidades y actitudes. “Así mismo el aprendizaje de las Ciencias Naturales se enfoca en el constructivismo a través de la interacción con el entorno, adicionalmente, se complementa con enfoques que se adaptan a las características y el contexto de los estudiantes” (Sagástegui, 2021, p.813).

Anexo 11. Matriz de hipótesis, variables, indicadores, técnicas e instrumentos.

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
H.P.1. Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025	Estrategias Lúdicas	Caracterización de las clases de Ciencias Naturales Tradicionales Activas Poco Activas Con que frecuencia utiliza el texto escolar Nunca A veces Siempre El uso del texto escolar limita su participación activa y su interés en las clases de Ciencias Naturales Nunca A veces Siempre	TÉCNICA: Encuesta Entrevista Guía de observación INSTRUMENTO: Guía de encuestas Guía de entrevista Observación

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
H.P.2. El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico entre los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	Aprendizaje de Ciencias Naturales	Nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales Alto Medio Bajo Métodos Tradicionales Clase magistral Clase Expositiva Tipo de aprendizaje Significativo Mecánico Memorístico La utilización de metodología docente limita tu aprendizaje significativo a. Nunca b. A veces c. Siempre	TÉCNICA: Encuesta Entrevista Guía de observación INSTRUMENTO: Guía de encuestas Guía de entrevista Observación

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
H.P.3. Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de Ciencias Naturales	Estrategias lúdicas que se deben implementar a. Juegos dinámicos b. Juegos de construcción c. Juegos de mesa d. Juegos interactivos Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico a. Nunca b. A veces c. Siempre Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico a. Nunca b. A veces c. Siempre Es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa a. Nunca b. A veces c. Siempre La implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico a. Nunca b. A veces c. Siempre	TÉCNICA: Encuesta Entrevista Guía de observación INSTRUMENTO: Guía de encuestas Guía de entrevista Observación

Anexo 12. Matriz de verificación de hipótesis.

HIPÓTESIS PARTICULAR 1	Verificación de hipótesis particular 1.
Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025	La hipótesis particular 1 textualmente manifiesta que: Las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales y utilizar metodologías poco activas, debido a que los docentes emplean el texto escolar como único recurso, lo que limita la participación activa y el interés de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala, 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se evidencia en los cuadros y gráficos 1,2 y 3 , en la entrevista a los docentes 1,2,3 y en la guía de observación dimensión 1
HIPÓTESIS PARTICULAR 2	Verificación de hipótesis particular 2.
El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025.	-La hipótesis particular 2 textualmente manifiesta que: El desconocimiento de estrategias lúdicas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales lleva a los docentes a optar por métodos tradicionales como la clase magistral y la clase expositiva, limitando así el aprendizaje significativo y fomentando un aprendizaje memorístico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se ve reflejado en los cuadros y gráficos 4,5,6 y 7, en la entrevista realizada a los docentes 4,5,6,7 y en la guía de observación dimensión 3,4,5.
HIPÓTESIS PARTICULAR 3	Verificación de hipótesis particular 3.

Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, periodo 2024-2025	-La hipótesis particular 3 textualmente manifiesta que: Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales son los juegos dinámicos, juegos de construcción, juegos de mesa y juegos interactivos, debido a que fomentan el pensamiento crítico, estratégico, promoviendo la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025. Se ha verificado en su totalidad en la investigación de campo y se ve reflejado en los cuadros y gráficos 8,9,10,11 y 12, en la entrevista realizada a los docentes 8,9,10,11,12 y en la guía de observación dimensión 2.
--	---

Anexo 13. Matriz de objetivos y conclusiones.

OBJETIVO	CONCLUSIONES
O.E.1. Identificar qué características tienen las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025.	Las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, se caracterizan por ser tradicionales y depender del texto escolar, lo cual limita la participación e interés de los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025
O.E.2. Establecer cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025.	Los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, están relacionadas a un nivel bajo de conocimiento, sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje, lo que imparte sus clases con una metodología tradicional, generando un aprendizaje memorístico en los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025
O.E.3. Describir que estrategias lúdicas se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025.	Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, son los juegos de construcción, juegos dinámicos, juegos de mesa, brindado una plena comprensión y contribuyendo a un aprendizaje significativo y motivador, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025

Anexo 14. Matriz de conclusiones y recomendaciones.

CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
Las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, se caracterizan por ser tradicionales y depender del texto escolar, lo cual limita la participación e interés de los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025	Se recomienda implementar un enfoque activo y participativo con estrategias innovadoras para mejorar la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales.
Los desafíos que enfrentan los docentes por el desconocimiento de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de las Ciencias Naturales, de séptimo año, están relacionadas a un nivel bajo de conocimiento, sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje, lo que imparte sus clases con una metodología tradicional, generando un aprendizaje memorístico en los estudiantes, Escuela Bolivia Benítez – Machala 2024-2025	Se recomienda la incorporación de talleres y capacitaciones dirigidos a los docentes para que se instruyan sobre el uso y aplicación adecuada de estrategias lúdicas, adaptadas al contexto y las necesidades del área de Ciencias Naturales. Esto permitirá superar desafíos relacionados con el desconocimiento y potenciará la calidad de la enseñanza.
Las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar las clases de Ciencias Naturales de séptimo año, son los juegos de construcción, juegos dinámicos, juegos de mesa, brindado una plena comprensión y contribuyendo a un aprendizaje significativo y motivador, Escuela Bolivia Benítez Machala 2024-2025	Se recomienda implementar estrategias lúdicas alineadas con el contenido curricular de Ciencias Naturales, asegurándose de que estas respondan a las necesidades y características de los estudiantes.

Anexo 15. Matriz de la propuesta

Tema	Requerimiento - Propuesta
Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje de las Ciencias Naturales de séptimo año, Escuela Bolivia Benítez, Machala 2024-2025	Elaborar una guía didáctica que contenga un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales.

Anexo 16. Cuadros, gráficos, análisis e interpretación de resultados

Gráfico 1. Caracterización de las clases de Ciencias Naturales

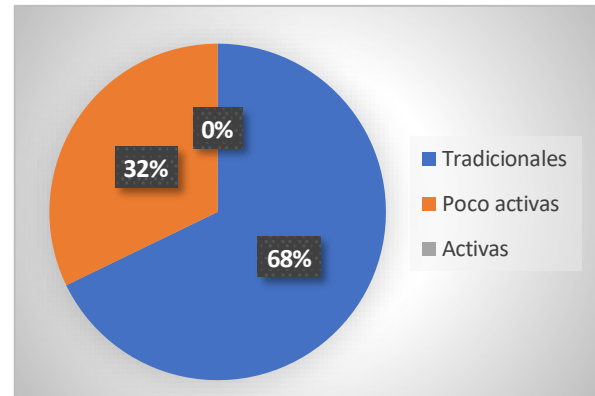
Tabla 1

1. ¿Como se caracterizan las clases de Ciencias Naturales?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Tradicionales	59	68
b. Poco activas	28	32
c. Activas	0	0
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 1



Fuente: Gráfico 1

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: De 87 estudiantes encuestados, los datos de la pregunta muestran que 59 estudiantes siendo el 68% se caracterizan las clases de Ciencias Naturales por ser **tradicionales**, mientras 28 estudiantes manifestaron que las clases son **poco activas** reflejando el 32% de los estudiantes.

Interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, la mayoría de los estudiantes coinciden que las clases de Ciencias Naturales se caracterizan por ser tradicionales lo que resulta preocupante que las metodologías utilizadas en estas clases son mayormente convencionales y no incorporan muchas actividades dinámicas. Además, una minoría encuentran las clases poco activas. Esto indica la necesidad de revisar y modernizar los métodos de enseñanza.

Gráfico 2. Con que frecuencia utiliza el texto escolar

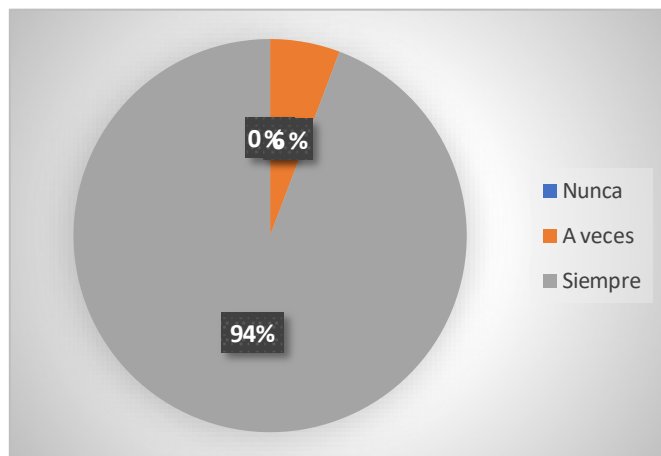
Tabla 2

2. ¿Con que frecuencia tu docente utiliza el texto escolar?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Nunca	0	0
b. A veces	5	6
c. Siempre	82	94
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 2



Fuente: Gráfico 2

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: De acuerdo con los resultados del gráfico presentado tenemos 82 estudiantes siendo el 94% reporta que los docentes **siempre** utilizan el texto escolar con frecuencia, mientras 5 estudiantes que refleja al 6% considera que **a veces** lo utiliza.

Interpretación: Estos datos de la tabla N.º 2, de acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta, sugieren que la gran mayoría de los docentes dependen exclusivamente del texto escolar para impartir las clases de Ciencias Naturales, lo que podría estar limitando desarrollar habilidades críticas y creativas necesarias en el contexto educativo actual además de fomentar el interés de los estudiantes.

Gráfico 3. El dependiente uso del texto escolar limita su participación activa y su interés

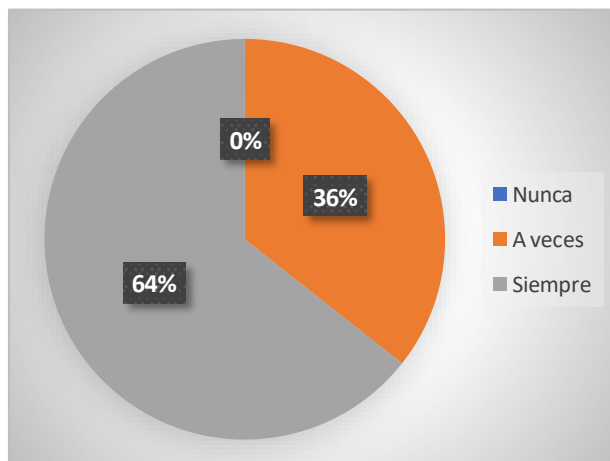
Tabla 3

3. ¿Consideras que el uso del texto escolar limita su participación activa y su interés en las clases de Ciencias Naturales?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Nunca	0	0
b. A veces	31	36
c. Siempre	56	64
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 3



Fuente: Gráfico 3

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis e interpretación: Según los resultados de la gráfica tenemos de 56 estudiantes que corresponde al 64% consideran que el uso del texto escolar **siempre** limita su participación activa y el interés en las clases de Ciencias Naturales, mientras que 31 estudiantes representando al 36% indican que **a veces**.

Los datos de la tabla N°3 de acuerdo a los resultados obtenidos muestran que una mayoría de estudiantes perciben que el uso constante del texto escolar limita su participación activa, esto puede ser una barrera para una participación activa y un interés sostenido en las clases de Ciencias Naturales. Además, hay un mínimo porcentaje que percibe que esto ocurre ocasionalmente, lo que indica una posible flexibilidad en las prácticas docentes.

Gráfico 4. Nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas

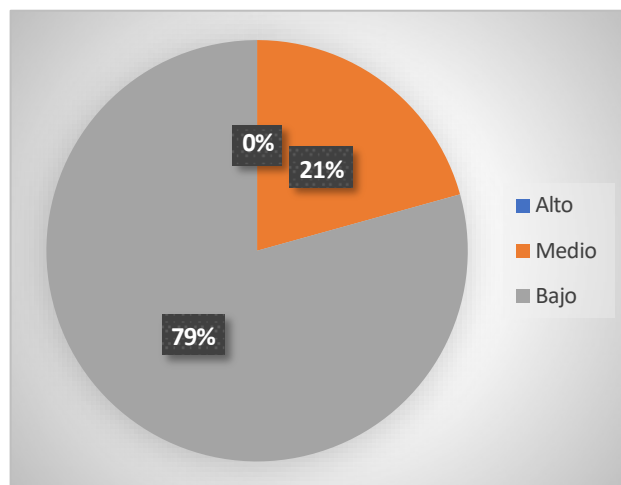
Tabla 4

4.¿Qué nivel de conocimiento consideras que tienen los docentes acerca de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Alto	0	0
b. Medio	18	21
c. Bajo	69	79
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 4



Fuente: Gráfico 4

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: De acuerdo a los datos de la gráfica tenemos de los 69 encuestados correspondiendo al 79% consideran que el nivel de conocimiento de los docentes sobre estrategias lúdicas es **bajo**, mientras que 18 estudiantes, indicando al 21% consideran que los docentes tienen un nivel **medio** de conocimiento en estas estrategias

Interpretación: Los datos de la tabla N° 4 de acuerdo a los resultados obtenidos, sugieren en su mayoría los docentes necesitan mejorar su conocimiento en estrategias lúdicas, debido a que poseen un conocimiento bajo limitado sobre estrategias lúdicas. Sin embargo, también hay un grupo con un porcentaje mínimo que reconoce un nivel medio de conocimiento. Esta situación sugiere la necesidad de capacitación y desarrollo profesional en estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, haciendo que las clases más dinámicas e interactivas para los estudiantes.

Gráfico 5. Métodos que utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales

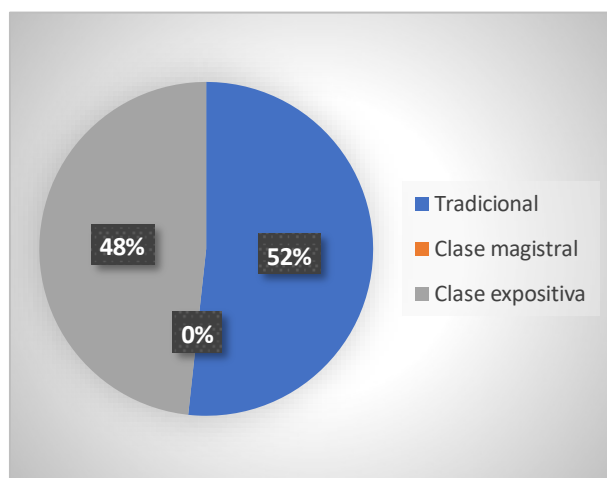
Tabla 5

5. ¿Qué métodos utiliza el docente para la enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Tradicional	45	52
b. Clase magistral	0	0
c. Clase expositiva	42	48
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 5



Fuente: Gráfico 5

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según los datos de la gráfica de los 45 estudiantes encuestados que corresponde al 52%, nos indica que el método que la docente utiliza para enseñar Ciencias Naturales es *tradicional*, por otra parte 42 estudiantes correspondiente al 48%, sugieren que la *clase es expositiva*.

Interpretación: De la tabla N°5 de acuerdo a los resultados obtenidos, reflejan una predominancia de métodos que utiliza el docente en la enseñanza de Ciencias Naturales es tradicional, y una menor parte considera las clases expositivas en las Ciencias Naturales esto indica que falta integración de metodologías innovadoras renovadas para la enseñanza-aprendizaje. Se sugiere modernizar las estrategias pedagógicas empleadas en esta área para fomentar un aprendizaje interactivo y aplicado,

Gráfico 6. Tipo de aprendizaje que están adquiriendo los estudiantes

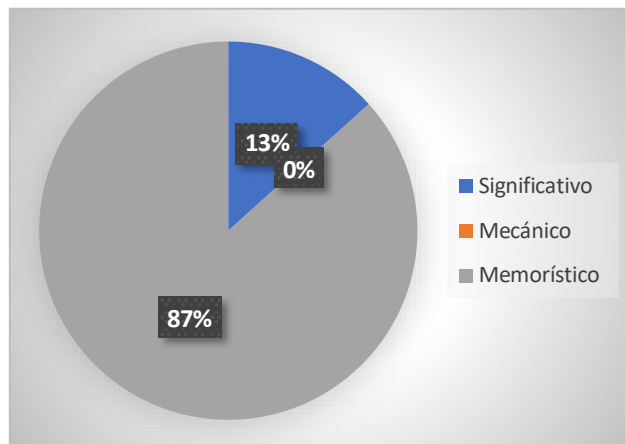
Tabla 6

6. ¿Qué tipo de aprendizaje están adquiriendo los estudiantes?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Significativo	12	13
b. Mecánico	0	0
c. Memorístico	78	87
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 6



Fuente: Gráfico 6

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis e interpretación: Según los datos de la gráfica de 78 encuestados correspondiendo al 87% están adquiriendo un aprendizaje *memorístico*, por otra parte 12 estudiantes representando al 13% están adquiriendo un aprendizaje *significativo* en las clases de Ciencias Naturales.

Interpretación: De la tabla N° 6, es notable en su gran mayoría que los resultados recopilados coindicen con las respuestas que los estudiantes están adquiriendo un aprendizaje memorístico enfocado en la memorización de la información; este alto porcentaje indica una preocupación significativa sobre cómo se está llevando a cabo el proceso educativo, sugiriendo que los estudiantes están más enfocados en la memorización en lugar de comprender y aplicar conceptos, mientras que una minoría manifiestan aprendizaje significativo, lo que indica que están conectando conocimientos con experiencias previas.

Gráfico 7. La utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo

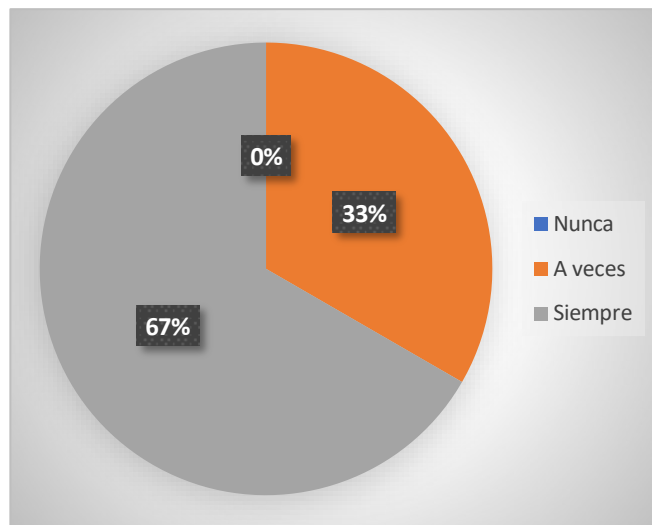
Tabla 7

7. ¿La utilización de metodología docente limita el aprendizaje significativo?		
Indicador	Frecuenci a	%
a. Nunca	0	0
b. A veces	29	33
c. Siempre	58	67
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 7



Fuente: Gráfico 7

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según los datos de la gráfica expuesta, 58 encuestados correspondiente al 67% *siempre* se ven afectados que la metodología docente limita el aprendizaje significativo, mientras que 29 estudiantes correspondiente al 33% consideran que *a veces*.

Interpretación: Los resultados de la tabla N° 7, en su mayoría los estudiantes perciben a las metodologías de enseñanza actuales que están obstaculizando su capacidad para lograr un aprendizaje profundo y duradero, mientras que una minoría manifiesta esta limitación a veces, es decir manera ocasional están limitando su aprendizaje. Lo que se sugiere indagar metodologías renovadas innovadoras para asegurar que estas metodologías no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Gráfico 8. Estrategias lúdicas que deben implementar para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje

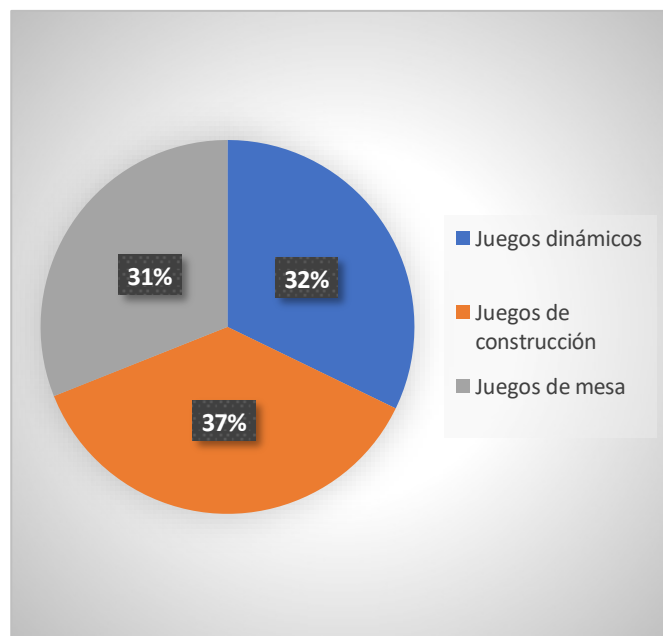
Tabla 8

8.¿Cuáles son las estrategias lúdicas que se deben implementar para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales?		
Indicador	Frecuencia	%
a. Juegos dinámicos	28	32
b. Juegos de construcción	32	37
c. Juegos de mesa	27	31
d. Juegos interactivos	0	0
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 8



Fuente: Gráfico 8

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según los datos en la gráfica tenemos 32 estudiantes, lo que representa el 37% indican que se deben implementar juegos de construcción, 28 estudiantes correspondiente al 32% indican juegos dinámicos y 27 encuestados representando al 31% indican juegos de mesa.

Interpretación: Los resultados de la tabla N° 8 sugieren que se deben implementar estrategias lúdicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las clases de Ciencias Naturales, sin embargo los estudiantes tienen intereses variados, en su mayoría los juegos de construcción, seguido por los juegos dinámicos y una minoría los juegos interactivos donde cada tipo de juego ofrece una experiencia única y enriquecedora.

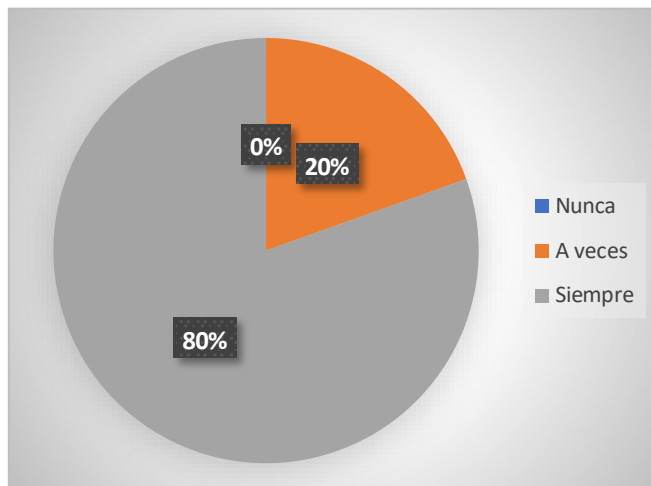
Gráfico 9. Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico

Tabla 9

9. ¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico?		
Indicador	Frecuencia	%
Nunca	0	0
A veces	17	20
Siempre	70	80
Total	87	100

Fuente: Encuesta dirigido a estudiantes
Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 9



Fuente: Gráfico 9
Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según los resultados expuestos, 70 estudiantes, lo que representa el 80%, creen que las estrategias lúdicas **siempre** fomentan el pensamiento crítico, por otro lado, 17 estudiantes, que constituyen el 20%, consideran que estas estrategias **a veces** fomentan el pensamiento crítico.

Interpretación: Los resultados de la tabla N°9, coinciden con las respuestas en su mayoría consideran que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento crítico y una minoría indica que a veces, lo que sugiere que estas estrategias serán bien recibidas al integrarse en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Gráfico 10. Las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico

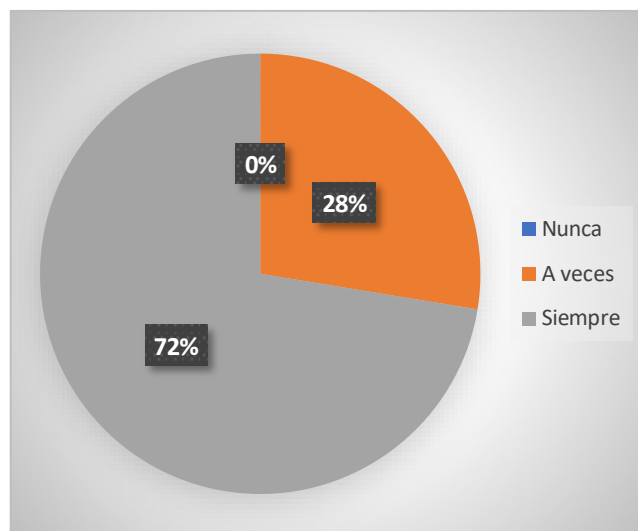
Tabla 10

10.¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico?		
Indicador	Frecuencia	%
Nunca	0	0
A veces	24	28
Siempre	63	72
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 10



Fuente: Gráfico 10

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según la gráfica presentada de los datos obtenidos de la encuesta, 63 estudiantes reflejando el 72% consideran que las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico, mientras que 24 estudiantes representado el 28% considera que a veces.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes consideran que siempre las estrategias lúdicas fomentan el pensamiento estratégico, esto indica una percepción positiva de estas estrategias adicionalmente una fuerte creencia en la efectividad de estas estrategias para desarrollar habilidades de pensamiento. Por otra parte una minoría consideran que a veces fomentan un pensamiento estratégico en los estudiantes. Esto sugiere que, aunque reconocen un potencial, pueden ver limitaciones o condiciones específicas bajo las cuales esto ocurre o puede variar dependiendo de factores como la implementación o el tipo de actividad utilizada.

Gráfico 11. Es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa

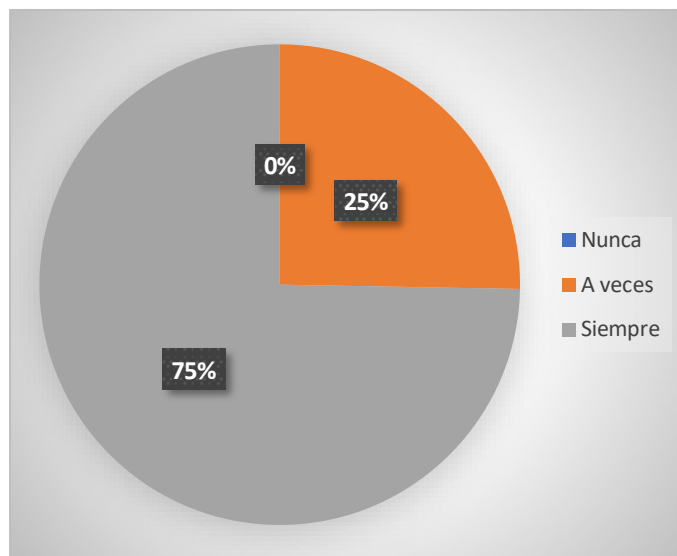
Tabla 11

11. ¿Considera Ud. que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa?		
Indicador	Frecuencia	%
Nunca	0	0
A veces	22	25
Siempre	65	75
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 11



Fuente: Gráfico 11

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Según los datos expuestos en la gráfica, 65 estudiantes encuestados que representa al 75% consideran que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa, mientras que 22 estudiantes correspondiente a 25% indican que a veces.

Interpretación: Los datos de la tabla N° 11 según los resultados obtenidos de la encuesta, indican en su mayoría el 75% consideran que es beneficioso integrar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa, lo que se ve una percepción positiva en promover la participación lo que indica una fuerte creencia en la efectividad de estas estrategias para involucrar a los estudiantes en el proceso educativo y una minoría indican que a veces.

Gráfico 12. La implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico

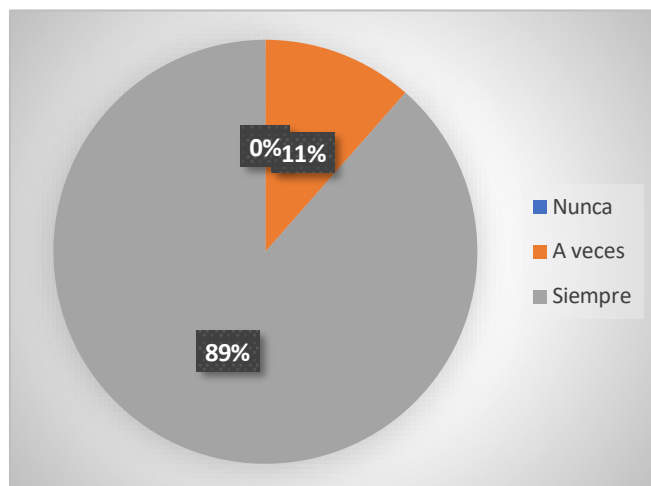
Tabla 12

12. ¿Cree Ud. que la implementación de estrategias lúdicas fomentaría el aprendizaje práctico?		
Indicador	Frecuencia	%
Nunca	0	0
A veces	10	11
Siempre	77	89
Total	87	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Gráfico 12



Fuente: Gráfico 12

Elaborado por: Caiminagua y Fernández

Análisis: Los datos expuestos en la gráfica, 77 estudiantes correspondiente al 89% creen que **siempre** las estrategias lúdicas fomentan el aprendizaje práctico, mientras que 10 estudiantes representando al 11% indican que **a veces**.

Interpretación: Los datos de la tabla N 12, con el mayor porcentaje 89% consideran en su gran mayoría una percepción muy positiva y generalizada sobre la implementación de estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje practico y una minoría indican que a veces. Este enfoque podría no solo hacer el proceso educativo más atractivo, sino también potenciar la comprensión activa, contribuyendo al desarrollo de habilidades prácticas que favorecen un aprendizaje profundo y duradero.

Anexo . Oficio de modalidad.

Machala, 14 de octubre del 2024

Srs.

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De mi consideración:

Yo, **Caiminagua Nagua María Cristina**, estudiante de SÉPTIMO P.A.O. paralelo "A", jornada diurna, periodo 2024-2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds., con el motivo de dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador Curricular".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente



CL 0705714343

Machala, 14 de octubre del 2024

Srs.

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De mi consideración:

Yo, **Edwin Jamil Fernández Fernández Fernández** estudiante de SÉPTIMO P.A.O. paralelo "A", jornada diurna, periodo 2024-2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds., con el motivo de dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,


CI. 0705210763

Oficio de soporte investigativo.

Machala, 14 de octubre del 2024

Srs.

Dr. Alex Rivera Rios Mg. Sc.

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De nuestras consideraciones:

Nosotros, **Caiminagua Nagua María Cristina** y **Edwin Jamil Fernández Fernández**, estudiantes del SÉPTIMO P.A.O paralelo "A" jornada diurna, periodo 2024-2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Uds. para dar conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,



Caiminagua Nagua María Cristina

CI. 0705714343



Edwin Jamil Fernández Fernández

CI. 0705210763

Dir. Av. Panamericana Km 5 I 2 Vía Machala Pasaje Telf. 2983362 - 2983365 - 2983363-2983364

Oficio de aceptación de la institución educativas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
"Calidad, pertinencia y calidez"
FACULTAD DE CIENCIA SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica

Machala, Martes 15 de Octubre del 2024.

Mgtr.

Margarita Jaramillo Sarango

RECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA BOLIVIA BENÍTEZ

Presente

De mi consideración:

Nosotros, Caiminagua Nagua Maria Cristina y Edwin Jamil Fernández Fernández ,
estudiantes del SEPTIMO P.A. paralelo "A" jornada Diurna periodo 2024 – 2 de la
carrera de Educación Básica me dirijo a Ud. expresándole nuestro cordial y atento saludo,
a la vez que le damos a conocer que en este semestre nos corresponde iniciar nuestro
proceso de titulación previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica,
por lo que de la manera más comedida posible le solicitamos autorización para poder
realizar nuestro trabajo de integración curricular como requisito para poder cumplir con
nuestro trabajo de titulación.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud

Atentamente

Caiminagua Nagua Maria Cristina
Estudiante
CI. 0705714343

Edwin Jamil Fernández Fernández
Estudiante
CI. 0705210763

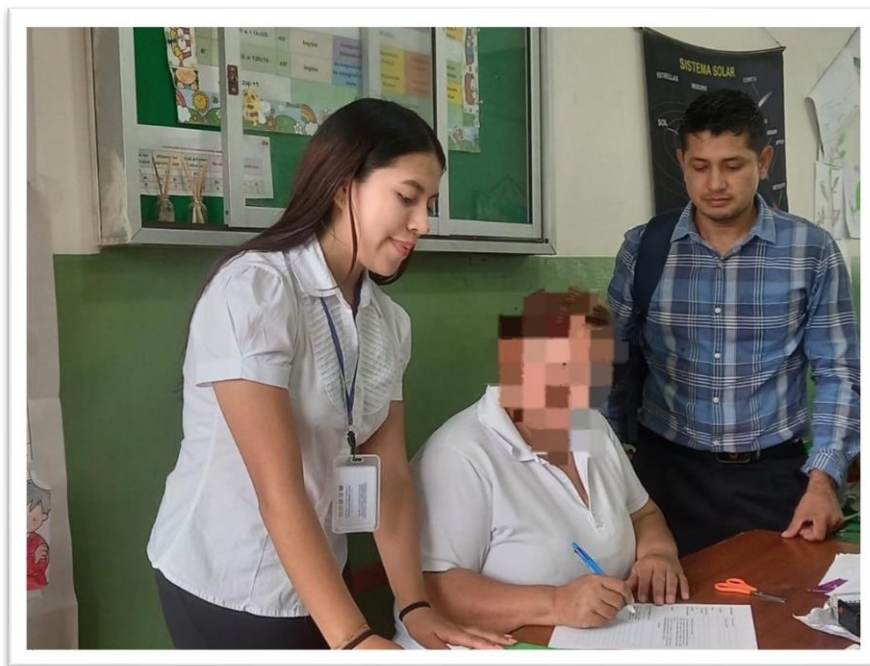
Mgtr. Margarita Jaramillo Sarango



Anexo. Memoria fotográfica - Aplicación de los instrumentos en la Escuela de Educación Básica

Entrevista a docentes de la escuela Bolivia Benítez

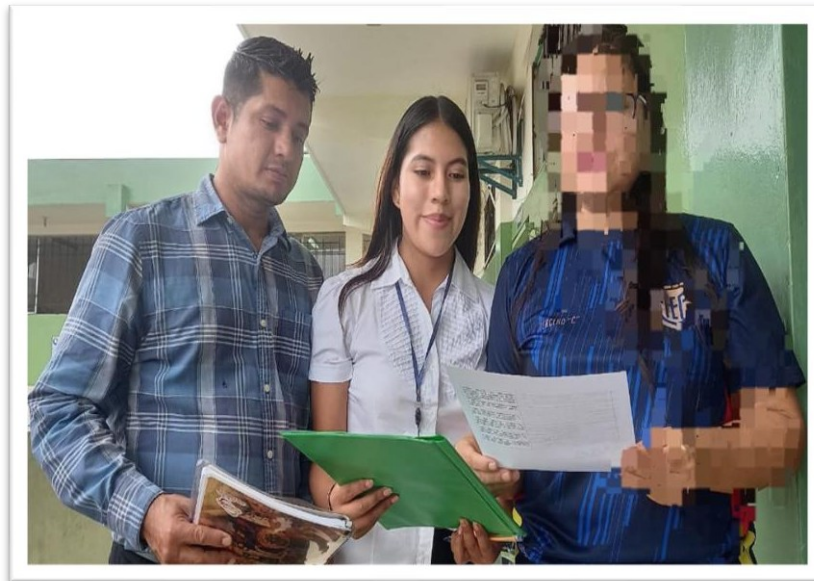
Paralelo A



Paralelo B



Paralelo C



Paralelo D



Encuesta a los estudiantes



Anexo. Ilustraciones.

Ilustración 1: Ubicación de la Escuela Bolivia Benítez

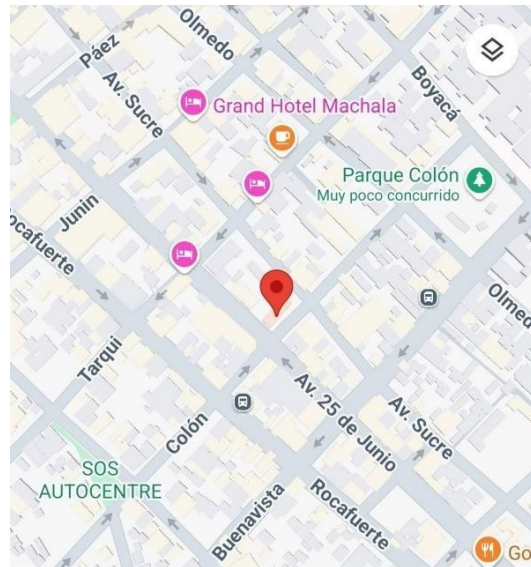


Ilustración 2: Ubicación Interna de la Escuela de Educación Básica





Anexo I. Capturas de citas.

Número de Cita	1
Número de página	147
Autor	Marlise Del Valle Parra Peña
Año de publicación	2020
Link	https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128
ISSN	2542-2987
Capture de la cita subrayada	En tal sentido, el Sistema Educativo Venezolano debe garantizar un proceso de transición o adaptación social del estudiante desde la educación inicial para su ingreso al subsistema de educación primaria para la adquisición de destrezas como habilidades, además, de la apropiación de conocimientos que le permitan a los niños y niñas avanzar en su proceso de aprendizaje, en ese sentido, se puede iniciar mediante actividades estratégicas especiales como los juegos pedagógicos. Conforme a ello, en los Centros de Educación Inicial, según Jiménez (2016a): "las actividades se desarrollan mediante la lúdica para que el niño se pueda expresar participando constructivamente en las relaciones de aprendizaje" (pág. 42); además, se convierte en un sujeto activo en los diferentes espacios; mientras, en la escuela primaria, el educando se encuentra con una realidad diferente porque se cambia desde la organización del aula como la ejecución de la planificación a partir de proyectos de aprendizaje. .lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. p. BA2016000002 - Vol. 5, Nº 17 - Agosto-Octubre 2020 - pág. 143/163 ISSN: 0000 0004 6045 0361
Capture de la portada del artículo	 Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC. C.A. DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163 OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai Artículo Original / Original Article Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa Autora: Marlise del Valle Parra Peña Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL mdvpp4@gmail.com Barinas, Venezuela https://orcid.org/0000-0001-9690-4773 Resumen La investigación tuvo como propósito implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición en los niños y niñas de inicial a primer grado de primaria de la escuela Básica "María La Riva Salas", municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela. Metodológicamente la indagación se enmarcó en el paradigma socio crítico mediante el método de investigación acción. Los informantes, quedaron constituidos por cuatro (4) docentes: dos (2) de educación inicial y dos (2) de primaria. Las técnicas de recolección de información quedaron determinadas por la entrevista en profundidad, con el registro de notas de campo. Para la interpretación de información se utilizó las técnicas de categorización, triangulación y la teorización. Se destaca como hallazgos de la investigación, la falta de actividades recreativas que le permitan al estudiante adaptarse a la situación de aprendizaje en primer grado. Dentro de las reflexiones finales, se tiene que existe la necesidad de introducir cambios a través de actividades lúdicas en la praxis del docente para articular no solo los aspectos cognitivos, corporales, motrices, sino también, las relaciones con aprendizaje, en los cuales el estudiante podrá sentirse sin temores, incertidumbres o ansiedades, facilitando su incorporación en la educación primaria. Palabras clave: juego educativo; aprendizaje; adaptación del estudiante. Marlise del Valle Parra Peña. Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Cómo citar este artículo: Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Revista Científica, 5(17), 143-163. e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163 ISSN: 0000 0004 6045 0361

Número de Cita	2
Número de pagina	11
Autor	Sarah J. Mukherjee , Lucía Bugallo , Nora Scheuer , Teresa Cremin , Virginia Montoro , Martha Ferrero , Marcia Preston , Doris Chengd , Roberta Golinkoff and Jill Popp
Año de publicación	2023
Link	https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1080/02103702.2022.2133401
Capture de la cita subrayada	Children's conceptions of play / Las concepciones de niños acerca del juego 111 Constructing a nuanced understanding of children's perceptions of playfulness beyond the classroom is necessary to underpin and enrich the work of educators, families and childhood policymakers and maximize play's potential for children's well-being. In response to these challenges, an exploratory study was undertaken in urban locations in five countries spanning various continents (North and South America, Asia and Europe), led by an international team of Play and Learning Scholars (PALS). The wider aims of this project were to understand how children of five and seven years of age and mothers in these different cultural settings conceived of play, as well as its relationship to learning. In this paper we were interested in obtaining a wide picture of commonalities and differences across sites, as a basis for subsequent studies tailored to explain the role of culture in children's and mothers' nuanced conceptions of this cultural practice. Thus, we examine the children's responses to sets of cards which depict familiar activities, in order to address the following research questions:
Capture de la portada del artículo	JOURNAL FOR THE STUDY OF EDUCATION AND DEVELOPMENT / INFANCIA Y APRENDIZAJE 2023, VOL. 46, NO. 1, 109-153 https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2133401 Routledge Taylor & Francis Group OPEN ACCESS Check for updates Conceptions of play by children in five countries: towards an understanding of playfulness (Las concepciones acerca del juego de niños de cinco países: hacia un mejor conocimiento de la actividad lúdica) Sarah J. Mukherjee , Lucía Bugallo , Nora Scheuer , Teresa Cremin , Virginia Montoro , Martha Ferrero , Marcia Preston , Doris Chengd , Roberta Golinkoff  and Jill Popp  ^aThe Open University; ^bCONICET and Universidad Nacional del Comahue (IPEHCS); ^cUniversity of Delaware; ^dTung Wah College; ^eThe LEGO Foundation ABSTRACT Drawing on a mixed-methods cross-cultural study undertaken in five locations in Argentina, Denmark, Hong Kong, England and the United States in 2018, this paper explores how children (aged five and seven) conceive of playfulness. Following a card-sorting task, 387 children selected familiar activities that they felt were most representative of play and not-play and explained their reasons. The children's justifications were fully transcribed, and five corpora were created (one per site). Lexicometry was applied, generating sets of the characteristic responses per age in each site. In-depth qualitative interpretation of these modal responses revealed nine dimensions across play and not-play: pleasure, social context, materials, movement, agency, risk, goal, time and focus. Commonalities revealed that children's ideas around play are not aligned with specific activities but with the sense of agency in a secure physical and social context when carrying out an activity experienced as an end in itself. Implications for playful pedagogies highlight the need to open up play with opportunities for children's choice and initiative, confident exploration and immersion in the activities in which they participate. RESUMEN A partir de un estudio multicultural de métodos mixtos realizado en 2018 en cinco localidades de Argentina, Dinamarca, Hong Kong, Reino Unido y Estados Unidos, en este artículo se exploran las concepciones acerca de la actividad lúdica de niños de cinco y siete años. Tras una tarea de clasificación de tarjetas, 387 niñas y niños seleccionaron aquellas actividades familiares que consideraban más representativas de juego y aquellas más ajenas al juego y explicaron sus razones. Se realizó una transcripción completa de sus justificaciones y se crearon cinco corpus (uno ARTICLE HISTORY Received 1 December 2021 Accepted 21 July 2022 KEYWORDS play; not-play; children's agency; children's voices; lexicometry PALABRAS CLAVE juego; no juego; agencia en la infancia; voces de los niños; lexicometría CONTACT Sarah J. Mukherjee  sarahjane.mukherjee@open.ac.uk  The Open University, Faculty of Wellbeing, Education and Language Studies, Stuart Hall Building, Walton Hall, Milton Keynes, MK7 6AA, UK. English version: pp. 109-128 / Versión en español: pp. 129-150 References / Referencias: pp. 150-153 Spanish translation / Traducción al español: Mercè Rius  Supplemental data for this article can be accessed here / Se puede acceder a los datos suplementarios para este artículo aquí

Número de Cita	3
Número de pagina	211
Autor	Ramón Antonio Hernández Chirinos de Jesus-Francisco das C Silva de Jesus Hernández
Año de publicación	2020
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnLasClasesDeEspanolComoLenguaEx-7823616%20(1).pdf
Capture de la cita subrayada	<i>Las estrategias lúdicas</i> Las estrategias lúdicas potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas (Guerrero, 2014). <u>Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración e indagación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se les está enseñando.</u> Las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas, permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada, 2014). Los saberes que menciona Morín (1999) son: - Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión. - Los principios de un conocimiento pertinente. - Enseñar la condición humana. - Enseñar la identidad terrenal. - Afrontar las incertidumbres. - Enseñar la comprensión. - La ética del género humano.
Capture de la portada del artículo	Hernández y Silva / Cultura, Educación y Sociedad, vol. 11 no. 1, pp. 207-220, Enero - Junio, 2020 Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera Playful activities in spanish as a foreign language classes DOI: http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13 Recibido: 27 de febrero de 2020 Aceptado: 28 de mayo de 2020 Publicado: 09 de julio de 2020 Ramón Antonio Hernández Chirinos de Jesus  Universidade Estadual do Piauí, Porto, Piauí (Brasil) ramon_hernandez2012@hotmail.com Francisco das C Silva de Jesus Hernández  Secretaria Municipal de Assistência Social Porto Piauí, Porto, Piauí (Brasil) professorjesus.2013@yahoo.com.br Para citar este artículo: Hernández, R. y Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. <i>Cultura, Educación y Sociedad</i>, 11(2). 207-220. DOI: http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13

Número de Cita	4
Número de pagina	120
Autor	Tobón Berrio, Luz Estela
Año de publicación	2024
Link	https://pedagogiaderecho.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/72740/76814
ISSN	0719-5885
Capture de la cita subrayada	jurídicas contextualizadas en las realidades jurídico-familiares y propongan soluciones a conflictos legales presentes. El docente debe asumir el rol de mediador de una experiencia positiva de aprendizaje en la que se disminuya la tensión emocional al recorrer el camino entre la teoría y el entrenamiento para la práctica. Es tarea del docente enlazar de manera creativa información y realidad (Valles Montero y otros, 2021). Los títeres son una respuesta a esta necesidad pedagógica, pues acercan la realidad al aula de manera segura. Las consultas jurídicas de las marionetas —anidadas
Capture de la portada del articulo	REVISTA PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA Y DIDÁCTICA DEL DERECHO VOL. 11 NÚM. 1 (2024) • PÁGS. 112-131 • DOI 10.5354/0719-5885.2024.72740 RECIBIDO: 17/11/2023 • APROBADO: 27/5/2024 • PUBLICADO: 30/6/2024 ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN Humor, títeres y casos: Mediadores en el aprendizaje significativo del derecho de familia Humor, marionetes e casos: Mediadores na aprendizagem significativa de direito de família Humor, puppets and cases: Mediators in the meaningful learning of family law Luz Estela Tobón Berrio  Universidad del Norte, Colombia RESUMEN Este artículo presenta <i>Historias del príncipe, la princesa y otros personajes</i>; una propuesta para la enseñanza del derecho de familia —resultado de un trabajo en aula— bajo la metodología de investigación-acción pedagógica. La estrategia conjuga el uso de títeres, humor y casos en el marco teórico del aprendizaje significativo y de la pedagogía del humor. Este se emplea como lenguaje dinamizador del pensamiento divergente y de la conexión entre cognoscentes. Los títeres vivifican el estudio de casos y catalizan la expresión humorística. La técnica del estudio de casos se inserta en una trama de historias que acercan la realidad a la clase, al conjugar los conflictos jurídicos con el contexto social de las relaciones familiares. Los estudiantes, en un contexto lúdico, vivencian el aprendizaje y se entrenan en la práctica jurídica. El objetivo es promover un aprendizaje

Número de Cita	5
Número de pagina	62
Autor	Nidya Alejandra León Valero - Lilia Julieth Moreno Mahecha
Año de publicación	2020
Link	https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/e8797aa8-35e3-431c-b8e3-e4087ad0156b/content
Capture de la cita subrayada	Para la realización de este proyecto de aula se tienen en cuenta los estadios sensorio-motriz y emocional (2 a 3 años) donde se ejercita la manipulación de objetos, como también el aprendizaje por imitación. También se toma como referencia el estadio del personalismo (3 a 6 años), en donde el niño o niña hace una construcción de su personalidad, participando del juego simbólico o de roles favoreciendo sus habilidades corporales y socioafectivas, se resaltan estos dos estadios que hacen parte de los grupos etarios de la modalidad familiar. Wallon y Vygotsky coinciden en que los niños y niñas son seres sociales innatos, que a través de la interacción construyen un desarrollo integral. Los infantes requieren de relaciones significativas para adquirir un aprendizaje nuevo, integrando experiencias previas y resignificando los conocimientos nuevos con los que ya posee, centrando la zona de desarrollo próximo en acciones cotidianas de su dinámica familiar. De acuerdo a la teoría de Lev Vygotsky, se sugiere que: "cuando creamos una zona de desarrollo próximo estamos ayudando a definir el aprendizaje futuro inmediato del niño.
Capture de la portada del artículo	La importancia del desarrollo corporal, de niños y niñas de 3 a 5 años  La importancia del desarrollo corporal, de niños y niñas de 3 a 5 años Nidya Alejandra León Valero Lilia Julieth Moreno Mahecha Corporación Universitaria Minuto de Dios Rectoría Cundinamarca Sede / Centro Tutorial Silvania (Cundinamarca) Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil Junio de 2020

Número de Cita	6
Número de pagina	211
Autor	Ramón Antonio Hernández Chirinos de Jesus-Francisco das C Silva de Jesus Hernández
Año de publicación	2020
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnLasClasesDeEspanolComoLenguaEx-7823616%20(1).pdf
Capture de la cita subrayada	<i>Las estrategias lúdicas</i> Las estrategias lúdicas potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas (Guerrero, 2014). <u>Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración e indagación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se les está enseñando.</u> Las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas, permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada, 2014). Los saberes que menciona Morín (1999) son: - Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión. - Los principios de un conocimiento pertinente. - Enseñar la condición humana. - Enseñar la identidad terrenal. - Afrontar las incertidumbres. - Enseñar la comprensión. - La ética del género humano.
Capture de la portada del artículo	Hernández y Silva / Cultura, Educación y Sociedad, vol. 11 no. 1, pp. 207-220, Enero - Junio, 2020 Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera Playful activities in spanish as a foreign language classes DOI: http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13 Recibido: 27 de febrero de 2020 Aceptado: 28 de mayo de 2020 Publicado: 09 de julio de 2020 Ramón Antonio Hernández Chirinos de Jesus  Universidade Estadual do Piauí, Porto, Piauí (Brasil) ramon_hernandez2012@hotmail.com Francisco das C Silva de Jesus Hernández  Secretaria Municipal de Assistência Social Porto Piauí, Porto, Piauí (Brasil) professorjesus.2013@yahoo.com.br Para citar este artículo: Hernández, R. y Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. <i>Cultura, Educación y Sociedad</i>, 11(2), 207-220. DOI: http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13

Número de Cita	7
Número de pagina	78
Autor	Gabriela Rebeca Baque-Reyes - Gladys Isabel Portilla-Faican
Año de publicación	2021
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/2632-14045-4-PB.pdf
ISSN	2550 - 682X
Capture de la cita subrayada	Referentes teóricos que sustentan el aprendizaje significativo como estrategia para la enseñanza. Una revisión documental <i>Aprendizaje significativo</i> Según Latorre M. (2017) el aprendizaje significativo es "el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida" (p. 02). El aprendizaje es significativo cuando una nueva información adquiere significados mediante una especie de anclaje en la estructura cognitiva preexistente en el estudiante, es decir, cuando el nuevo conocimiento se engancha de forma sustancial, lógica, coherente y no arbitraria en conceptos y proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos con claridad, estabilidad y diferenciación suficientes (Ausubel 1983 como se citó en Latorre M. 2017 p.03). De igual modo, Carneros P. (2018) indica que el aprendizaje significativo promueve un conocimiento en el cual el estudiante parte de la selección, recolección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria. De lo expresado por los autores mencionados, se deduce que <u>el aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que promueve aprendizajes con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se convierten en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones.</u>
Capture de la portada del artículo	 Pol. Con. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 5 Mayo 2021, pp. 75-86 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v.6i5.2632 Polo del Conocimiento  <i>El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje</i> <i>Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning</i> <i>Aprendizagem significativa como estratégia didática de ensino – aprendizagem</i> Gabriela Rebeca Baque-Reyes^I gabybaque25@hotmail.com https://orcid.org/0000-0002-4200-6967 Gladys Isabel Portilla-Faican^{II} gladysip@hotmail.com https://orcid.org/0000-0002-8667-895X Correspondencia: gabybaque25@hotmail.com Ciencias de la educación Artículo de investigación *Recibido: 16 de marzo de 2021 *Aceptado: 19 de abril de 2021 * Publicado: 03 de mayo de 2021 I. Estudiante del Programa de Maestría con Trayectoria de Investigación en Pedagogía, Mención Docencia e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado de la Universidad, Técnica de Manabí, Licenciada en Trabajo Social, Portoviejo, Ecuador. II. Doctor en Educación, Magister en Gerencia Educativa, Ingeniero en Sistemas Informáticos, Docente de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Número de Cita	8
Número de pagina	22
Autor	Maite Garaigordobil, Laura Berruero, Macarena-Paz Celume
Año de publicación	2022
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/jintelligence-10-00077.pdf
ISSN	https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077
Capture de la cita subrayada	velopment. The variety of games that children play from an early age are a fundamental stimulus for their psychomotor development, i.e., motor coordination (the global coordination of all parts of the body, balance, eye-hand and eye-foot coordination, precision of movements, muscle strength, etc.) and perceptual structuring (visual, auditory, rhythmic, temporal, and tactile perception, spatial orientation, etc.). In summary, psychomotor play permits the development of the body and senses (Garaigordobil 1999a, 2003a, 2009; Shingiergii 2020; Votadoro 2001).
Capture de la portada del artículo	  Article Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program" Maite Garaigordobil ^{1,*}, Laura Berruero ² and Macarena-Paz Celume ² ¹ Faculty of Psychology, University of the Basque Country, 48940 Leioa, Spain ² Laboratoire de Psychologie et d'Ergonomie Appliquées, Université Paris-Cité, 91210 Brétigny-sur-Orge, France * Correspondence: maite.garaigordobil@ehu.es Abstract: This work presents the results of four cooperative-creative game programs (Game Programs). In all four studies, experimental designs with repeated pretest-posttest measures and control groups were used. Validation samples ranged from 86 to 178 participants, randomly assigning participants to the experimental and control conditions. Before and after each program, a battery of assessment instruments was applied to measure the variables under study. The intervention consists of conducting a weekly game session during the school year. The results of the posttest covariance analyses confirmed a significant impact: (1) in social development, by increasing various positive social behaviors and decreasing many negative social behaviors; by increasing assertive cognitive strategies and prosocial resolution of interpersonal problems; and by enhancing relationships and positive communication among group members; (2) in emotional development, by improving self-concept, peer image, and emotional stability; and (3) in cognitive development, by increasing verbal intelligence, verbal and graphic-figurative creativity, as well as creative personality behaviors and traits. This work provides empirical evidence of the relevance of cooperative-creative play in child development. Keywords: childhood; social development; emotional development; intelligence; creativity; cooperative games; intervention programs 1. Introduction 1.1. Theoretical Foundation of the Game Programs: Contributions of Play to Child Development Play is inherent to a child's very nature, and psychologists, philosophers, and pedagogues have referred to its importance for the development of personality. From the conclusions of the studies, it is clear that "play, that activity par excellence of childhood, is a vital and indispensable activity for human development, as it contributes relevantly to psychomotor, intellectual, social, and affective-emotional development" (Garaigordobil 2010a, p. 97). From different epistemological models, pioneering theorists and researchers in play research have emphasized the relevant role of play in psychomotor development (Piaget [1945] 1979; Wallon [1941] 1980), in the development of intelligence and creativity (Piaget [1945] 1979; Vygotsky [1902] 1978, 1982; Wallon [1941] 1980; Winnicott [1971] 1982), in the social development (Elkonin [1978] 1980; Vygotsky 1982), and in affective-emotional development (Freud [1920] 1981; Winnicott [1971] 1982). Although authors such as Piaget, Wallon, Vygotsky, Elkonin, and Winnicott were pioneers in the formulation of the relevance of play in human development, among others, recent experimental, correlational, and observational studies have ratified the effectiveness of play in the development of motor skills (Corpio et al. 2020), in language development (Ramos and Allica 2021), in moral development (Davis and Bergen 2014), in social competencies (Villavicencio 2019), and in emotional competencies (Zych et al. 2018).

Número de Cita	9
Número de pagina	51
Autor	Jonathan Carlos Ordoñez Pardo - Elizabeth Carolina Coraisaca Quituizaca - Eudaldo Enrique Espinoza Freire
Año de publicación	2020
Link	https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/202/203
ISSN	2631-2662
Capture de la cita subrayada	la visión se adquiere el 70% de los conocimientos, un 20% mediante la audición y un 10% por el resto de los sentidos, luego su combinación hace que el proceso de aprendizaje resulte más efectivo y duradero; de aquí la importancia de estos, pues a través de la estimulación de los órganos sensoriales se motiva y apoya el aprendizaje. Su empleo tiene como fundamento la premisa que, la adecuada relación entre los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenidos (conocimientos, habilidades y actitudes), métodos, formas de organización, sistema de evaluación y materiales didácticos da por resultado un aprendizaje de mayor calidad (Criollo, 2018). En esta relación entre los diferentes componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje los materiales didácticos son las herramientas que permiten la concreción del método utilizado, a través del cual el aprendiz construye de forma significativa sus propios conocimientos al entrar en contacto directo con el objeto de estudio mediante la manipulación de este (Ordoñez, et al., 2020). El surgimiento de los materiales didácticos se remonta al medioevo, donde se comienzan a utilizar los llamados medios directos, tomados de la propia naturaleza o medio circundante como pueden ser las superficies de arena, rocas, la vegetación, la fauna, etc. Estos materiales didácticos pueden ser manipulados por los alumnos para apreciar sus formas, texturas, tamaño, peso, etc. o realizar experimentos, convirtiendo así al aprendiz en un sujeto activo del proceso de aprendizaje. Algunos pueden ser utilizados en los salones de clase y otros en los propios espacios naturales donde se encuentran; entre los primeros están las muestras vivas tomadas de la naturaleza o preservados por procesos de preservación y en te el libro de texto. Hoy en día existen novedosos medios tecnológicos, como la televisión y los materiales audiovisuales, así como los recursos de las llamadas nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) que permiten la comunicación bidireccional, la recuperación y procesamiento de otros recursos materiales didácticos en formato digital situados en el ciberespacio (Chancusig, et al., 2017). Seguendo a Criollo (2019), los materiales didácticos se clasifican según el soporte interactivo, la intención de la comunicación, la fuente de obtención y el uso dado en la clase. Atendiendo al soporte interactivo se encuentran los recursos personalógicos que abarca el sistema de influencias educativas y los materiales, que pueden ser manufacturados o industriales, los que a su vez pueden ser impresos, audiovisuales o informáticos. Entre los que responden a la intención de la comunicación están los organizativos, los informativos y los interactivos. Según la fuente de obtención, se encuentran los llamados convencionales y los no convencionales. Por último, entre los clasificados según su uso en la clase están los de orientación, activación, enlace, conducción, reflexión, programación y evaluación. Existen diversos estudios como los realizados por Paucar-Uribe (2016), Espinoza-Freire (2018), en los cuales se enfatiza el rol de los medios didácticos como soporte material de los métodos de enseñanza y aprendizaje en la consecución de los objetivos propuestos. Estos autores significan entre las virtudes de los materiales didácticos la posibilidad que ofrecen para reproducir o simular hechos reales y experimentos científicos, desarrollar las capacidades de observación, análisis y reflexión, estimular la memorización de los conocimientos y desarrollar las
Capture de la portada del artículo	ISSN 2631-2662 Fecha de presentación: abril, 2020 Fecha de aceptación: julio, 2020 Fecha de publicación: septiembre, 2020 ¿SE EMPLEAN RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL? UN ESTUDIO DE CASO ARE TEACHING RESOURCES USED IN TEACHING MATHEMATICS IN BASIC ELEMENTARY EDUCATION? A CASE STUDY Jonathan Carlos Ordoñez Pardo¹ E-mail: jordonhez13@ulmichala.edu.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0001-6403-278X Elizabeth Carolina Coraisaca Quituizaca¹ E-mail: ecoraisaca1@ulmichala.edu.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7662-3904 Eudaldo Enrique Espinoza Freire¹ E-mail: eespinoza@ulmichala.edu.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0531-4760 ¹ Universidad Técnica de Machala, Ecuador. Cita sugerida (APA, séptima edición) Ordoñez Pardo, J. C., Coraisaca Quituizaca, E. C., & Espinoza Freire, E. E. (2020). ¿Se emplean recursos didácticos en la enseñanza de matemáticas en la educación básica elemental? Un estudio de caso. <i>Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas</i>, 3(3), 48-55. RESUMEN El propósito del artículo es dar a conocer el uso de los recursos didácticos empleados por los docentes para promover el interés de los estudiantes por las matemáticas. El objetivo radica en determinar si se emplean recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas. La investigación fue de corte cualitativo-cuantitativa, para lo cual se emplearon métodos lógicos como el de análisis y síntesis, histórico lógico, al igual que para el estudio de campo se aplicó un cuestionario estructurado por 4 dimensiones, distribuidas en 12 ítems que se aplicó a 28 estudiantes y 1 docente; entre los resultados alcanzados se encuentran el poco empleo de recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se concluye que existe predominio de enseñanza tradicional centrada en el docente, poca participación del estudiante en la aplicación de los ejercicios y por ende pérdida de interés de los estudiantes por las matemáticas. Palabras clave: Recursos didácticos, destrezas, motivación, interés y matemáticas. ABSTRACT The purpose of the article is to publicize the use of teaching resources used by teachers to promote students' interest in mathematics. The objective was to determine if didactic resources are used for the teaching of mathematics. The research was qualitative and quantitative, for which theoretical methods such as analysis and synthesis were used, logical historical, as well as for the field study a questionnaire structured by 4 dimensions was applied, distributed in 12 items that was applied to 28 students and 1 teacher. Among the results achieved are the low use of teaching resources in the teaching-learning process. It is concluded that there is a predominance of traditional teaching centered on the teacher, little participation of the student in the application of the exercises and therefore loss of interest of the students in mathematics. Keywords: Teaching resources, skills, motivation, interest and mathematics.

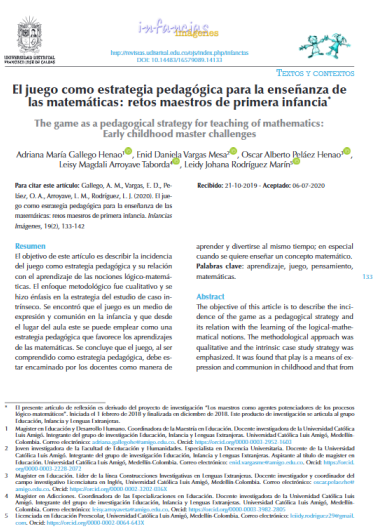
Número de Cita	10
Número de pagina	863
Autor	Gladis Esther Caballero-Calderón
Año de publicación	2021
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf
ISSN	2550 - 682X
Capture de la cita subrayada	En el proceso de enseñanza - aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. <u>Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento critico y las nociones básicas para la resolución de problemas.</u>
Capture de la portada del articulo	 Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4 Abril 2021, pp. 861-878 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615  <i>Las actividades lúdicas para el aprendizaje</i> <i>Playful activities for learning</i> <i>Atividades lúdicas para aprendizagem</i> Gladis Esther Caballero-Calderón¹ esthergce2014@gmail.com https://orcid.org/0000-0001-6303-5241 Correspondencia: esthergce2014@gmail.com Ciencias de la educación Artículo de revisión *Recibido: 26 de febrero de 2021 *Aceptado: 20 de marzo de 2021 * Publicado: 08 de abril de 2021 L. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Número de Cita	111
Número de pagina	463
Autor	María Piedad Acuña Agudelo- Yaneth del Carmen Quiñones Tello
Año de publicación	2020
Link	http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v23n3/2027-5358-eded-23-03-444.pdf
ISSN	2027-5358
Capture de la cita subrayada	Cuando el juego es reglado, incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo 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.
Capture de la portada del articulo	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados Maria Piedad Acuña Agudelo https://orcid.org/0000-0001-7731-5789 Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia macuna@unab.edu.co Yaneth del Carmen Quiñones Tello https://orcid.org/0000-0001-9930-7324 Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia yquiones@unab.edu.co Resumen El propósito de esta investigación fue determinar la importancia de la educación ambiental lúdica para el fomento de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. La investigación se desarrolló con la estrategia metodológica de la investigación-acción, y enfoque cualitativo. Se revisaron prácticas docentes, se implementaron actividades orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas, se analizaron sus efectos, se rediseñaron procesos de la educación ambiental en la primera infancia y se propusieron orientaciones para docentes de educación inicial. El trabajo realizado permitió comprobar que es posible fomentar el desarrollo de estas habilidades cognitivas en los niños escolarizados, utilizando la lúdica como herramienta didáctica y aprovechando el ambiente como el espacio pedagógico. Palabras claves (Fuente: tesauro de la Unesco) Educación ambiental; educación ambiental en la primera infancia; lúdica pedagógica; desarrollo de habilidades cognitivas; prácticas educativas; habilidad; cognición; juego. Recepción: 01/06/2019 Envío a pares: 23/01/2020 Aceptación por pares: 15/07/2020 Aprobación: 26/08/2020 DOI: 10.5294/eded.2020.33.35 Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo Acuña, M. P. & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. <i>Educación y Desarrollo</i>, 23(3), 444-468. https://doi.org/10.5294/eded.2020.33.35 444

Número de Cita	12
Número de pagina	292
Autor	Kevin Alexis Medel Serrano- Adrián Cuevas Jiménez - María Antonieta Covarrubias Terán
Año de publicación	2021
Link	https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8322/5933
Capture de la cita subrayada	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). 292
Capture de la portada del articulo	  Revista Amazónica, LAPESAM/GMPEPE/UFAM/CNPq ISSN 1983-3418 (versión impresa) - e-ISSN 2558-1441 (Versão digital) Vol XIII, número 1, jan-jun, 2021, pág. 278-296. LA FORMACIÓN DE PSICÓLOGOS A TRAVÉS DE LA INTERVENCIÓN CON ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA EN MÉXICO Kevin Alexis Medel Serrano Adrián Cuevas Jiménez María Antonieta Covarrubias Terán Resumen La educación es considerada un derecho universal en los últimos años; puede ser institucionalizada o formal, o no institucionalizada o informal cuando ocurre en la cotidianidad de las personas. La educación ha existido desde que existe el ser humano, pues constituye el modo humano de desarrollo, en tanto proceso de apropiación por el individuo de la experiencia histórico social de su grupo o sociedad, es decir, de su cultura, a través de la interacción social; implica un proceso de aprendizaje, concretamente situado en los contextos específicos de participación de las personas. Considerando que la problemática de la educación se funda, principalmente, en la enseñanza de contenidos y deja a un lado las vivencias de los niños escolares y estudiantes, el objetivo de este trabajo fue analizar experiencias de estudiantes de psicología en su intervención con estrategias lúdicas como una alternativa para la educación básica en México. Palabras Clave: Psicología sociocultural, educación básica, enseñanza, aprendizaje, educación superior, valores. THE TRAINING OF PSYCHOLOGISTS THROUGH INTERVENTION WITH PLAYFUL STRATEGIES IN BASIC EDUCATION IN MEXICO Abstract Education is considered a universal right in recent years; can be institutionalized or formal, or not institutionalized or informal when it occurs in people's daily lives. Education has existed since human beings exist, as it constitutes the human mode of development, as a process of appropriation by the individual of the historical social experience of his group or society, that is, of his culture, through social interaction; involves a learning process, specifically located in the specific contexts of people's participation. Considering that the problem of education is mainly based on the teaching of content and leaves aside the experiences of school children and students, the objective of this work was to analyze experiences of psychology students in their intervention with playful strategies as an alternative to basic education in Mexico. 278

Número de Cita	131
Número de pagina	82-83
Autor	Yesenia María Candela Borja1- Jeovanny Benavides Bailón
Año de publicación	2020
Link	http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
ISSN	2550-6587
Capture de la cita subrayada	Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad, 82 Las actividades lúdicas ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587 Publicación cuatrimestral. Edición continua. Año 2020, Vol. 5, No 3, pp. 78-86. (Septiembre-diciembre: 2020). participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.
Capture de la portada del articulo	ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587 Yesenia Candela y Jeovanny Benavides ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR Autores: Yesenia María Candela Borja¹ Jeovanny Benavides Bailón² Dirección para correspondencia: ycandela3449@pucesm.edu.ec Fecha de recepción: 22 de junio de 2020. Fecha de aceptación: 29 de agosto de 2020. Fecha de publicación: 21 de diciembre de 2020 Citación/como citar este artículo: Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. <i>RehuSo</i>, 5(3), 78-86. Recuperado de: https://revistas.utm.edu.ec/index.php/RehuSo/article/view/1684 RESUMEN Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. En este sentido, la presente investigación busca indagar en la forma en que este tipo de actividades fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa Pícora del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Con ello se pretende conocer el modo en que estas acciones fortalecen las diversas habilidades de los niños y les brindan mayor disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado a los seres humanos en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el ser humano ya jugaba y buscaba desarrollar su creatividad mediante el juego. En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. También la lúdica es una actividad clave para la formación de los estudiantes en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa. Palabras clave: actividades lúdicas; aprendizaje; creatividad; desarrollo; motivación.

Número de Cita	14
Número de pagina	323-324
Autor	Ever Omar Salas-Acuña
Año de publicación	2021
Link	https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5466/5186
ISSN	1815-4867
Capture de la cita subrayada	La creatividad se desarrolla en base a la premisa que todas las personas tienen de manera innata la capacidad de crear, y, consecuentemente, todos son creativos, claro está que cada persona desarrolla de manera peculiar y única esta capacidad, está demostrado que ISSN 1815-4867, (Número Especial) 2021 323 Ever Omar Salas Acuña, pp. 320-329 la creatividad, si se cultiva y se puede potencializar en diversas áreas, de manera especial en la temporada escolar. La creatividad es uno de los procesos cognitivos más
Capture de la portada del articulo	Recibido: junio 2021 / Aceptado: agosto 2021  MAESTRO Y SOCIEDAD Desarrollo de la creatividad en la educación <i>Development of creativity in education</i> Ever Omar Salas-Acuña, everomarsalas@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-4181-8015 Universidad Cesar Vallejo, Cusco, Perú Resumen El presente estudio tiene como objetivo reflexionar acerca de los aportes de diferentes autores en el ámbito de la creatividad, se utilizó el método histórico-lógico y el método inductivo-deductivo. Dentro de los resultados se encuentra que la creatividad es un concepto complejo y plurideterminado, las conclusiones muestran que el desarrollo de los seres humanos, particularmente en estudiantes la creatividad se ha convertido en un elemento fundamental debido a que incrementa la posibilidad de éxito, resolución de problemas y gestión de ideas innovadoras; a su vez la creatividad es un elemento que puede ser desarrollado, corroborando así que no es una capacidad estática, sino que se puede incrementar estimulando experiencias enriquecedoras en el contexto educativo, a partir de incentivar desde la autonomía pedagógica que los estudiantes identifiquen y utilicen principios creativos en su vida cotidiana, lo cual aumenta su inteligencia creativa. Palabras clave: creatividad, educación, estudiantes. Abstract The present study aims to reflect on the contributions of different authors in the field of creativity, the historical-logical method and the inductive-deductive method were used. Among the results, it is found that creativity is a complex and multi-determined concept, the conclusions show that the development of human beings, particularly in students, creativity has become a fundamental element because it increases the possibility of success, resolution of problems and management of innovative ideas; in turn, creativity is an element that can be developed, thus corroborating that it is not a static capacity, but can be increased by stimulating enriching experiences in the educational context, starting from encouraging, from pedagogical autonomy, that students identify and use principles creatives in their daily life, which increases their creative intelligence. Keywords: creativity, education, students.

Número de Cita	15
Número de pagina	140
Autor	Adriana María Gallego Henao, Enid Daniela Vargas Mesa, Oscar Alberto Peláez Henao, Leisy Magdali Arroyave Taborda, Leidy Johana Rodríguez Marín
Año de publicación	2020
Link	https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14133/17631
ISSN	1657-908
Capture de la cita subrayada	Es importante retomar que los juegos deben realizarse de acuerdo con el contexto y al espacio donde los estudiantes están inmersos, pues no es lo mismo jugar en zonas urbanas que en las rurales. El docente deberá ser muy creativo al momento de preparar sus planeaciones y actividades lúdicas cuando imparte el aprestamiento lógico matemático en los niños de edad preescolar, debido a que debe ser observador de los juegos que realizan los niños cuando lo hacen de manera libre pero intencionada, con el fin de captar los intereses y preparar una clase acorde a dichos intereses.
Capture de la portada del artículo	 infancias revista de infancia y juventud http://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias DOI: 10.14483/1657908X.14133 Tercer y cuarto El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia* The game as a pedagogical strategy for teaching of mathematics: Early childhood master challenges Adriana María Gallego Henao¹, Enid Daniela Vargas Mesa², Oscar Alberto Peláez Henao³, Leisy Magdali Arroyave Taborda⁴, Leidy Johana Rodríguez Marín⁵ Para citar este artículo: Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. <i>Infancias</i>, 18(2), 133-142. Resumen El objetivo de este artículo es describir la incidencia del juego como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. El enfoque metodológico fue cualitativo y se hizo énfasis en la estrategia del estudio de caso intrínseco. Se encontró que el juego es un medio de expresión y comunión en la infancia y que desde el lugar del aula esto se puede emplear como una estrategia pedagógica que favorece los aprendizajes de las matemáticas. Se concluye que el juego, al ser comprendido como estrategia pedagógica, debe estar encaminado por los docentes como manera de aprender y divertirse al mismo tiempo, en especial cuando se quiere enseñar un concepto matemático. Palabras clave: aprendizaje, juego, pensamiento, matemáticas. Abstract The objective of this article is to describe the incidence of the game as a pedagogical strategy and its relation with the learning of the logical-mathematical notions. The methodological approach was qualitative and the intrinsic case study strategy was emphasized. It was found that play is a means of expression and communion in childhood and that from * El presente artículo de reflexión es derivado del proyecto de investigación "Los maestros como agentes potenciadores de los procesos lógico-matemáticos", iniciado el 1 febrero de 2018 y finalizado en diciembre de 2018. Este producto de investigación se articuló al grupo Educación, Matemática y Lengua Intercultural. 1. Maestra en Educación y Desarrollo Humano. Coordinadora de la Maestría en Educación, Docente Investigadora de la Universidad Católica Luis Amigó. Investigadora del grupo de investigación Educación, Matemática y Lengua Intercultural. Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia. Correo electrónico: agalego@ucaldas.edu.co 2. Joven Investigadora de la Facultad de Educación y Humanidades, Especialista en Docencia Universitaria, Docente de la Universidad Católica Luis Amigó. Investigadora del grupo de investigación Educación, Matemática y Lengua Intercultural. Agrupación de Investigación en Educación, Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia. Correo electrónico: enid.vargas@ucaldas.edu.co. ORCID: https://orcid.org/10.1111/1365-3113.12121 3. Maestra en Educación, Líder de la Red Comunitaria de Investigación en Lengua Intercultural, Docente Investigadora y coordinadora del centro investigativo Innovación en Lengua Intercultural, Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia. Correo electrónico: oscar.pelaez@ucaldas.edu.co 4. Maestra en Adicciones, Coordinadora de las Especializaciones en Educación, Docente Investigadora de la Universidad Católica Luis Amigó. Investigadora del grupo de investigación Educación, Matemática y Lengua Intercultural. Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia. Correo electrónico: leisy.arroyave@ucaldas.edu.co. ORCID: https://orcid.org/10.1111/1365-3113.12121 5. Licenciada en Educación Primaria, Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia. Correo de contacto: leidy.rodriguez@ucaldas.edu.co. ORCID: https://orcid.org/10.1111/1365-3113.12121 ISSN 1657-908X / V. 18, No. 2 julio-diciembre 2020, pp. 133-142

Número de Cita	16
Número de pagina	5
Autor	Diego Fernando Ayala Laverde-Tannia Jimena Cabezas Aguirre-Astrid Amparo Cabezas Aguirre-Lorena Elizabeth Madril Rivera-Miryam Lucrecia Madril Rivera
Año de publicación	2024
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/415-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1173-2-10-20240601.pdf
ISSN	2745-2891
Capture de la cita subrayada	La aplicación de recursos lúdicos en diferentes niveles educativos es crucial para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera integral. A través de actividades lúdicas, los docentes pueden fomentar la creatividad, la imaginación y el
Capture de la portada del artículo	GADIE. REV. CIENT. VOL. 4 NÚM. 2. Edición especial (2024) ISSN: 2745-2891 Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza aprendizaje Playful resources applied to the teaching-learning process Diego Fernando Ayala Laverde * dianayale@guajalcala.com Tannia Jimena Cabezas Aguirre ** tanniajimena@guajalcala.com Astrid Amparo Cabezas Aguirre *** astridamparo@guajalcala.com Lorena Elizabeth Madril Rivera **** lorenamadril@guajalcala.com Miryam Lucrecia Madril Rivera ***** miryamlucrecia@guajalcala.com * Unidad Educativa Municipal Quimbato, Ecuador. ** Unidad Educativa Municipal "Apóstata José de Sucre", Ecuador. *** Unidad Educativa Abolición Flores, Ecuador. **** Unidad Educativa "Provincia de Cotacachi", Ecuador. Recibido: 20/02/2024-Aceptado: 28/05/2024 Correspondencia: dianayale@guajalcala.com Resumen. Los métodos tradicionales están siendo complementados por enfoques innovadores que buscan mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. El objetivo del estudio es analizar y sistematizar la evidencia disponible sobre la efectividad de los recursos lúdicos en distintos niveles educativos, identificando sus beneficios, desafíos y mejores prácticas. Se empleó una metodología de revisión sistemática que incluyó la búsqueda en bases de datos académicas como PubMed, ERIC y Google Scholar. Se seleccionaron estudios publicados entre 2010 y 2024 que evaluaran el impacto de herramientas lúdicas como juegos de mesa, videojuegos educativos, y dispositivos de gamificación. Los criterios de inclusión consideraron estudios empíricos con diseños experimentales y cuasi-experimentales. Los resultados evidencian que los recursos lúdicos mejoran significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Además, se observó un aumento en la retención de conocimientos y habilidades, especialmente en áreas como matemáticas, ciencias y lenguas extranjeras. La revisión concluye que los recursos lúdicos representan una herramienta valiosa en el proceso enseñanza-aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo más dinámico y participativo. No obstante, para maximizar su efectividad, es crucial una planificación cuidadosa y la integración de estos recursos de manera coherente con los objetivos pedagógicos. Palabras clave: Recursos lúdicos, proceso enseñanza aprendizaje. Abstract. Traditional methods are being complemented by innovative approaches that seek to improve students' motivation and academic performance. The objective of the study is to analyze and synthesize the available evidence on the effectiveness of recreational resources at different educational levels, identifying their benefits, challenges and best practices. A systematic review methodology was used that included searching academic databases such as PubMed, ERIC and Google Scholar. Studies published between 2010 and 2024 were selected that evaluated the impact of recreational tools such as board games, educational video games and gamification devices. The inclusion criteria considered empirical studies with experimental and quasi-experimental designs. The results revealed that recreational resources significantly improve student engagement and motivation. Additionally, an increase in the retention of knowledge and skills was observed, especially in areas such as mathematics, science, and foreign languages. The review concludes that recreational resources represent a valuable tool in the teaching-learning process, promoting a more dynamic and participatory educational environment. However, to maximize their effectiveness, careful planning and integration of these resources in a manner consistent with pedagogical objectives is crucial. Keywords: Playful resources, teaching-learning process. Como citar: Diego Fernando Ayala Laverde, D. F., Cabezas Aguirre, T. J., Cabezas Aguirre, A. A., Madril Rivera, L. E., & Madril Rivera, M. L. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza aprendizaje. GADIE: Revista Científica, 4(2), 1-16. Recuperado a partir de https://revista.guajalcala.com/index.php/Gadie/article/view/415

Número de Cita	17
Número de pagina	227
Autor	Esteves Fajardo, Zila- Chenet Zuta, Manuel Enrique- Pibaque Ponce, Maritza Sandra- Chávez Rocha, Marielisa Lorena
Año de publicación	2020
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeParaLaSuperdotacionEnElTalento-7500754.pdf
ISSN	1315-9518
Capture de la cita subrayada	Según la Real Academia Española (RAE, 2019), el aprendizaje se refiere a la acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa, por lo cual se adquiere el conocimiento por medio del estudio o de la experiencia. En ese sentido, cada persona manifestara diferentes estilos de absorber o asimilar ese conocimiento para incrementar su formación integral. Asimismo, este aprendizaje muestra un alto nivel de relación con las prácticas de enseñanza de calidad, que permitan garantizar una formación académica que implique el aprendizaje de destrezas, capacidades y habilidades (Ventura, 2011).
Capture de la portada del artículo	

Número de Cita	18
Número de pagina	4
Autor	Grimaldina Asunciona Vásquez Vásquez - Manuel Angel Pérez Azahuanche
Año de publicación	2020
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-EstrategiasLudicasParaLaComprensionDeTextosEnEstud-8103289.pdf
ISSN	2448-8550
Capture de la cita subrayada	Por su parte, Vygotsky (1978) sostiene que el juego constituye un medio versátil y principalmente propulsor que involucra el contexto del niño. A través de este el niño, sin memorizar, es capaz de regular sus emociones, expresarse y poner atención de forma divertida y reflexiva sin ningún problema. Se puede inferir entonces que el autor toma al juego como una herramienta social y cultural que promueve el crecimiento de la mente del niño e interviene de manera positiva en su atención y memoria. En una de sus definiciones, Bruner (1986) considera que el juego fluye de lo más íntimo hacia el universo, donde se interioriza el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros; en tanto que Torres (2015) sostiene una manera distinta de aprender a través del juego, teniendo en cuenta que estos contribuirán a la recreación y al descanso y mantendrán motivados y atentos a los estudiantes. Entonces, utilizando estrategias lúdicas se generan actividades que propician la interacción entre los estudiantes, incrementando su motivación, en tanto se oriente hacia un objetivo preciso y que, a la vez, esta interacción permita disfrutar y generar desafíos por comprender el tema motivo del juego.
Capture de la portada del artículo	 Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria <i>Playful strategies for text comprehension in elementary school students</i> Grimaldina Asunciona Vásquez Vásquez Manuel Angel Pérez Azahuanche RESUMEN: Este artículo reporta los resultados más relevantes de una tesis doctoral y tuvo como objetivo determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Se fundamenta en base en las teorías constructivistas, como la sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje significativo de Ausubel, los niveles de Piaget y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner. Se diseñó un diseño cuasi experimental y una población de 72 estudiantes, a quienes se les aplicó una ficha de observación, como instrumento de recolección de datos para cuantificar la variable Comprensión de textos, validada mediante juicio de expertos y su confiabilidad mediante el coeficiente Alpha de Cronbach. Los resultados muestran que la mayoría de estudiantes en ambos grupos se ubicó en el nivel medio de la comprensión de textos antes de la aplicación del programa, posteriormente ubicándose en los niveles bueno y excelente de la escala. Así mismo se determinaron diferencias altamente significativas en los rangos promedio de los grupos experimental y control, así como en la prueba de pre test y post test del grupo experimental. Se concluye la efectividad del programa destacando su mayor incidencia de logro en los dimensiones léxica y inferencial. ABSTRACT: This article reports the most relevant results of a doctoral thesis and aimed to determine the effectiveness of the playful activities program in the comprehension of texts in second grade students of elementary education. Its foundation is based on constructivist theories, like Vygotsky's sociocultural, Ausubel's significant learning, Piaget's stages, and Bruner's discovery learning. A quasi-experimental design and a population of 72 students were chosen, to whom an observation card was applied, as a data collection instrument to quantify the text comprehension variable, validated by expert judgment and its reliability using Cronbach Alpha coefficient. The results show that most of students in both groups were at the beginning level of text comprehension, before the application of the program, subsequently ranking at the good and excellent levels of the scale. Likewise, highly significant differences were determined in the average ranges of the experimental and control groups, as well as in the pre-test and post-test of the experimental group. The effectiveness of the program is implied by highlighting its greater incidence of achievement in the lexical and inferential dimensions. <i>Keywords:</i> understanding, educational games, socialization. Revista diciembre 13 de 2019 / Periódico número 11 de 2020 / Publicado septiembre 9 de 2020 DOI: https://doi.org/10.53035/rv_16_nubach.v11i20.001

Número de Cita	19
Número de pagina	212
Autor	María Nazareth Rocca Báez
Año de publicación	2021
Link	https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/577/1259
ISSN	2542-2987
Capture de la cita subrayada	socialización iniciado en el hogar; además, construya conocimientos. De allí, las experiencias lúdicas favorecen en los niños la construcción de autoconfianza, autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose en actividades conducentes a la adquisición de aprendizajes significativos; razón por la cual el docente dinamicen espacios como tiempos en el aula para su implementación.
Capture de la portada del artículo	 Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A. DOI: https://doi.org/10.26384/Scientific.isan.2542-2987.2021.6.19.10.208-227 OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/ Artículo Original / Original Article Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Autora: María Nazareth Rocca Báez Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL nazarethrocca2017@gmail.com Barinas, Venezuela https://orcid.org/0000-0003-4160-0283 Resumen La investigación tuvo como propósito implementar experiencias lúdicas para la enseñanza del pensamiento lógico en el en Centro de Educación Inicial Bolivariano Misia Jacinta de Crespo, parroquia Corazón de Jesús del municipio Barinas, estado Barinas. Metodológicamente, se sustentó en el paradigma socio crítico bajo el método de investigación acción en las fases aportadas por Hurtado y Toro (2005), diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación; siendo los informantes dos (2) docentes, dieciséis (16) niños y tres (3) padres, madres o representantes, a quienes se les aplicó técnicas como observación a la planificación docente, entrevista estructurada a los representantes a través de una guía de observación y un guion de entrevista. Estos instrumentos se validaron internamente, además, la información se analizó mediante la triangulación, pudiéndose elaborar un plan acción que fue ejecutado y evaluado. Dentro de las conclusiones se destaca que: la aplicación de estrategias lúdicas facilita el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, así como sus habilidades lógicas, el uso de la estrategia de manipulación permite la motivación por ordenar y contar objetos. Igualmente, la aplicación de juegos de observación y percepción contribuyen al interés por conocer objetos, texturas y formas, en consecuencia, se genera una estimulación neuronal en los educandos. Palabras clave: juego educativo; pensamiento; adaptación del estudiante. Cómo citar este artículo: Rocca, M. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. Revista Científica, 6(19), 208-227. e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: https://doi.org/10.26384/Scientific.isan.2542-2987.2021.6.19.10.208-227 Fecha de Recepción: 07-08-2020 Fecha de Aceptación: 21-12-2020 Fecha de Publicación: 05-05-2021 Revista Científica - Artículo Abstracto - Registro n°: 295.14648 - R# 11/2011000002 - Vol. 6, N° 19 - Febrero-Abril 2021 - pág. 208/227 e-ISSN: 2542-2987 - ISSN: 0000-0004-6946-0361 María Nazareth Rocca Báez. Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico.

Número de Cita	20
Número de pagina	5
Autor	PRIETO-RODRÍGUEZ, Germán A. y CABRERA-MOYA, Diego R
Año de publicación	2020
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/MontecarloartculoEspacios.pdf
ISSN	0798 1015
Capture de la cita subrayada	Este tipo de aprendizaje activo despierta emociones, captura sensaciones y experiencias gracias a la participación activa del estudiante, definiendo una relación interactiva con el objeto de conocimiento, en algunos casos asumiendo retos progresivos que mejoran el proceso de aprendizaje y generan recordación de largo plazo (Cabezas, Molina y Ricaurte, 2018). Dentro de las diversas ventajas del uso del juego como estrategia de aprendizaje, se pueden encontrar las siguientes: • Promueve la interacción social entre estudiantes y docentes, mejorando el ambiente humano del aula de clases, con todo lo que ello significa en términos de competencias como el liderazgo y el trabajo en equipo, además de lo que implica en términos emocionales para unos jóvenes que cada vez más lo necesitan. • A su vez, este trabajo interactivo motiva el aprendizaje de pares, el aprendizaje conjunto en los cuales todos los participantes pueden proponer, modificar, inferir, deducir y concluir sobre los temas que se estudian y sobre otros conexos. • Se rompen esquemas pre-establecidos, promoviendo la innovación y creatividad. • Autores como Carvalho, Bellotti, Berta, et al. (2015) y Adams (2016) consideran que el juego genera un ambiente más ameno, que favorece la tranquilidad y el entusiasmo, factores que reducen la prevención y estrés del estudiante, facilitando el proceso de aprendizaje en el largo plazo.
Capture de la portada del artículo	ISSN 0798 1015 REVISTA ESPACIOS HOME Revista ESPACIOS INDICES / Index A LOS AUTORES / To the AUTHORS EDUCACIÓN - EDUCATION - EDUCATION Vol. 41 (Diciembre 2020) Pág. 4 Diseño y evaluación de una estrategia lúdica de aprendizaje para enseñar Simulación de Montecarlo Design and evaluation of a playful learning strategy to teach Monte Carlo simulation PRIETO-RODRÍGUEZ, Germán A. 1 y CABRERA-MOYA, Diego R. 2 Recibido: 05/12/2019 • Aprobado: 21/02/2020 • Publicado: 14/04/2020 Contenido 1. Introducción 2. Metodología 3. Resultados 4. Conclusiones 5. Referencias Bibliográficas RESUMEN El presente artículo analiza los resultados de la implementación de una técnica de aprendizaje en el aula, basada en los autores citados. Asimismo, se le otorga un valor estratégico para el aula, ya que la asignatura de la línea de Investigación de Operaciones, de manera enriquecedora, permite al estudiante, al momento de estudiar los temas de simulación, obtener una forma de enseñanza no tradicional o convencional, mediante el uso de juegos de simulación con 40 estudiantes de los cursos de Operaciones de Simulación y Simulación de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Los resultados analizados permiten evaluar la efectividad de la implementación de esta técnica como el nivel de interés de los estudiantes en las mismas con un enfoque favorable para concluir la implementación. Palabras clave: Estrategia lúdica de aprendizaje, Simulación de operaciones, Simulación Monte Carlo, simulación. ABSTRACT This article analyzes the results of the implementation of a playful learning in the classroom, based on the authors as "citing the simulation" as a strategy to give the game concepts of Monte Carlo simulation to the students. The purpose of the study is to evaluate the effectiveness of the implementation of this strategy in the classroom, allowing the student to obtain a non-traditional or conventional way of teaching the topics of simulation, obtaining a form of teaching not traditional or conventional, through the use of simulation games with 40 students of the courses of the School of Administration of the University of Bogotá Jorge Tadeo Lozano. The results analyzed allow evaluating the effectiveness of the implementation of this technique as the level of interest of the students in them with a favorable approach to conclude the implementation. Keywords: Playful learning strategy, Operations Research, Monte Carlo simulation, Randomness 1. Introducción El proceso de enseñanza-aprendizaje de asignaturas de corte matemático implican un gran reto, esto, para algunos estudiantes esta forma de enseñanza no solo puede resultar aburrido, sino que también en algunos casos se encuentran grandes prevenciones y resistencia al componente matemático, además de que lo suelen considerar poco útil en la vida práctica. La

Número de Cita	21
Número de pagina	6
Autor	Javier Guerra García
Año de publicación	2020
Link	https://dilemascontemporaneoseduccionpolitica yvalores.com/index.php/dilemas/articulo/view/2033/2090
Capture de la cita subrayada	6 De esta manera, una vez incorporado el aporte de Vygotsky, en los circuitos de la investigación y la docencia a partir de la década de los ochenta, se retoma al constructivismo como una teoría epistemológica, la cual vincula al ser humano a un escenario, en donde él deja de ser un receptor pasivo de conocimiento y se convierte en el constructor activo del mismo, interpretando lo que sucede en el mundo que lo rodea a través de sus sentidos, es decir, construyendo su cognición a partir de sus propios aparatos cognoscitivos (Rojo y Damaso, 1999), para adaptarse a una realidad social que, en cierta manera, ya se encuentra determinada por los actos de la colectividad. Esta construcción activa del conocimiento, aunque es una actividad interna del sujeto, no sólo se realiza de manera individual y aislada cuando se está en contacto con la lectura o a través de la elaboración de un producto determinado, también se incluyen las actividades guiadas por otro sujeto o grupo de pares, mediadas por algún tipo de tecnología, de forma presencial o a distancia. Lo importante es que, al ser una construcción personal, el sujeto esté en plena disposición a realizarla, vinculado al entorno social y cultural, que son dos refuerzos necesarios para que ésta se dé (Hernández, 2008).
Capture de la portada del articulo	 <i>Revista y Tutorías para la Investigación Científica en la Colección Piñón-Salazar S.C.</i> <i>José María Piñón Salazar 400-2 esq a Libertad de Tijuana, Tijuana, Estado de México. 7223899475</i> RFC:ATI120618V12 Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. http://www.dilemascontemporaneoseduccionpolitica yvalores.com/ Año: VII Número: 2 Artículo no.:77 Período: 1ro de enero al 30 de abril del 2020. TÍTULO: El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. AUTOR: 1. Máster. Javier Guerra García. RESUMEN: El constructivismo se asume como un paradigma que de forma inminente prevalece en los planes y programas de estudio, así como en la práctica docente de gran parte de las instituciones educativas del mundo, y aunque se conoce su aplicación práctica gracias a los manuales de estrategias de enseñanza y aprendizaje, hay demasiado por escribir sobre su origen ecléctico y las teorías que lo alimentan, motivo por el cual se procura en este artículo hacer una breve explicación sobre su propuesta como paradigma epistemológico y su incorporación al ámbito educativo, para posteriormente, profundizar en una de las teorías que sustentan la importancia de la interacción social en la construcción del conocimiento humano desarrollada por Lev Vygotsky. PALABRAS CLAVES: Constructivismo, educación, teoría sociocultural, Vygotsky. TITLE: The constructivism in education and the contribution of Vigotsky's sociocultural theory to understand the construction of human knowledge. AUTHOR: 1. Master. Javier Guerra García.

Número de Cita	22
Número de pagina	145
Autor	Andrés Jiménez Beleño
Año de publicación	2022
Link	https://www.difusioncientifica.info/index.php/difusioncientifica/article/view/70/133
Capture de la cita subrayada	En este sentido y particularmente con el tema que este artículo aborda, relacionado con las competencias matemáticas, resulta de interés lo expresado por Alsina (2010), cuando refiere que la introducción de un plan de estudios basado en competencias, aumenta la adquisición de las habilidades básicas que en la educación y representan el componente procedimental en la formación integral del estudiante. Esto significa un paso adelante para formar personas más eficaces a la hora de conseguir soluciones a los problemas de la vida diaria, yendo más allá de las tareas puramente académicas y enseñando a los alumnos a enfrentarse con éxito a los retos de la vida; buena parte de estos logros a las competencias matemáticas, las cuales aumentan en los estudiantes la capacidad de pensar, razonar y cuantificar situaciones de la vida cotidiana.
Capture de la portada del artículo	Revista Latinoamericana de Difusión Científica Volumen 4 – Número 7 – ISSN 2711-0464 Andrés Jiménez/ Competencias matemáticas y habilidades cognitivas ... 141-167 Competencias matemáticas para el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes universitarios DOI: https://doi.org/10.38188/difc.47.10 Andrés Jiménez Beleño* RESUMEN El presente artículo tuvo como objetivo fundamentar y analizar la vinculación que tiene el manejo de las competencias matemáticas en los estudiantes universitarios con las habilidades cognitivas y pensamiento lógico desarrolladas en éstos. Para ello se sustenta en una revisión documental que permitió dilucidar el concepto de competencias matemáticas, su fundamentación, algunas actividades de aprendizaje y evaluación relacionadas al área educativa, y las habilidades cognitivas de razonamiento matemático que deberían manejar los estudiantes universitarios. En atención a su metodología se recurrió al paradigma cualitativo, fundamentado en la hermenéutica para el procesamiento de la información recabada en las fuentes consultadas. Como conclusión más relevante se obtuvo que las competencias básicas matemáticas permiten a los alumnos adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para realizar operaciones simbólicas, utilizando un lenguaje numérico adecuado. También incluye el desarrollo de la capacidad de descodificar e interpretar el lenguaje formal y simbólico para entender su relación con el lenguaje cotidiano. Asimismo, desarrolla el pensamiento lógico, la abstracción, síntesis, concentración, capacidad de análisis, entre otras ventajas de aportes cognitivos. PALABRAS CLAVE: Matemáticas; estudiante universitario; educación; razonamiento. *Profesor en la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad de la Guajira, Colombia. ORCID: https://orcid.org/0000000249810516 E-Mail: andresjbe13@gmail.com Recibido: 28/04/2022 Aceptado: 08/06/2022 141

Número de Cita	23
Número de pagina	107
Autor	Gloria María Carrascal-Hernández-Elkin Robert Salas-Navarro-John Jairo Pérez-Vargas
Año de publicación	2022
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LaLudicaYLaDisminucionDeCausalesDeDiscriminacionEn-8838316.pdf
ISSN	2389-7724
Capture de la cita subrayada	En este sentido, Jiménez (2002) reconoce la importancia de la lúdica y su efecto estimulante en el aula de clases al considerar que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego con propósito. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).
Capture de la portada del artículo	Journal/Revista: <i>Edus-Revista de Pedagogía Cultural, Educativa y Social</i>, vol. 13, no. 2, pp. 107-120, July - December, 2022 La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación The ludic and the reducing the causes of discrimination in education http://dx.doi.org/10.17765/edusocinas.13.2.2022.06 Recibido: 4 de marzo de 2021. Aceptado: 4 de agosto de 2021. Publicado: 22 de julio de 2022. Gloria María Carrascal-Hernández Institución Educativa Dharma García de Consuelo, Bogotá, D.C. (Colombia) gcarascal@dharmacol.edu.co Elkin Robert Salas-Navarro Institución Educativa Dharma García de Consuelo, Bogotá, D.C. (Colombia) esalas@dharmacol.edu.co John Jairo Pérez-Vargas Corporación Humanística, Bogotá, D.C. (Colombia) jperez@humanistica.edu.co Para citar este artículo: Carrascal-Hernández, G. y Pérez-Vargas, J. (2022). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. <i>Cultura Educativa y Social</i>, 13(2), 107-120. DOI: https://doi.org/10.17765/edusocinas.13.2.2022.06 Resumen Introducción: La lúdica aborda el uso del juego con una finalidad educativa, para su embargo, existen otros enfoques que trascienden esa perspectiva, orientando así toda una oportunidad de análisis y reflexión, como lo presenta en el presente artículo, en torno a la discriminación. Objetivo: Analizar los apportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en la educación superior, a partir de la construcción y el fortalecimiento del uso de estrategias pedagógicas lúdicas y la disminución de las condiciones que la lúdica genera para la reducción de dicha discriminación. Metodología: Se fundamenta en el marco de la investigación cualitativa de tipo narrativo, utilizando las estrategias semiestructuradas como técnica de recolección de datos. Resultados y discusión: Se establece que la lúdica constituye una estrategia pedagógica pertinente para la disminución de causas de discriminación al interior de las aulas, siendo no solo una forma de operar pedagógica que trasciende la visión reduccionista en la concepción del juego por el juego, sino una manera de hacer reconocida que la convierte en parte fundamental de los aprendizajes, la expresión de sentimientos y el desarrollo físico, emocional y intelectual. Conclusiones: La lúdica como parte de la práctica docente, usada de manera estratégica puede generar experiencias de aprendizaje significativas y a su vez impactar positivamente en la construcción escolar y la discriminación social. Palabras clave: Juego educativo, educación, discriminación, estrategias educativas, inclusión social. Abstract Introduction: The playful approach to the use of the game with an educational purpose, however, there are other approaches that transcend this perspective, thus finding an opportunity for analysis and reflection, such as the one proposed in this article, around discrimination. Objective: To analyze the contributions of ludic to the reduction of causes of discrimination in school education, based on the construction and identification of the use of ludic pedagogical strategies and the reduction of conditions that hinder the reduction of said discrimination. Methodology: It was based on the framework of narrative-type qualitative research, using semi-structured interviews as a data collection technique. Results and discussion: It is established that the playful use constitutes a pertinent pedagogical strategy for the reduction of causes of discrimination inside the classrooms, being not only a way of exercising pedagogy that transcends the reductionist vision in the conception of the game for the game, but is associated with a recognized factor that makes it a fundamental part of learning (the expression of feelings and physical, emotional and intellectual development). Conclusions: Ludic as part of the teaching practice, used strategically, can generate significant learning experiences and, in turn, impact positively on school coexistence and social discrimination. Keywords: Educational game, education, discrimination, educational strategies, social inclusion © The Author(s). Published by Universidad de la Salle - UIS Cultura Educativa y Social, vol. 13, no. 2, pp. 107-120, July - December, 2022 DOI: https://doi.org/10.17765/edusocinas.13.2.2022.06

Número de Cita	24
Número de pagina	3
Autor	Lupe García-Cano y Pilar Colás-Bravo
Año de publicación	2020
Link	https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v13n6/0718-5006-formuniv-13-06-181.pdf
Capture de la cita subrayada	Otros de los factores asociados a el compromiso académico estudiantil son el estado emocional, la gestión y las oportunidades de aula. El factor socioemocional, incluye emociones positivas y negativas que inciden en la realización de las actividades académicas del entorno escolar. Las emociones positivas predicen una regulación autónoma para el trabajo escolar, lo que a su vez predice un rendimiento académico positivo. De acuerdo con Kahu y Nelson (2018), las emociones son construcciones psicosociales que tienen una clara incidencia en el compromiso y el éxito académico. Cuando se les ofrece a los estudiantes oportunidades para satisfacer sus necesidades de autonomía, relación y competencia en la escuela, surge en ellos la ansiedad de participar, y al hacerlo, se desencadenan emociones energizantes como alegría, interés, curiosidad y entusiasmo por las tareas académicas que emprenden. Otro factor asociado es el contexto de aula o ambiente de aprendizaje. En este sentido se han identificado como dimensiones clave: Interacción, Exploración, Relevancia, Multimedia e Instrucción (Dunleavy y Milton, 2009).
Capture de la portada del articulo	Formación Universitaria Vol. 13(6): 181-190 (2020) http://dx.doi.org/10.4067/S0718-5006202000060181 Factores pedagógicos asociados con el compromiso de los universitarios con sus estudios Lupe García-Cano^{1*} y Pilar Colás-Bravo² (1) Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla, Sevilla - España, (correo-e: postas@us.es), (2) Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá - Colombia (correo-e: pgarciac@libertadores.edu.co) Recibido Mar. 25, 2020; Aceptado May. 25, 2020; Versión final Jul. 3, 2020; Publicado Dic. 2020 Resumen El objetivo de este estudio es presentar la validación de una escala para registrar factores pedagógicos asociados al compromiso académico de los universitarios con sus estudios. La escala está compuesta por los siguientes factores: motivación, valores, oportunidades, estado emocional, engagement, gestión y estado anímico. La muestra estuvo conformada por 532 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo aleatorio y estratificado. Se realizó un análisis factorial exploratorio (AFE) y un análisis factorial confirmatorio (AFC). Los resultados indican que los factores que conforman la escala explican el 70% de la varianza del constructo compromiso académico, además de mostrar una alta consistencia interna. El AFC confirmó la validez convergente y discriminante de la escala elaborada. Se concluye que la escala posee adecuadas propiedades psicométricas para valorar el compromiso académico de los estudiantes universitarios. Por tanto, puede ser de utilidad para diagnosticar situaciones y contextos universitarios que requieren de un mayor compromiso de los universitarios con su aprendizaje. Palabras clave: implicación académica; educación superior; retención universitaria; análisis factorial exploratorio; análisis factorial confirmatorio Pedagogical factors that explain the engagement of university students with their studies Abstract The objective of this research study was to validate a scale to record pedagogical factors related to academic engagement of university students and their studies. The scale was composed of seven factors: motivation, values, opportunities, emotional state, engagement, management, and mood. The sample was taken from 532 students selected through random and stratified sampling. An exploratory factor analysis and a confirmatory factor analysis were performed. The results indicated that the factors in the scale explained 70% of the variance of the academic engagement construct. In addition, these factors showed high internal consistency. The confirmatory factor analysis corroborated the convergent and discriminatory validity of the scale. It is concluded that the scale had adequate psychometric properties to assess academic engagement of university students. Therefore, the scale is useful to diagnose university situations and contexts that require increased university student engagement with their learning process. Keywords: academic engagement; higher education; university retention; exploratory factor analysis; confirmatory factor analysis Formación Universitaria. Vol. 13 Nº 6 - 2020 181

Número de Cita	25
Número de pagina	4
Autor	Alexander Paz González-Falconeri Lahera Martínez-Victor Hugo Pérez Gallo
Año de publicación	2023
Link	http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v23n83/1729-8091-eds-23-83-14.pdf
ISSN	1729-8091
Capture de la cita subrayada	La referida organización mental es presentada como la base cognitiva que determina la capacidad mental del aprendiz. Las estructuras o esquemas mentales, <u>constituyen para Piaget el sustento de la organización intelectual que guía la conducta del individuo. De ese modo, explica que todos los esquemas surgen de la asimilación recíproca de las estructuras y su ajuste o acomodación a la realidad exterior. Para Piaget, todas las estructuras no están presentes siempre en todos los niveles de desarrollo intelectual del sujeto, sino que se van construyendo progresivamente, en correspondencia con las interacciones de los aprendices, quienes participan activamente de su proceso de aprendizaje, mientras el docente desarrolla acciones de enseñanza para favorecer la aprehensión cognoscitiva del alumno.</u> Del mismo modo que los constructivistas coquetean con el idealismo subjetivo de Kant, para explicar cómo aprenden los individuos, los representantes de la Teoría cognitiva, para explicar la génesis y desarrollo del conocimiento, siguen los postulados de Kant, quien argumentaba que todo el conocimiento humano “[...] comienza con la experiencia, no por eso originase todo él en la experiencia.”(1973, p. 33) Para el filósofo alemán, toda la experiencia humana corresponde a representaciones y no a las cosas por sí mismas. El cognitivismo, siguió los pasos de Kant, para quien las representaciones, como manifestaciones de la actividad de la razón pura y no como expresión de la actividad sensible, por esa causa planteó: “Llamo puras (en sentido transcendental)
Capture de la portada del artículo	Artículo original Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades Alexander Paz González^{1*} https://orcid.org/0000-0001-7363-3325 Falconeri Lahera Martínez² https://orcid.org/0000-0002-9254-2485 Victor Hugo Pérez Gallo³ https://orcid.org/0000-0003-1452-2531 ¹Universidad de Moa, Cuba. ²Universidad de Holguín, Cuba. ³Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Madrid, España. *Autor para la correspondencia: apaz@uimn.edu.cu RESUMEN El presente trabajo parte de un análisis de los contenidos esenciales de la Teoría sociocultural de L. Vygotsky como la teoría del aprendizaje más influyente en el proceso de motivación de la enseñanza-aprendizaje de la Historia. Sus autores, desde un estudio epistemológico puntual, revelan sus variadas posibilidades con respecto a otras teorías del aprendizaje, para despertar el interés de los estudiantes universitarios por el conocimiento pleno de la historia. Desde esa perspectiva, se plantearon como objetivo fundamental la determinación de las potencialidades teórico-metodológicas de la Teoría sociocultural para motivar la clase de Historia de Cuba en la Educación Superior. Palabras clave: Historia de Cuba; Teoría sociocultural; Proceso de motivación de la

Número de Cita	26
Número de pagina	3
Autor	Diana Denisse Ardila Herrera y Tany Giselle Fernández Guayana
Año de publicación	2022
Link	http://educa.fcc.org.br/pdf/actaeduc/v44/2178-5201-aseduc-44-e61343.pdf
ISSN	2178-5201
Capture de la cita subrayada	La lúdica en los procesos de aprendizaje en primer grado En la práctica educativa, y en especial, en la educación inicial, se requiere generar ambientes agradables, de placer y de bienestar, que lleven al estudiante al desarrollo de las dimensiones del ser, la formación de la personalidad, a la construcción de conocimientos desde la creatividad, la experimentación y la interacción con los demás. La herramienta predilecta para ello es el juego mediado por la lúdica.
Capture de la portada del artículo	 Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero Diana Denisse Ardila Herrera^a y Tany Giselle Fernández Guayana Cooperación Universitaria Minuto de Dios, Cda. 74-453 C-05, Bogotá, Colombia. ^a Autor para correspondencia. E-mail: denissard@guil.com RESUMEN. El presente artículo presenta los resultados de un estudio cualitativo en Colombia, de alcance correlacional descriptivo y con diseño de investigación acción sobre la influencia de las prácticas educativas en el hogar a la hora de hacer las tareas escolares con los niños. Se tuvo como propósito determinar la influencia de las prácticas lúdicas que emplea la familia para el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Antonio Nariño sede La Cooperativa, del departamento del Meta. Las categorías que direccionaron el estudio son Estrategia de orientación familiar, Procesos lectoescritores, Prácticas lúdicas familiares, Relación padres e hijos y Estrategias lúdicas. La muestra correspondió a 12 participantes entre ellos 6 estudiantes y 6 padres de familia para un total de 12 participantes. Los instrumentos de recolección de información fueron la observación participante, entrevista semiestructurada, materiales y artefactos, y grupo de enfoque. El análisis de la información se realizó bajo la triangulación. Los resultados arrojan que los padres suelen utilizar los mismos métodos con los cuales aprendieron como el método silábico, el uso de la cartilla Nariño y el cuaderno ferrocarril. Por tanto, requieren de ayuda pedagógica que les permitan aplicar estrategias lúdicas en el hogar que incentiven el aprendizaje de sus hijos. Se recomienda mantener la legitimidad de la voz de las familias en torno a sus prácticas parentales, sin escatimar sus niveles de formación, autoconciencia, limitantes o cualquier otra característica. Palabras clave: lectura, escritura, juego educativo, estrategias educativas, relación padres e hijos. Family playful practices in the first grade students reading and writing learning ABSTRACT. This paper shows the results of a Colombia qualitative study with a descriptive correlational scope, and action-research design about the educational practices influence at home when children doing homework. The purpose was to determine the influence of the playful practices that family uses to strengthen reading and writing processes in first grade of the Antonio Nariño Educational Institution, La Cooperativa headquarters, Meta department. The categories that directed the study are Family orientation strategy, Literacy processes, Family play practices, Parent-child relationship and Play strategies. The sample corresponded to 12 participants, including 6 students and 6 parents for a total of 12 participants. The information gathering instruments were participant observation, semi-structured interview, materials and artifacts, and focus group. The information analysis was carried out under triangulation. The results show that parents usually use the same methods with which they learned, such as the syllabic method, the use of the Nariño booklet and the railway notebook. Therefore, pedagogical help is required to apply playful strategies at home that encourage their children's learning. It is recommended to maintain the legitimacy of the families' voice around their parenting practices, without skipping on their levels of training, background, limitations or any other characteristic. Keywords: reading; writing; educational games; educational strategies; parent-child relationship. As práticas lúdicas em família na aprendizagem da leitura e escrita em alunos do primeiro grau RESUMO. Este artigo apresenta os resultados de um estudo qualitativo na Colômbia, de âmbito descritivo correlacional e com delineamento de pesquisa-ação sobre a influência das práticas educativas familiares na realização do dever de casa com crianças. O objetivo foi verificar a influência das práticas lúdicas utilizadas pela família para fortalecer os processos de leitura e escrita em alunos do primeiro ano do Instituto Educativo Antonio Nariño, sede La Cooperativa, Meta departamento. As categorias que direcionaram o estudo são Estratégia de orientação à família, Processos de alfabetização, Práticas lúdicas Acta Scientiarum: Education, v. 44, e61343, 2022

Número de Cita	27
Número de pagina	185
Autor	Milton Fernando Rosero Duque
Año de publicación	2020
Link	https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1409/1344
Capture de la cita subrayada	En cuanto a los estímulos dentro del desarrollo de la actividad física ocupa un lugar fundamental, de ellos van a depender las actividades a realizar. Los estímulos, estarán en función del umbral que la persona tenga y en función de estos, se situará su respuesta adaptativa. El juego como medio tiene muchas ventajas ya que sobre todo implica alegría, ayuda a desarrollar capacidades físicas en general que aportan nuevas formas de movimiento además, crea posibilidades infinitas de comprender, interpretar e introducirse en el mundo, las personas aprenden a resolver problemas por sí mismos y se socializan apropiadamente, el juego ocupa un lugar esencial y se relaciona con la formación integral. Con lo anterior, se puede decir que tanto el material como los recursos y los estímulos aplicados como juego en la Actividad Física promueve a que las actividades planteadas en una planificación sean placenteras, ya que el fin que tiene es la diversión, socialización, exploración, creatividad, lo que conlleva a un aprendizaje integral. En este sentido este artículo tiene propósito dar a conocer los resultados de una investigación, la cual tuvo objetivo determinar la importancia de la utilización del material, los recursos y estímulos aplicados en la
Capture de la portada del artículo	 The image shows the front cover of the journal 'educare'. At the top left is the journal logo with 'Revista educare' and 'Segunda edición: Revista 2.0' and 'ISSN: 2244-7296'. To the right is the logo of the 'UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR' and 'FACULTAD DE EDUCACIÓN'. Below the logos, it says 'Volumen 24 N° 3 Septiembre-Diciembre 2020' and '(183-204)'. The author's name 'Milton Fernando Rosero Duque *' and ORCID are listed. The article title in Spanish is 'LA IMPORTANCIA DEL MATERIAL, LOS RECURSOS Y ESTÍMULOS APLICADOS COMO JUEGO EN LA ACTIVIDAD FÍSICA' and in English is 'THE IMPORTANCE OF THE MATERIAL, RESOURCES AND STIMULI APPLIED AS A GAME IN PHYSICAL ACTIVITY'. At the bottom, it shows the dates 'Recibido: 08-10-2020' and 'Aceptado: 09-01-2021', and a Creative Commons license icon.

Número de Cita	28
Número de pagina	255
Autor	Verónica García Martínez; Jesús Izquierdo; Silvia Patricia Aquino Zúñiga y Martha Patricia Silva Payró. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Año de publicación	2021
Link	https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/68235/8683-Texto%20del%20art%20c3%20adculo-60205-3-10-20210405.pdf?sequence=1&isAllowed=y
ISSN	1138-414X
Capture de la cita subrayada	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).
Capture de la portada del artículo	 Vol. 25, n°1 (Marzo, 2021) ISSN 1138-414X, ISSN-e 1989-6395 DOI: 10.10827/profesorado.v25i1.8483 Fecha de recepción: 08/02/2019 Fecha de aceptación: 02/03/2020 REVALORACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA. EXPERIENCIA DE LOS AMIGOS EN LA CLASE MÁGICA. Games as an educational tool: Insights from pre-service teachers during the implementation of La Clase Mágica.  Verónica García Martínez; Jesús Izquierdo; Silvia Patricia Aquino Zúñiga y Martha Patricia Silva Payró. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco E-mail: veronica.garcia@ujat.mx; jesus.izquierdo@ujat.mx; saquinozuniga@gmail.com; psilvaypairo@gmail.com ORCID ID: http://orcid.org/0000-0001-5299-3540; https://orcid.org/0000-0002-1647-2833; http://orcid.org/0000-0002-7223-8582; https://orcid.org/0000-0001-9081-0549 Resumen: Se presenta la experiencia vivida por un grupo de estudiantes de Ciencias de la Educación que participaron en un proyecto de intervención educativa sustentada en el modelo de La Clase Mágica (LCM), quienes más tarde se convirtieron en docentes y aplicaron lo aprendido en el modelo. Afirmado, especialmente en el enfoque sociocultural, este descansa en el empleo permanente de planeación y diseño de actividades didácticas mediados por un proceso de capacitación y planeación. El objetivo del estudio fue identificar cuáles de los elementos de LCM contribuyeron a la formación de los estudiantes como docentes y fueron recuperados posteriormente en su práctica pedagógica en el campo laboral. El método de investigación utilizado fue la Teoría Fundamentada, se partió de tres preguntas generales para iniciar con la codificación abierta mediante una categoría principal que fue estrategias de enseñanza, de donde emergió el juego. La codificación selectiva se basó en tres características del mismo como estrategia de enseñanza: motivación intrínseca, simbolismo y relación

Número de Cita	29
Número de pagina	420
Autor	Elvys Alanya Beltran1-Jesús Emilio Agustín Padilla Caballero-Jeidy Gisell Panduro Ramirez
Año de publicación	2021
Link	https://centrosureditorial.com/index.php/revista/article/view/136/495
ISSN	2600-5743
Capture de la cita subrayada	Labib et al. (2017), Vokić y Aleksić (2020), Chen et al. (2020) y Felder (1988) abordan el estudio de los estilos de aprendizaje en la educación superior. En todos los casos, indican que cada uno de los estudiantes percibe y procesa la información de un determinado tema de una manera diferente. Felder afirma que "los estudiantes tienen a aprender mejor cuando el estilo de enseñanza del profesor concuerda con sus preferencias de aprendizaje", (1988, p23). Es así que, Labib et al. (2017) afirma que los estilos de aprendizaje se han utilizado con frecuencia y con éxito para ayudar a los maestros a diseñar una instrucción efectiva. De esa manera, incluso un docente, luego de su clase, puede realizarse una autoevaluación (Castillo-Cabeza y Camacho-Marín, 2020) en busca de mejorar sus estrategias de enseñanza apoyándose también del conocimiento que puede tener de los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
Capture de la portada del artículo	 Propuestas abordadas a los estilos de aprendizaje: revisión sistemática Proposals broached to the learning styles: systematic review Joel Elvys Alanya Beltrán Jesús Emilio Agustín Padilla Caballero² Jeidy Gisell Panduro Ramirez³ Resumen El estilo de aprendizaje ha asumido una gran importancia en la literatura y está siendo considerado por las instituciones educativas. Las investigaciones sugieren que el tema dictado en clase sea explicado según las preferencias de aprendizaje de los estudiantes para su mejor comprensión. En este artículo se presenta una revisión sistemática de la literatura sobre las acciones tomadas por las instituciones educativas relacionadas al estilo de aprendizaje. El objetivo es dar a conocer lo implementado y logrado en estas instituciones. Para ello, se ha realizado una revisión sistemática de artículos sobre estilos de aprendizaje, que fueron encontrados en las bases de datos Web of Science, Science Direct, Scielo y Redalyc, realizadas desde marzo hasta agosto de 2020. Se seleccionaron 20 artículos de 2558 resultados encontrados, los cuales cumplieron con criterios de inclusión y exclusión, y mostraron la identificación de los estilos de aprendizaje en sus estudiantes y las acciones tomadas dentro de la institución. En conclusión, se identificó cada una de las acciones que tomaron estas instituciones dentro de su grupo de alumnos basándose siempre en el estilo de aprendizaje de cada estudiante, y los resultados mostraron diferentes impactos dependiendo de cada acción utilizada. Palabras Clave: Método de aprendizaje, enseñanza, estudiante, estilo de aprendizaje. 1. Licenciada en Educación, Maestría en Ciencias, Universidad, Docente Investigadora y Tecnóloga, Universidad César Vallejo, Peruvian Virtual University, ORCID: 0000-0001-9080-0021 2. Maestría en Educación y Gestión Educativa, Especialidad en Educación de la Calidad de la Investigación, Doctor en Educación de la Universidad de la Amazonia, ORCID: 0000-0001-9080-0021 3. Ph.D. en Educación y Responsabilidad Social, Universidad, Docente Investigadora y Tecnóloga, Universidad César Vallejo, Peruvian Virtual University, ORCID: 0000-0001-9080-0021 Centro Sur Social Science Journal ISSN 2600-5743 http://centrosureditorial.com/index.php/revista e-mail: revistacsur@gmail.com

Número de Cita	30
Número de pagina	49
Autor	Benjamín Roldan Polo Escobar- Carlos Alberto Hinojosa Salazar- Milena Leticia Weepiu Samekash- José Luis Rodríguez Medina
Año de publicación	2022
Link	https://www.redalyc.org/journal/280/28071845004/28071845004.pdf
ISSN	1315-9518
Capture de la cita subrayada	En el proceso enseñanza-aprendizaje es primordial que el docente conozca los estilos de aprendizaje que poseen sus alumnos. Cada estudiante aprende de diferente manera, por lo que detectarlo sirve para poder crear ambientes de aprendizaje donde se utilicen estrategias didácticas que le permitan ir construyendo su aprendizaje y que propicien el aprender a aprender: A mayor emoción en el aprendizaje mayor producción.
Capture de la portada del artículo	Revista de Ciencias Sociales (Ve) ISSN: 1315-9518 rcs_luz@yahoo.com Universidad del Zulia República Bolivariana de Venezuela Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de comunicación con enfoque de sistemas Polo Escobar, Benjamín Roldan; Hinojosa Salazar, Carlos Alberto; Weepiu Samekash, Milena Leticia; Rodríguez Medina, José Luis Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de comunicación con enfoque de sistemas Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. Esp. 28, núm. 5, 2022 Universidad del Zulia, República Bolivariana de Venezuela Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28071845004

[illegible]

Número de Cita	32
Número de pagina	2
Autor	Ana Ma. Atencio de la Rosa-Irma Patricia Flores Allier-Sergio Valadez Rodríguez
Año de publicación	2020
Link	https://revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/23/HUMANIDADES_23_000873.pdf
ISSN	2007-1957
Capture de la cita subrayada	Dentro de las ideas constructivistas, Lev Vygotsky propuso la teoría de desarrollo sociocultural, en la que el aprendizaje es influenciado por las interacciones directas que el aprendiente experimenta con las personas a su alrededor, cultura, y ambiente. Vygotsky destaca la importancia de tener personas con un nivel de educación o habilidad mayor al del aprendiente, de tal modo que recibirá una instrucción más especializada para elevar su conocimiento a un nivel superior. Esta idea se explica en el construccionismo como el papel del profesor en el aula. (Aparicio y Ostos, 2018).
Capture de la portada del articulo	 EL PAPEL DE LA CORRIENTE CONSTRUCCIONISTA EN LA PRÁCTICA DOCENTE Y EL APRENDIZAJE Ana Ma. Atencio de la Rosa Instituto Politécnico Nacional ana_atencio@hotmail.com Irma Patricia Flores Allier Instituto Politécnico Nacional ipfallier@hotmail.com Sergio Valadez Rodríguez Instituto Politécnico Nacional svaladez@gmail.com Resumen Este trabajo tiene como fin reflexionar sobre la importancia en la variedad de los recursos didácticos en la práctica docente para promover y apoyar el aprendizaje de los alumnos, partiendo de la teoría construccionista de Seymour Papert y sus ideas sobre "aprender haciendo". Además, se busca comparar algunas similitudes y discrepancias con las teorías constructivistas de Jean Piaget y Lev Vygotsky y enfocar el construccionismo como una teoría educativa que fundamenta el uso de las tecnologías de información y comunicación en la educación en los procesos de aprendizaje. Lo anterior tiene la finalidad de establecer nuevas formas de trabajo en las aulas de las escuelas. <i>Palabras clave:</i> construccionismo, constructivismo, aprendizaje, práctica. En las últimas décadas el concepto de aprender a aprender se ha hecho cada vez más presente en el desarrollo de modelos educativos por competencias, es decir, enseñar a los alumnos competencias básicas para desarrollar aprendizaje cualitativo de acuerdo con características y habilidades personales. Badilla y Chacon (2004) citan que uno de los pensadores reconocido internacionalmente por sus investigaciones, serias y metódicas, en esta área es Seymour Papert, además de crear herramientas digitales apropiadas para apoyar el aprendizaje, desarrolló la teoría del construccionismo, en la que se destaca el papel del alumno como constructor de su propio conocimiento. Ejemplar 22 enero-junio 2020

Número de Cita	33
Número de pagina	86
Autor	Louisa Williams Bailey-Marta S. de Peralta-Johana Marín Aparicio
Año de publicación	2021
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/1951-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2939-1-10-20210115.pdf
ISSN	2304-604X
Capture de la cita subrayada	El papel del docente El docente, más que motivar, tiene que adquirir el papel de ayudante del estudiante ya motivado, ser un guía, en mayor medida, requiere que los estudiantes acepten que necesitan uno como es lógico, el rol del guía será más fácil si ambos se conocen y el docente entiende las pasiones del alumnado, lo que ayudará a este a conocer en qué sentido hay que guiar a cada alumno. En otro sentido, el rol de experto en instrucción consiste en que el docente aporte todo el conocimiento, imaginación y creatividad posible para hacer el proceso de aprendizaje del alumno efectivo y atractivo. Para lograrlo el experto debe convertirse en un auténtico diseñador de originales experiencias de aprendizaje y, a su vez, debe practicar el arte de realizar preguntas
Capture de la portada del artículo	 EL PAPEL DEL DOCENTE FRENTE A LAS NUEVAS FORMAS DE APRENDIZAJE: UBICUO, FLEXIBLE Y ABIERTO THE ROLE OF THE TEACHER IN FRONT OF THE NEW WAYS OF LEARNING: LOCAL, FLEXIBLE AND OPEN Louisa Williams Bailey Universidad de Panamá – Panamá/ https://orcid.org/0000-0002-0269-7724 louisa.williams@up.edu.pa Marta S. de Peralta Universidad de Panamá – Panamá/ https://orcid.org/0000-0002-3705-5393 martadeperalta@gmail.com Johana Marín Aparicio Universidad de Panamá – Panamá/ Educación, johanaibeth30@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-4343-9801 johanaibeth30@gmail.com Resumen Las nuevas tecnologías de información y comunicación, las TIC's juegan un papel importante en estas estrategias de aprendizaje, ya que ellas apoyan a los estudiantes a que pueda tomar sus cursos en el lugar que les sea más accesible y a la hora que se les Revista Científica Centros / Volumen 10 No. 1 / enero-julio 2021 82

Número de Cita	33
Número de pagina	98
Autor	Miquel Alsina Tarrés ¹ - Ivet Farrés Cullell
Año de publicación	2021
Link	https://revistas.ucm.es/index.php/RECI/article/view/67853/4564456557330
ISSN	1698-7454
Capture de la cita subrayada	In playful learning, learning takes place primarily because children (or adults) are active, involved, and interacting socially. The activity in itself attracts them and the theme worked on seduces them and captures their attention (Hirsh-Pasek et al., 2015). According to some authors, it is for this very reason that, conceptually speaking, rather than being oppositional, play and learning are complementary or equivalent terms (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2008). In fact, fields such as pedagogy and psychology support the use of play not only as a source of motivation and to foster pre-disposition towards learning, but also as a strong tool to boost intellectual, emotional and social development, with positive long-term effects on the individuals' learning capacities and overall development (Perdomo & Rojas, 2019; Singer, Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2006).
Capture de la portada del articulo	 Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical ISSN e 1698-7454 http://dx.doi.org/10.5209/reviem.67853 ARTÍCULO EDICIONES COMPLUTENSE Playing or learning? Playful learning in teacher's musical training Miquel Alsina Tarrés¹, Ivet Farrés Cullell² <i>Recibido: 17 de marzo de 2020 / Aceptado: 1 de febrero de 2021</i> Abstract. The various methods and strategies of playful learning (game, gamification, simulation, etc.) have become elements of methodological innovation increasingly used in university teaching. This article presents a study on a gamified musical education practice, carried out in a core subject of artistic education of the Degree in Primary Education, with a group of second-year students (n = 90) from a Spanish university. The application is carried out in groups of five students, over six weeks, and the final implementation of the project is carried out with primary school students from the Middle and the Upper Cycle (8 to 11). Following a mixed, qualitative and quantitative case study methodology, different aspects of the designed activities are coded and evaluated in order to be analysed: a) the interactions among participants, b) the curricular musical content, and c) the gamification strategies used. The results reveal a high degree of involvement, collaboration and adaptation to the curricular musical content; moreover, they underline game strategies linked to classification, obtaining feedback and challenges. Keywords: playful learning; music pedagogy; primary education; teacher training. [es] ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro Resumen. Los diversos modos y estrategias del aprendizaje lúdico (juego, gamificación, simulación, etc.) se han convertido en elementos de innovación metodológica de uso creciente en la docencia universitaria. En este artículo se presenta el estudio sobre una práctica de educación musical lúdificada, llevada a cabo en una materia troncal de educación artística del Grado de Maestro en Educación Primaria, con un grupo de alumnos de segundo curso (n=90) de una universidad española. La práctica se realiza en grupos de cinco alumnos, a lo largo de seis semanas, y la aplicación final del proyecto se realiza con escolares de primaria de Ciclo Medio y Superior. Siguiendo una metodología de estudio de caso, con análisis de datos cualitativos y cuantitativos, se codifican y evalúan diferentes aspectos de las actividades diseñadas, con el fin de analizar: a) las interacciones entre participantes, b) los contenidos musicales curriculares, y c) las estrategias de lúdificación empleadas. Los resultados revelan un alto grado de implicación y colaboración, adecuación a los contenidos musicales curriculares, y predilección por estrategias de juego ligadas a las clasificaciones, la obtención de feedback y los desafíos. Palabras clave: aprendizaje lúdico; didáctica de la música; maestro de primaria; formación docente. Summary: 1. Introduction 2. Theoretical foundation. 3. Methodology and research objectives. 4. Presentation of findings. 5. Discussion and conclusions. 6. Scope and limits of study. 7. Bibliographical references. Cómo citar: Alsina, M.; Farrés, I. (2021). Playing or learning? Playful learning in teacher's musical training. <i>Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical</i>, 18, 97-110. http://dx.doi.org/10.5209/reviem.67853 1. Introduction A priori, playing and learning do not need to be seen as oppositional or exclusive. Nevertheless, as we progress through school stages, a distance seems to emerge between them within the collective imaginary, to such an extent ¹ Universitat de Girona (Spain), Departament de Didàctica Específica E-mail: miquel.alsina@udg.edu https://orcid.org/0000-0001-6825-1897 ² Universitat de Girona (Spain), Departament de Didàctica Específica E-mail: ivet.farres@udg.edu https://orcid.org/0000-0002-2179-3022 Rev. electrón. complut. invest. educ. music. 18, 2021: 97-110

Número de Cita	34
Número de pagina	144
Autor	Neila ZulayQuintanilla
Año de publicación	2020
Link	https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779
ISSN	2708 -7794
Capture de la cita subrayada	La educación es un componente esencial en la transformación de todo ser humano. Al educarse, una persona adquiere nuevos conocimientos, por lo tanto, la educación debe ser de calidad, eficiente y efectiva, que esté entrelazada con las nuevas generaciones, transformaciones, innovaciones y comunicaciones imperativas, que se identifique con el desarrollo socioeconómico y político del país. Esta idea concuerda con
Capture de la portada del articulo	 The image shows the front cover of the journal 'MÉRITO'. At the top, it indicates the issue: 'Septiembre - diciembre 2020 • Volumen 2 • No. 6', the ISSN '2708-7794', and the page range 'pp. 143 - 157'. The title 'MÉRITO' is prominently displayed, followed by 'Revista de Educación'. The article title 'Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria' is centered, with its English translation below it. The author's name 'Neila Zulay Quintanilla' and email 'neilazulay_8@hotmail.com' are listed, along with the ORCID ID and affiliation 'Ministerio del Poder Popular para la Educación, Venezuela'. The cover also features a 'Resumen' (Abstract) in Spanish and English, a 'Palabras clave' (Keywords) section, and a 'Resumen' section. The page number '143' is visible at the bottom left.

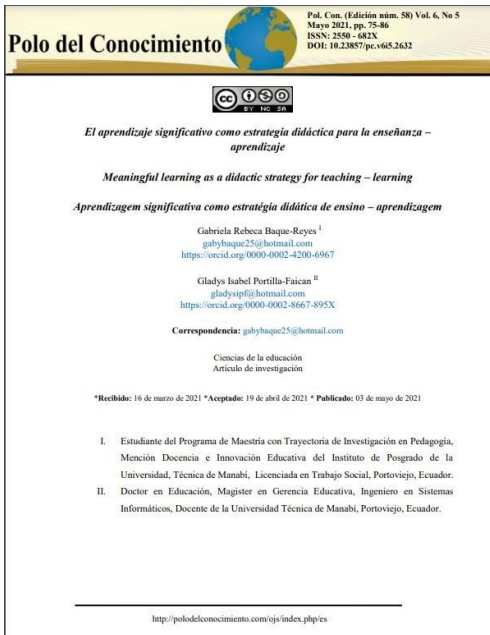
Número de Cita	35
Número de pagina	45
Autor	Jackeline Lissette Charcape-Echeverría- Mario Andrés Terrones-Marreros- Kony Luby Duran-Llano
Año de publicación	2023
Link	https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8s2/2542-3088-raiko-8-s2-36.pdf
Capture de la cita subrayada	pensamiento creativo, por lo que se debe constituir en una estrategia que necesita fortalecerse en el proceso enseñanza aprendizaje, acompañado de la generación de nuevas ideas, manifestándose a través de sus pensamientos, sentimientos, actividades y formas de comunicación (Narzullayevich, 2023). Así mismo, el desarrollo del pensamiento creativo en un niño implica que puede desarrollar sus conocimientos, habilidades, creatividad, de manera independiente, incluyendo el desarrollo de su imaginación creadora, la observación, destrezas y habilidades creativas.
Capture de la portada del articulo	Revista de Investigación Educativa RAE-REVISTA ISSN 1511-191X (P) Edición Especial 2 2023 Índice alfabético de la RAE-REVISTA REVISTA RAE-REVISTA (P) Santa Ana de Coro, Venezuela FUNDACIÓN RAE-REVISTA (P) RAE-REVISTA Jackeline Lissette Charcape-Echeverría, Mario Andrés Terrones-Marreros, Kony Luby Duran-Llano http://dx.doi.org/10.35381/r.v.8i2.7860 Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria Playful strategies workshop to improve creative thinking in primary school students Jackeline Lissette Charcape-Echeverría lissettecharcape@gmail.com Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad Perú https://orcid.org/0000-0002-1687-1105 Mario Andrés Terrones-Marreros materronesm@ucvvirtual.edu.pe Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad Perú https://orcid.org/0000-0001-7841-9977 Kony Luby Duran-Llano kduran@ucvvirtual.edu.pe Universidad César Vallejo, Trujillo, La Libertad Perú https://orcid.org/0000-0003-4825-3683 Recepción: 15 de abril 2023 Revisado: 23 de junio 2023 Aprobación: 01 de agosto 2023 Publicado: 15 de agosto 2023

Número de Cita	36
Número de pagina	198
Autor	Mayler Pamela Morales Guardo, Kelly Johana Blanco Gómez
Año de publicación	2021
Link	https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/gerencia_libre/article/view/9518/8542
ISSN	
Capture de la cita subrayada	perspectiva de esta teoría, al integrar los motivos internos que tiene una persona con los estímulos del entorno, la motivación o el impulso para realizar un esfuerzo dependerá de la importancia del resultado que se quiere lograr y de la convicción de que ese esfuerzo hará posible el cumplimiento de los resultados esperados.
Capture de la portada del articulo	LA MOTIVACIÓN COMO ESTRATEGIA FACILITADORA PARA EL AUMENTO DE LA PRODUCTIVIDAD <i>Mayler Pamela Morales Guardo, Kelly Johana Blanco Gómez¹</i> RESUMEN La motivación se considera una estrategia facilitadora para la productividad empresarial porque inspira a los colaboradores a un mayor compromiso con la organización, lo cual se traduce en la producción, reducción de costos, optimización de tiempo, máximo beneficio económico y calidad de trabajo a través de un mejor rendimiento laboral. Por lo anterior, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la importancia de la motivación como estrategia movilizadora para el aumento de la productividad y eficiencia de la fuerza laboral en las organizaciones. Su consecución se hizo posible a través de la identificación de las diferentes teorías referentes a la motivación en el ámbito laboral y del análisis de la incidencia de la motivación en los colaboradores de la organización, lo que permitió tener los insumos necesarios para plantear estrategias que coadyuven a una mayor productividad empresarial. Con este fin se adelantó una investigación descriptiva de tipo deductivo; las técnicas de recolección de datos fueron eminentemente el rastreo y la revisión bibliográfica de artículos científicos, libros, trabajos de grado, revistas académicas, bases de datos, entre otros. Los resultados permitieron aseverar que la motivación es una de las principales estrategias utilizadas por los líderes en las empresas para inspirar al personal y de esta manera garantizar un buen desempeño laboral que repercuta en el logro de una mayor productividad. Finalmente, cabe resaltar que la productividad no solo está asociada al desempeño laboral, pero que la gestión del talento humano juega un papel fundamental e indispensable; es por esto que desde la alta gerencia se deben enfocar los mayores esfuerzos para el crecimiento y desarrollo de su personal, reconociendo que es este último el que hace posible el cumplimiento de la MEGA de la organización y permite mantener la ventaja competitiva sostenible. PALABRAS CLAVE Motivación, estrategia, productividad, eficiencia, factores. ABSTRACT Motivation is considered a facilitating strategy for entrepreneurial productivity because it inspires collaborators to a higher commitment to the organization, which affects production, costs reduction, time optimization, maximum profit, and work quality through better job performance. Therefore, the objective of this investigation was to determine the importance of motivation as mobilizing strategy for the rise of productivity and efficiency of the labor force in the organizations. This was possible ¹ GERENCIA LIBRE - Volumen 7 - 19 - 31 - De 2020 - Nov 2021 - ISSN: 2422 - 1722 191

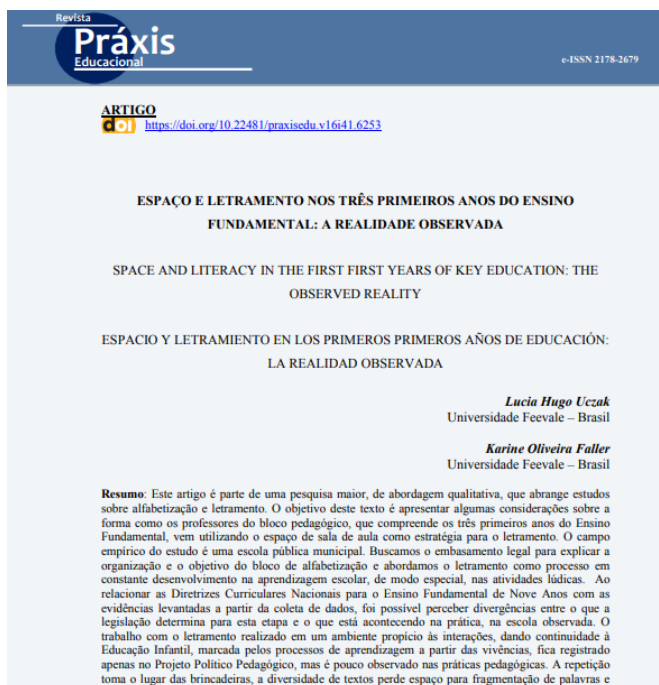
Número de Cita	37
Número de pagina	30881
Autor	Claudia Marcela Benavides Clavijo-Jenny Consuelo Mahecha Escobar-Francisco Conejo Carrasco
Año de publicación	2021
Link	https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/27092/21415
ISSN	2525-8761
Capture de la cita subrayada	Jiménez, Molina y Lara (2019) afirman que “la motivación se relaciona con el valor de la tarea y con el sentimiento de competencia frente a ella, pero también con los motivos que dan sentido a la activación de dichos recursos cognitivos en pos del aprendizaje” (p.51).
Capture de la portada del articulo	 Estrategias didácticas que inciden en la motivación de los estudiantes inscritos en el curso de Práctica en Responsabilidad Social de la sede de uniminutovirtual y a Distancia Estratégias didáticas que afetam a motivação dos alunos matriculados no curso Prático de Responsabilidade Social da sede da Uniminuto Virtual y a Distancia DOI:10.34111/brjd.v7a3-693 Recebimento dos originais: 26/02/2021 Aprovação para publicação: 26/03/2021 Claudia Marcela Benavides Clavijo Magister en Educación, UNIMINUTO UVD Transversal 73A No. 811 – 19 E-mail: cbenavide21@uniminuto.edu.co Jenny Consuelo Mahecha Escobar Magister en Comunicación Educativa, UTP Universidad Tecnológica de Pereira Transversal 73A No. 811 – 19 E-mail: jmahecha@uniminuto.edu Francisco Conejo Carrasco Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Transversal 73A No. 811 – 19 E-mail: francisco.conejo@uniminuto.edu RESUMEN Este artículo presenta las estrategias didácticas que inciden en la motivación de los estudiantes del curso de Práctica de Responsabilidad Social de Uniminuto Virtual y a Distancia. Se plantean los factores asociados a la motivación tanto intrínseca como extrínseca que permiten dirigir sus acciones para alcanzar los logros desde el inicio de su implementación hasta llegar a la obtención de los resultados y orientar su conducta hacia un fin y no por sí misma. El estudio se desarrolló bajo una metodología que hace uso de un enfoque cualitativo, con una investigación de tipo exploratorio y descriptivo y su aplicación se origina con una muestra de 25 estudiantes y dos docentes del Centro de Educación para el Desarrollo CED UVD, en donde se orienta el curso. Los resultados permitieron identificar que en la labor del docente es determinante estar en un constante análisis sobre la incidencia que tienen las estrategias didácticas en la motivación, porque el esfuerzo que realiza el estudiante en su autorregulación del aprendizaje inicia a partir de la promoción de acciones que diseña el docente en un espacio virtual, en donde para llegar a alcanzar la motivación, un aprendizaje significativo, y el adecuado rendimiento se deben implementar estrategias didácticas de enseñanza – aprendizaje innovadoras. Palabras clave: Estrategias didácticas, motivación y autorregulación del aprendizaje. ABSTRACT Este artigo apresenta as estratégias didáticas que afetam a motivação dos alunos do curso de Prática de Responsabilidade Social da Uniminuto Virtual e à Distancia. São

Número de Cita	38
Número de pagina	283
Autor	Verónica D. DURÁN-PÉREZ, Samuel E. GUTIÉRREZ-BARRETO
Año de publicación	2021
Link	https://scielo.isciii.es/pdf/fem/v24n6/2014-9832-fem-24-6-283.pdf
Capture de la cita subrayada	El aprendizaje activo nace de la necesidad de que el aprendizaje surja de la motivación, se complemente con la curiosidad y se fusione con la guía del tutor. A continuación, encontrará algunas estrategias didácticas. Cabe recordar al lector que sus secuencias didácticas no se deben aplicar como una receta. Es más bien para que los docentes las conozcan, asimilen y adapten de acuerdo con las características de sus estudiantes, su contexto y la disciplina que imparten.
Capture de la portada del artículo	COLABORACIONES El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud Verónica D. DURÁN-PÉREZ, Samuel E. GUTIÉRREZ-BARRETO Resumen. En esta revisión se presentan las habilidades cognitivas como el objetivo del aprendizaje activo y se explican brevemente cada una de las estrategias didácticas que facilitan su logro. Como docentes, nuestro papel es el de experto disciplinar, y para fomentar las competencias de los estudiantes de Ciencias de la Salud podemos incorporar de forma racional cada una de las estrategias que se presentan en este artículo a nuestro portafolio didáctico sin perder de vista el resultado de aprendizaje, competencia o capacidad que deseamos que nuestros estudiantes alcancen. Este documento busca ser una disonancia cognitiva para los docentes de las Ciencias de la Salud, que los invite a profundizar, evaluar y reflexionar sobre su práctica, así como sobre los resultados que han obtenido hasta ahora con las estrategias vigentes, y en un futuro próximo incentivarnos a probar nuevos métodos que promuevan su creatividad en los espacios académicos; principalmente, comprender este abanico de posibilidades permitirá dinamizar la interacción del grupo, y promover el desarrollo de habilidades interpersonales y de comunicación para la conformación de una comunidad educativa que facilite la formación integral de los futuros profesionales de la salud. Palabras clave. Aprendizaje activo. Aprendizaje experiencial. Aprendizaje situado. Educación basada en competencias. Estrategias de aprendizaje. Habilidades de pensamiento. The active learning and the development of cognitive abilities in the academic training of health professions Abstract. In this review, cognitive skills are presented as the objective of active learning and each of the didactic strategies that facilitate their achievement are briefly explained. As teachers our role is being a disciplinary expert, and to promote the competencies of Health Sciences (HS) in the students. To achieve this, we can rationally incorporate each of the strategies presented in this article to our didactic portfolio without losing sight of the result of learning, competence, or ability that we want our students to achieve. This document seeks to be a cognitive dissonance for HS teachers, inviting them to deepen, evaluate and reflect on their practice, as well as on the results they have obtained to date with current strategies and in the near future encourage them to try new methods that trigger their creativity in academic spaces. Above all, understanding that this range of possibilities will make it possible to stimulate group interaction, promote the development of interpersonal and communication skills for the formation of an educational community that facilitates the comprehensive training of future health professionals. Key words. Active learning. Competency based education. Experiential learning. Learning strategies. Situated learning. Thinking skills. Introducción Dados los cambios actuales, la formación de los futuros profesionales de la salud requiere una transformación desde sus cimientos. El aprendizaje informativo ya es insuficiente para los retos que tienen y tendrán los graduados de las Ciencias de la Salud. Esto obliga a los docentes a movilizarse hacia el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, de ahí el énfasis a migrar hacia un aprendizaje transformativo que se encuentra en la cúspide de tres niveles sucesivos [1]: a) el aprendizaje informativo; adquirir conocimientos y habilidades, su propósito es producir expertos; b) el aprendizaje formativo; supone socializar a los estudiantes alrededor de ciertos valores, su propósito es producir profesionales; y c) el aprendizaje transformativo; implica desarrollar cualidades de liderazgo; su propósito es producir agentes de cambio ilustrados. Con fundamento en estos tipos de aprendizaje se sostiene que la educación basada en resultados, competencias o capacidades es necesaria para que nuestros estudiantes puedan enfrentarse al mañana [2]. La educación basada en competencias ha sido una tendencia de las últimas décadas en las Ciencias de la Salud. Epstein afirmó: "las competencias Departamento de Informática Biomédica (V.D. Durán-Pérez), Departamento de Integración de Ciencias Médicas (S.E. Gutiérrez-Barreto), Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México. Correspondencia: Dra. Verónica D. Durán-Pérez, Informática Biomédica, Departamento de Integración de Ciencias Médicas, Facultad de Medicina, Avenida Universidad, 3000, Ciudad Universitaria, Coyoacán, C.D. 04510 Ciudad de México, México. E-mail: dduran.perez@gmail.com Ayudante: 2019-05-05 Acreditado: Artículo 241 Conflicto de intereses: No declarado. Financiación: No declarada. Cómo citar este artículo: Duran-Perez V, Gutierrez-Barreto S. El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. FEM 2021; 24 (6): 283-290. doi: 10.33344/fem.v24n6.283 © 2021 FEM Artículo open access bajo la licencia internacional Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. ISSN: 2014-9832 ISSN web: digital: 2014-9840 www.fundacioneducacionmedica.org FEM 2021; 24 (6): 283-290 Nov-Dic 283

Número de Cita	39
Número de pagina	110
Autor	Diana Maribel Bósquez León- Luis Aurelio Cachupud Morocho- Sonia María Chica Macay
Año de publicación	2024
Link	https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/830/1485
Capture de la cita subrayada	No obstante, el juego es entendido como una herramienta fundamental y un medio natural de aprendizaje para los niños, reconociendo que el juego no solo es una actividad placentera, sino que también constituye una forma esencial en la que los niños exploran, descubren y desarrollan una comprensión significativa del mundo que los rodea. Desde esta perspectiva, el
Capture de la portada del artículo	 <

Número de Cita	40
Número de pagina	79
Autor	Gabriela Rebeca Baque-Reyes - Gladys Isabel Portilla-Faican
Año de publicación	2021
Link	file:///C:/Users/DELL/Downloads/2632-14045-4-PB.pdf
ISSN	2550 - 682X
Capture de la cita subrayada	Puede considerarse que la enseñanza tiene éxito cuando ocurre un aprendizaje significativo que logre aportes e impulse las bases que permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida”. El aprendizaje significativo es importante debido a que los estudiantes adquieren conocimientos mediante la relación del estudio con las experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del tiempo. Por esta razón, se puede decir que aquellos conocimientos obtenidos por los estudiantes al ser significativos durarán para toda la vida.
Capture de la portada del artículo	 Polo del Conocimiento Pub. Con. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 5 Mayo 2021, pp. 75-86 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i5.2632 El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje <i>Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning</i> <i>Aprendizagem significativa como estratégia didática de ensino – aprendizagem</i> Gabriela Rebeca Baque-Reyes ¹ gabybaque25@hotmail.com https://orcid.org/0000-0002-4200-6967 Gladys Isabel Portilla-Faican ^{II} gladysipf@hotmail.com https://orcid.org/0000-0002-8667-895X Correspondencia: gabybaque25@hotmail.com Ciencias de la educación Artículo de investigación *Recibido: 16 de marzo de 2021 *Aceptado: 19 de abril de 2021 * Publicado: 03 de mayo de 2021 I. Estudiante del Programa de Maestría con Trayectoria de Investigación en Pedagogía, Mención Docencia e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí, Licenciada en Trabajo Social, Portoviejo, Ecuador. II. Doctor en Educación, Magister en Gerencia Educativa, Ingeniero en Sistemas Informáticos, Docente de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador. http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/pc

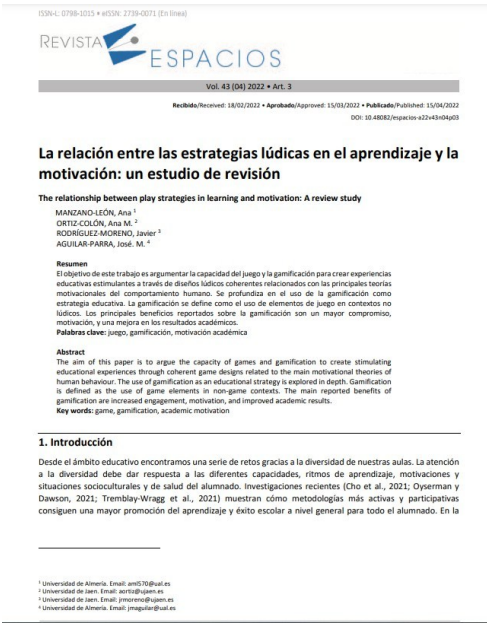
Número de Cita	41
Número de pagina	115
Autor	Neila Zulay Quintanilla
Año de publicación	2020
Link	https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779
Capture de la cita subrayada	En este sentido, Piaget (1986) afirma que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 115). Eso significa que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, son consideradas como aspectos esenciales en el desarrollo del individuo, ya que condicionan el origen y la evolución del juego.
Capture de la portada del artículo	• Septiembre - diciembre 2020 • Volumen 2 • No. 6 • ISSN: 2708 - 7794 • ISSN-L: 2708 - 7794  MÉRITO Revista de Educación pp. 143 - 157 Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria Playful strategies for teaching mathematics at the level of Primary Education  Neila Zulay Quintanilla neilaquy_8@hotmail.com Código ORCID: 0000000284051377 Ministerio del Poder Popular para la Educación, Venezuela Artículo recibido en junio 2020 Aprobado en julio 2020 Publicado en septiembre 2020 Resumen La investigación tuvo como finalidad proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal "Profesora Teresa de Jesús Narza". Se enmarcó en un diseño no experimental de campo, nivel descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible. La muestra estuvo conformada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica aplicada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. Se concluyó que hay una carencia en la aplicación de estrategias lúdicas, que los docentes reconocen que la enseñanza de la matemática en los niños debe ser orientada de forma práctica y mediante el uso del juego, pero ellos no poseen las estrategias necesarias o desconocen cuál aplicar. Esta realidad sustenta la propuesta de conformar una serie de estrategias lúdicas, divertidas y pertinentes para brindar un aprendizaje significativo de la matemática. Palabras clave: Estrategias lúdicas; enseñanza de la matemática; educación primaria Abstract The purpose of the research was to propose playful strategies aimed at teaching mathematics at the level of the first grade of primary education at the State Basic School "Professor Teresa de Jesús Narza". It was framed in a non-experimental field design, descriptive level in the form of a feasible project. The sample was made up of the six (6) first grade teachers. The applied technique was the survey and the instrument was the questionnaire. Among the conclusions there is a lack in the application of playful strategies, where the teachers do recognize that the teaching of mathematics must be oriented in a practical way and through the use of the game, but they do not have the necessary strategies or do not know which one to apply. Reality that supports the proposal made up of a series of playful, fun and relevant strategies to provide meaningful learning of mathematics. Keywords: Playful strategies; teaching mathematics; Primary education 143

Número de Cita	42
Número de pagina	655
Autor	Lucia Hugo Uczak, Karine Oliveira Faller
Año de publicación	2020
Link	https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/6253
ISSN	1809-0249
Capture de la cita subrayada	práticas. Os momentos de jogos, brincadeiras, atividades coletivas e divertidas que tornam os conhecimentos em torno da língua escrita, foco dos três primeiros anos, bem mais significativos aos educandos, não fizeram parte das aulas. O que acontecia na realidade observada era a separação entre atividades escolares e brincadeiras, como se não fosse possível que ambas acontecessem ao mesmo tempo e gerassem conhecimento.
Capture de la portada del artículo	 The image shows the front cover of the journal 'Revista Práxis Educacional'. At the top, it says 'Revista Práxis Educacional' with the e-ISSN 2178-2679. Below that, it indicates 'ARTIGO' and provides a DOI link: https://doi.org/10.22481/praxisedu.v16i41.6253. The main title of the article is 'ESPAÇO E LETRAMENTO NOS TRÊS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A REALIDADE OBSERVADA'. Below this, the title is repeated in English: 'SPACE AND LITERACY IN THE FIRST FIRST YEARS OF KEY EDUCATION: THE OBSERVED REALITY' and in Spanish: 'ESPACIO Y LETRAMIENTO EN LOS PRIMEROS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN: LA REALIDAD OBSERVADA'. The authors are listed as 'Lucia Hugo Uczak' and 'Karine Oliveira Faller', both from 'Universidade Feevale - Brasil'. A 'Resumo' (Abstract) follows, stating that the article is part of a larger qualitative research project on literacy and that it aims to present considerations on the form of the pedagogical block, which covers the first three years of Fundamental Education, using the classroom as a strategy for literacy. The empirical field of the study is a municipal public school, and the article seeks legal support to explain the organization and objectives of the literacy block and addresses literacy as a process of constant development in school learning, in a special way, in ludic activities. It relates the National Curricular Guidelines for Fundamental Education of Nine Years with the evidence gathered from the data collection, making it possible to perceive divergences between what the legislation determines for this stage and what is happening in practice, in the observed school. The work with literacy is carried out in an environment propitious to interactions, giving continuity to Early Education, marked by learning processes from the experiences, which are registered in the Political-Pedagogical Project, but are little observed in pedagogical practices. The repetition takes the place of the games, and the diversity of texts loses space for the fragmentation of words and

Número de Cita	43
Número de pagina	6
Autor	Ana Manzano-León, Pablo Camacho-Lazarraga, Miguel A. Guerrero-Puerta, Laura Guerrero-Puerta, Antonio Alias, José M. Aguilar-Parra and Rubén Trigueros
Año de publicación	2021
Link	https://www.mdpi.com/1660-4601/18/3/960
Capture de la cita subrayada	In the first place, this questionnaire assesses academic motivation in educational gamification systems, since it has been a main topic in subsequent studies (for example, [32]). The theory of gamified learning relates the influence of gamification with better attitudes and behaviors (motivation), which can, in turn, indirectly influence students' learning outcomes [33]. Secondly, it measures the learning perceived by students after the gami-
Capture de la portada del artículo	 International Journal of <i>Environmental Research and Public Health</i> Indexed in PubMed CITESCORE 7.3 Article Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies Ana Manzano-León, Pablo Camacho-Lazarraga, Miguel A. Guerrero-Puerta, Laura Guerrero-Puerta, Antonio Alias, José M. Aguilar-Parra and Rubén Trigueros

Número de Cita	44
Número de pagina	131
Autor	Greys, Nuñez-Ríos-Kadry, García- Mendoza-Judith, Castillo-Martelo- Nevis, Niño-Jiménez
Año de publicación	2020
Link	https://revpoliticas.uanl.mx/index.php/RPGyC/article/view/151/208
ISSN	2395-8448
Capture de la cita subrayada	que el niño asuma un rol específico. Esto ratifica que las actividades lúdicas son una manera de actuación donde se vincula lo cognitivo con acciones hacia el entorno social articulando el aprendizaje, la participación en un contexto y la movilización de las funciones ejecutivas superiores de su estructura mental.
Capture de la portada del artículo	128 Reinventando los espacios como lugares de vida y paz una estrategia desde la lúdica para sectores vulnerables¹ <i>Reinventing spaces as places of life and peace, a playful strategy for vulnerable sectors</i> Greys, Nuñez-Ríos² Kadry, García- Mendoza³ Judith, Castillo-Martelo⁴ Nevis, Niño-Jiménez⁵ Universidad de La Costa, Colombia https://doi.org/10.29105/rpgc.12-7 RESUMEN El presente artículo es producto de una investigación acción - participativa, cuyo objetivo consistió en intervenir a una comunidad de un sector vulnerable y marginal de la ciudad de Barranquilla, en los aspectos económicos, social y físico con estrategias lúdico - pedagógicas para transformar los espacios de esta zona expuesta en lugares de vida y de paz, que desde los distintos niveles actúan al fortalecimiento de la participación y las competencias ciudadanas, la inteligencia emocional y la cultura ambiental. Se abordó desde un paradigma cualitativo con un diseño no experimental y de campo, de alcance descriptivo inferencial. Tras la intervención se encontró que la comunidad se motiva para participar en las actividades que promueven por generar una cultura de paz para el encuentro y diálogos colectivo desde sus actores conviven en relaciones y transforman las competencias fundamentales que tipos en vida cotidiana. Se concluye que estas intervenciones son una oportunidad para acercar a la población al desarrollo de sus competencias ambientales, socio-educativas, entre el impacto ambiental y su compromiso con el desarrollo sostenible, así como potenciar su desarrollo efectivo, generar transformación de hábitos de vida articulando la lectura y la escritura para impulsar la inclusión docente y sociedad ambiental. Palabras clave: Creación cultural, cultura de paz, desarrollo afectivo, educación ciudadana, grupo vulnerable ABSTRACT This article is the product of an action-participatory research, the objective of which was to intervene in a community in a vulnerable and marginal sector of the city of Barranquilla, in economic, social and physical aspects, with playful-pedagogical strategies to transform the spaces of these exposed areas in places of life and peace, which from the social dynamics promote the strengthening of citizen participation and competencies, emotional intelligence and environmental culture. It was approached from a qualitative paradigm with a non-experimental and field design, with a transversal descriptive scope. After the intervention, it was found that the community is motivated to participate in activities that seek to generate a culture of peace for the encounter and collective enjoyment where its actors encounter their relationship and transform the fundamental competencies that govern their daily lives. It is concluded that these interventions are an opportunity to bring the population closer to the development of their environmental competencies, socialize them in the environmental impact and their commitment to sustainable development, as well as enhancing their effective development, generating transformation of life stories articulating reading and oral expression to impact the non-society-nature relationship. Keywords: Cultural creation, civic education, culture of peace, emotional development, vulnerable groups. Recibido: 12 de Octubre 2019 - Aceptado: 12 de Febrero 2020 - Corregido: 15 de Marzo 2020 Cómo referenciar este artículo: Núñez-Ríos, G., Greys- Nuñez-Ríos, K., Castillo-Martelo, J. & Niño-Jiménez, N. (2020). Reinventando los espacios como lugares de vida y paz una estrategia desde la lúdica para sectores vulnerables. <i>Revista Colombiana de Pedagogía</i>, 12(14). Recuperado de http://revpoliticas.uanl.mx/index.php/RPGyC/article/view/151 ¹ Proyecto de investigación "Reinventando espacios como lugares de vida y paz: Estrategia para fortalecer la relación hombre-sociedad-entorno dentro de la Cultura Ambiental y la Protección de la Costa" Financiado por Universidad de La Costa ² Magister en Educación por la Universidad Autónoma del Caribe, Profesor medio tiempo, Universidad de la Costa (UTC), Email: gnuñez@carib.ac.edu ³ Magister en Educación por la Universidad de la Costa, Profesor tiempo completo, Universidad de la Costa (UTC), Email: kgarcia@carib.ac.edu ⁴ Magister en Educación por la Universidad San Buenaventura, Directora del programa de Licenciaturas en Educación Básica Primaria de la Universidad de la Costa (UTC), Email: jcastillo@carib.ac.edu ⁵ Especialista en ética y Pedagogía de la Universidad Juan de Caramellán, Profesor Catedrático, Universidad de la Costa (UTC), Email: nnevis@carib.ac.edu

Número de Cita	45
Número de pagina	7
Autor	Rikke Højer, Margit Dall Aaslyng
Año de publicación	2023
Link	https://www.mdpi.com/2072-6643/15/6/1326
Capture de la cita subrayada	<i>3.1. Inclusion of Tactile Exercise: Impact on Rejection and Acceptance Continuum Mechanisms</i> 3.1.1. Metatheme Rejection: Disgust, Distaste, and Inappropriateness Thematically, no differences between the QP and QNP were observed in relation to rejection and the categorization of the quail as an animal throughout the experiment. Nevertheless, differences were observed in how the children handled the quail during the preparation phase (animal categorization according to the acceptance–rejection continuum). Children who had not engaged in the food printing exercise displayed their rejection through disgust related to a contamination dimension to a greater extent than the children who had participated in the printing exercise. The latter was more driven by inappropriateness in the form of feeling sorry for the quail:
Capture de la portada del artículo	 nutrients  Article 11- to 13-Year-Old Children's Rejection and Acceptance of Unfamiliar Food: The Role of Food Play and Animalness Rikke Højer * and Margit Dall Aaslyng Nutrition and Health, Campus Slagelse, University College Absalon, Sdr. Stationsvej 30, 4200 Slagelse, Denmark * Correspondence: rho@pha.dk Abstract: Promoting children's healthy food behavior is important in reducing the risk of developing obesity; it is therefore relevant to investigate methods to promote healthy food choices. This study's aim was to investigate differences in rejection–acceptance mechanisms related to unfamiliar foods depending on the inclusion of tactile exercises prior to cooking and food origin. Participant observation was applied in a school setting. Eight fifth and sixth grade classes were recruited from four Danish schools ($n = 129$). The classes were divided into two groups: animal (AG; quail) and nonanimal (NAG; bladderwrack). AG and NAG were subdivided into two groups: food print (FP) and no food print (NFP). Applied thematic analysis was applied. During preparation/cooking, NFP displayed disgust-related rejection, whereas FP displayed inappropriateness-related rejection. FP exhibited more playful behavior. Inappropriateness and animalness drove AG rejection. NAG rejection was driven by the slimy texture of the food and the perception of it 'not being food'. Acceptance was driven by taste and familiarity. In conclusion, the inclusion of tactile exercises could increase children's exploratory food behavior, and the promotion of children's healthy food behavior should not solely focus on choosing foods deemed safe and familiar, since, despite rejection during cooking, acceptance is ultimately possible. Keywords: children; tactility; animalness; health promotion; hands-on strategy; food literacy; food behavior; food acceptance; food rejection; food categorization  Citation: Højer, R.; Aaslyng, M.D. 11- to 13-Year-Old Children's Rejection and Acceptance of Unfamiliar Food: The Role of Food Play and Animalness. <i>Nutrients</i> 2023, <i>15</i>, 1326. https://doi.org/10.3390/nu15061326 Academic Editor: Mike Reid Received: 3 February 2023 1. Introduction 1.1. Background Promoting healthy food behavior from childhood is an important target area. In 2016, 18% of the world's children and adolescents aged between 5 and 19 years were either overweight or obese [1]. In Denmark, 18% of 9- to 13-year-old children are overweight [2]. Childhood obesity is associated with an increased risk of developing, for example, low self-esteem, type 2 diabetes (T2D), and cardiovascular disease (CVD) [3,4]. Breastfeeding during infancy and exposure to a variety of new foods during the comple-

Número de Cita	46
Número de pagina	30
Autor	MANZANO-LEÓN, Ana 1 ORTIZ-COLÓN, Ana M. 2 RODRÍGUEZ-MORENO, Javier 3 AGUILAR-PARRA, José. M
Año de publicación	2022
Link	https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf
Capture de la cita subrayada	El aprendizaje basado en juego (ABJ) consiste en el uso continuado y estratégico de juegos en la enseñanza. El juego como recurso para realizar un aprendizaje o trabajar un concepto determinado (Cornellà et al., 2020). Estos juegos pueden ser inventados o comerciales, al igual que se pueden jugar tal y como están diseñados o utilizar solo ciertas dinámicas o elementos para trabajar un contenido o competencia concreta. Como menciona Marín (2018) los juegos comerciales han sido creado para entretener y divertir, pero brindan por sí mismos oportunidades educativas que pueden aprovecharse para considerar de estos un recurso educativo en el aula.
Capture de la portada del artículo	 ISSN-L: 0798-1023 • ISSN: 2738-0071 (En línea) REVISTA ESPACIOS Vol. 43 (04) 2022 • Art. 3 Recibido/Received: 18/02/2022 • Aprobado/Approved: 15/03/2022 • Publicado/Published: 15/04/2022 DOI: 10.40802/revistaespacios.v43n04p03 La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión The relationship between play strategies in learning and motivation: A review study MANZANO-LEÓN, Ana ¹ ORTIZ-COLÓN, Ana M. ² RODRÍGUEZ-MORENO, Javier ³ AGUILAR-PARRA, José. M. ⁴ Resumen El objetivo de este trabajo es argumentar la capacidad del juego y la gamificación para crear experiencias educativas estimulantes a través de diseños lúdicos coherentes relacionados con las principales teorías motivacionales del comportamiento humano. Se profundiza en el uso de la gamificación como estrategia educativa. La gamificación se define como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos. Los principales beneficios reportados sobre la gamificación son un mayor compromiso, motivación, y una mejora en los resultados académicos. Palabras clave: juego, gamificación, motivación académica Abstract The aim of this paper is to argue the capacity of games and gamification to create stimulating educational experiences through coherent game designs related to the main motivational theories of human behaviour. The use of gamification as an educational strategy is explored in depth. Gamification is defined as the use of game elements in non-game contexts. The main reported benefits of gamification are increased engagement, motivation, and improved academic results. Key words: game, gamification, academic motivation 1. Introducción Desde el ámbito educativo encontramos una serie de retos gracias a la diversidad de nuestras aulas. La atención a la diversidad debe dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos de aprendizaje, motivaciones y situaciones socioculturales y de salud del alumnado. Investigaciones recientes (Cho et al., 2021; Oyerman y Dawson, 2021; Tremblay-Wragg et al., 2021) muestran cómo metodologías más activas y participativas consiguen una mayor promoción del aprendizaje y éxito escolar a nivel general para todo el alumnado. En la ¹ Universidad de Almería. Email: amez17@ual.es ² Universidad de Jaén. Email: aortiz@uji.es ³ Universidad de Jaén. Email: jrmorero@uji.es ⁴ Universidad de Almería. Email: jpparr@ual.es

Número de Cita	47
Número de pagina	31
Autor	Nancy Yolanda González Domínguez- Maikel Carnero Sánchez- Yulexy Navarrete Pita
Año de publicación	2021
Link	http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300029&script=sci_arttext
ISSN	2218-3620
Capture de la cita subrayada	A partir de los criterios expuestos por estos autores, se determina que lúdica representa mucho más que juego. Es todo aquello que propicia placer, bienestar, descubrimiento, experiencia para el ser humano y su desarrollo integral; si se tiene en cuenta que lúdico es todo aquello que permite disfrute, paz, goce, felicidad, tranquilidad; al tiempo que construye una actitud positiva ante la vida, y provoca la necesidad de ser parte de algo y de disfrutarlo, de sentir, expresar y comunicar emociones.
Capture de la portada del artículo	Revista Universidad y Sociedad versión On-line ISSN 2218-3620 Universidad y Sociedad vol.13 no.3 Cienfuegos mayo.-jun. 2021 Epub 02-Jun-2021 ARTICULO ORIGINAL Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior Playfulness and social situation of development. A new look at higher education 0000-0002-5712-1319Nancy Yolanda González Domínguez¹ , 0000-0003-0661-7303Maikel Carnero Sánchez¹, 0000-0001-7804-9830Yulexy Navarrete Pita² ¹ Universidad de La Habana, Cuba. ² Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Número de Cita	48
Número de pagina	813
Autor	Leoncio Gaspar Sagástegui-Bazán
Año de publicación	2021
Link	https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3406/7649
ISSN	550 -682X
Capture de la cita subrayada	En cuanto a las teorías relacionadas con el aprendizaje de las Ciencias Naturales, todas ellas se enfocan en el constructivismo, adicionalmente, se enriquecen con propuestas que obedecen a las características de los estudiantes y su contexto. Wiyarsi et al., (2021) complementaron el aprendizaje de las ciencias contextualizando, la utilización de las TIC para mejorar las ciencias naturales también se pudo de manifiesto en estudios de Gunawan et al., (2021), Parno et al., (2020), Iskandar et al., (2019) e incluso Hastuti et al., (2019) implementó la Etnociencia.
Capture de la portada del articulo	 Polo del Conocimiento Pol. Con. (Edición núm. 63) Vol. 6, No 12 Diciembre 2021, pp. 804-822 ISSN: 1880 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i12.3406  <i>La metodología indagación y el aprendizaje de las Ciencias Naturales</i> <i>The inquiry methodology and the learning of Natural Sciences</i> <i>A metodologia de investigação e a aprendizagem das Ciências Naturais</i> Leoncio Gaspar Sagástegui-Bazán¹ lsagastegui@ucvvirtual.edu.pe https://orcid.org/0000-0001-8400-0910 Correspondencia: lsagastegui@ucvvirtual.edu.pe Ciencias de la Educación Artículo de Revisión *Recibido: 30 de octubre de 2021 • Aceptado: 30 de Noviembre de 2021 • Publicado: 14 de Diciembre de 2021 1. Magister en Educación, Licenciado en Educación Secundaria con Mención en Ciencias Naturales, Título de Profesor de Educación Secundaria en la Especialidad de Biología y Química, Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

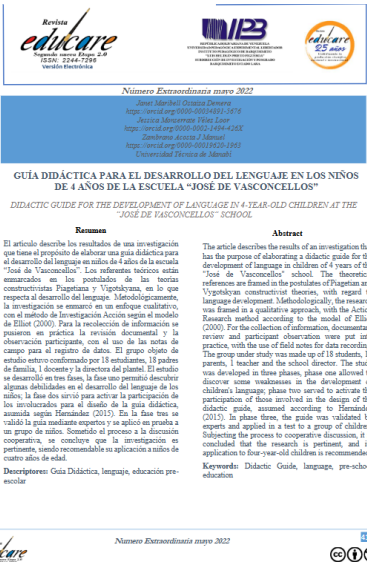
Número de Cita	49
Número de pagina	2
Autor	Astrid Quintero-Bacca
Año de publicación	2022
Link	https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema
ISSN	2346-030X
Capture de la cita subrayada	De igual manera, la lúdica ha sido unida a otras herramientas para un mayor nivel de aprendizaje. Por ejemplo, través de herramientas tecnológicas, concretamente, estrategias basadas en el programa Microsoft Excel [17] y uso de TIC para el fortalecimiento matemático y geométrico, basándose en el modelo de [18], por citar algunos ejemplos. Entonces, el replanteamiento de la forma de educar es una necesidad apremiante en la actualidad, el mundo dinámico lo exige y es de vital importancia iniciar a tomar cartas en el asunto, pues la “enseñanza tradicional, monótona, no posibilita que los alumnos se dispongan a dimensionar la importancia del aprendizaje de las matemáticas” [19].
Capture de la portada del articulo	 The screenshot displays the article's page on the AIBI journal website. At the top, there is a navigation bar with links like 'Actual', 'Archivos', 'Acerca de', 'Políticas', 'Equipo editorial', 'Contacto', and 'Avisos'. Below this, the breadcrumb trail reads 'Inicio / Archivos / Vol. 10 Núm. 1 (2022): Enero - Abril / Artículos de Investigación'. The main title of the article is 'Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto'. The author is listed as 'Astrid Quintero-Bacca' from 'Universidad Francisco de Paula Santander - Cúcuta, Colombia', with a link to her ORCID profile. The DOI is provided as 'https://doi.org/10.15649/2346030X.2497'. The keywords are 'Lúdica, habilidades matemáticas, estrategia, comunidad educativa'. A 'Resumen' (Summary) section is indicated. On the right side, there is a thumbnail image of the journal cover, which features the AIBI logo and the text 'REVISTA CIENTÍFICA ELECTRÓNICA ARBITRADA EN INGENIERÍA Y ADMINISTRACIÓN'.

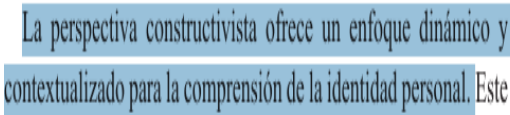
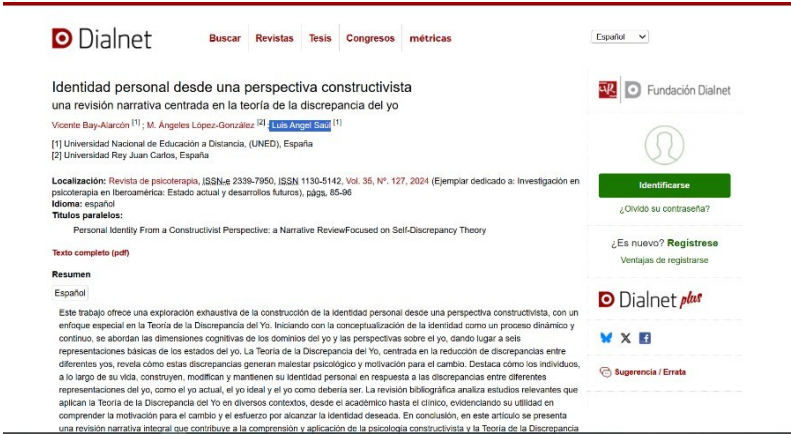
Número de Cita	50
Número de pagina	400
Autor	Mariluz López, Evelyn Ereu Ledezma
Año de publicación	2022
Link	https://remuvac.com/index.php/home/article/view/64
ISSN	2981-7463
Capture de la cita subrayada	el niño esté motivado en aprender a leer. En razón a ello, la formación docente, debe ser integral, que va más allá de la mera adquisición de conocimientos pedagógicos y metodológicos, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y éticos. Donde se busque cultivar profesionales comprometidos, reflexivos y capaces de afrontar los retos educativos de manera efectiva, contribuyendo al desarrollo holístico de sus estudiantes.
Capture de la portada del articulo	 The screenshot displays the front page of the REMUVAC journal website. The header features the journal's logo and the tagline 'Juntos construimos el futuro científico'. Below the header, the article title 'Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria' is prominently displayed. The authors' names, Maryluz Lopez and Evelyn Ereu Ledezma, are listed along with their affiliations at the Universidad Pedagógica Experimental Libertador. A thumbnail image of the article's cover is also visible, showing a classroom setting. The website's navigation menu includes links for 'Actual', 'Archivos', 'Avisos', and 'Acercas de'.

Número de Cita	51
Número de pagina	113
Autor	Angélica María Cuello Aleán-Marlon Mike Mestra Montoya-Juana Raquel Robles González
Año de publicación	2022
Link	https://remuvac.com/index.php/home/article/view/64
ISSN	2619 -3884
Capture de la cita subrayada	didáctica para el desarrollo del pensamiento numérico a partir de la resolución de problemas en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Tres María. Se utilizó una metodología para que el niño aprendiera las matemáticas de una manera agradable, haciendo lo que le gusta y a la vez, dando a conocer a los docentes un nuevo método de enseñanza que les permitiera crear ambientes de aprendizaje agradables, facilitando las condiciones adecuadas para que los niños incorporen, expresen, inventen, descubran, construyan e interioricen contenidos que les servirán para toda la vida a través de las habilidades que se desarrollan a mediante el juego. Este tipo de investigaciones son relevantes teniendo en cuenta que el aprendizaje matemático va más allá de adquirir un conjunto aislado de conceptos, hechos, habilidades y procesos; los estudiantes necesitan ver las conexiones entre conceptos y sus aplicaciones; a medida que relacionan ideas matemáticas con experiencias cotidianas y situaciones del mundo real, se van dando cuenta que esas ideas son útiles y poderosas para transformar sus realidades (Godino, 2004).
Capture de la portada del articulo	 The image shows the cover of the journal 'Assensus', Volume 5, Number 4, 2022. The title 'Assensus' is prominently displayed at the top. Below it, the subtitle reads 'Revista de Investigación educativa y pedagógica'. The main title of the article is 'Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares'. The authors listed are Angélica María Cuello Aleán, Marlon Mike Mestra Montoya, and Juana Raquel Robles González. The cover also includes a 'Resumen' (Abstract) section and a 'Palabras clave' (Keywords) section at the bottom.

Número de Cita	52
Número de pagina	65
Autor	Julio César Roa Rocha
Año de publicación	2021
Link	https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608
ISSN	2305-5790
Capture de la cita subrayada	Sin duda alguna, la educación ha evolucionado y en la actualidad se espera que el alumno ya no retenga o guarde información de forma exacta, sino que este sea un aprendiz consciente, responsable, constructor de su propio conocimiento. De igual forma, se aspira a que el docente, no solo sea un simple transmisor de información, sino un facilitador que garantice que el estudiante pueda generar nuevos conocimientos.
Capture de la portada del artículo	Revista Científica de FAREM-Esteli <i>Revista científica, tecnológica y de desarrollo humano</i> Año 10 Edición especial: artículos de revisión documental 586-595-596 https://revistacientificafarem.unam.edu.ni DOI: https://doi.org/10.5377/farem.v00.11608 63 Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos Importance of significative learning in the construction of the knowledge Julio César Roa Rocha LH243414@unagva; FAREM-Matagalpa https://orcid.org/0000-0002-4505-7498 julior27@yahoo.com RECIBIDO 24/03/2021 ACEPTADO 19/05/2021 RESUMEN El siguiente artículo presenta una revisión bibliográfica sobre el aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, en la que se describe su significado, naturaleza, y características, con el objetivo de analizar su valor en la educación superior. Igualmente, se explican las características de un material de aprendizaje potencialmente significativo, tipos de aprendizajes significativos y la adquisición del conocimiento. Se parte de la premisa de que el aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y los da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. De este modo, construye nuevos conocimientos al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya tiene. Este artículo aborda de manera particular la pertinencia de este tipo de aprendizaje aplicado a la educación superior, específicamente a la UNAM MANAGUA. Con tal fin, se aplicó la investigación documental, como una técnica de investigación cualitativa, exploratoria y analítica para la recolección de información relevante sobre la importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos, de este modo se recopiló y seleccionó información mediante la lectura de documentos, libros, revistas, periódicos, bibliografías, etc. Se llegó a la conclusión de que el aprendizaje significativo es un reto y una oportunidad para la construcción de los nuevos saberes, lo que implica la necesidad de cambios estructurales en la educación superior para cualificar a los futuros profesionales con actitud crítica, propositiva y reflexiva. © 2021 - Revista Científica de FAREM-Esteli Este trabajo está licenciado bajo una Licencia Internacional Creative Commons 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/ PALABRAS CLAVE Adquisición de conocimiento; aprendizaje significativo; constructivismo; enfoque pedagógico; revisión bibliográfica.

Número de Cita	53
Número de pagina	
Autor	Mayra Elizabeth Rabasco Zamora-Jorge Gregorio Ullauri Pineda-Angelita Victoria Aldaz Borja
Año de publicación	2023
Link	https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363
ISSN	2477-8818
Capture de la cita subrayada	Sin duda, todo lo que puede lograrse en los niños a través del juego, se convertirá en un aprendizaje significativo y por ende, permanecerá en su consciencia y será la mejor manera de asumir habilidades que le permitan ajustarse a la sociedad donde se desenvuelve. Por su parte, (Anaya & Murcia, 2021),
Capture de la portada del articulo	 Dom. Cient., 2023; 24(7):8818 Vol. 8, núm. 3, Abril-Junio, 2023, pp. 1818-1819 DOI: https://doi.org/10.21857/dsc.v8n3 Comité de la Educación Artículo de Investigación Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años <i>Playful strategies and development of social skills in children: a review of the literature in the last 5 years</i> <i>Estratégias lúdicas e desenvolvimento de habilidades sociais em crianças: uma revisão da literatura nos últimos 5 anos</i> Mayra Elizabeth Rabasco Zamora¹ natmay07@hotmail.com https://orcid.org/0001-7465-3022 Jorge Gregorio Ullauri Pineda² jorgepineda23@hotmail.com https://orcid.org/0000-0002-2237-7813 Angelita Victoria Aldaz Borja³ victoriaaldazborja@hotmail.com https://orcid.org/0000-0003-1364-4166 Correspondencia: natmay07@hotmail.com *Recibido: 28 de febrero de 2023 *Aceptado: 12 de marzo de 2023 *Publicado: 30 de abril de 2023 - Diploma Superior en Diseño Curricular por Competencias, Máster Universitario en Atención a Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Educadores de Primaria, Doctora en la Unidad Educativa Rápida España Tingo de Babahoyo, Ecuador - Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador, Especialidad Lengua Castellana y Literaria, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Educación Primaria Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social/Mención Periodismo, Profesora Especialización Educación Primaria, Doctora de la Unidad Educativa Católica Calles Miranda, Ecuador - Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador Especialidad Lengua Castellana y Literaria, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica, Profesora de Educación Primaria-Vivir el Tecnológico, Doctora Escuela de Educación Básica "Diego Ruelas Maldonado", Ecuador http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index

Número de Cita	54
Número de pagina	422
Autor	Janet Maribell Ostaiza Demera-Jessica Monserrate Vélez Loor-Zambrano Acosta J Manuel
Año de publicación	2022
Link	https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1693
Capture de la cita subrayada	nivel escolar indicado. Por tal razón, la guía entraña una labor elemental tanto para el docente como las familias de los niños, las cuales son clave para que este proceso se dé con la rigurosidad que atiende el trasfondo socio crítico y transformador de la problemática observada en el contexto socio educativo situado en referencia.
Capture de la portada del articulo	 Revista educare ISSN: 2244-7768 Extraordinaria mayo 2022 Guía Didáctica para el Desarrollo del Lenguaje en los Niños de 4 Años de la Escuela "José de Vasconcellos" Janet Maribell Ostaiza Demera Jessica Monserrate Vélez Looz Zambrano Acosta J Manuel Universidad Técnica de Manabí Resumen El artículo describe los resultados de una investigación que tiene el propósito de elaborar una guía didáctica para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la escuela "José de Vasconcellos". Los referentes teóricos están enmarcados en los postulados de las teorías constructivistas Piagetianas y Vigotskianas, en lo que respecta al desarrollo del lenguaje. Metodológicamente, la investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo, con el método de Investigación Acción según el modelo de Elliot (2000). Para la recolección de información se poseen, en primera, la revisión documental y la observación participante, con el uso de las notas de campo para el registro de datos. El grupo objeto de estudio estuvo conformado por 18 estudiantes, 18 padres de familia, 1 docente y la directora del plantel. El estudio se desarrolló en tres fases, la fase uno permitió descubrir algunas debilidades en el desarrollo del lenguaje de los niños, la fase dos sirvió para activar la participación de los involucrados para el diseño de la guía didáctica, asumida según Hernández (2015). En la fase tres se validó la guía mediante expertos y se aplicó en prueba a un grupo de niños. Sonando el proceso a la discusión cooperativa, se concluye que la investigación es pertinente, siendo recomendable su aplicación a niños de cuatro años de edad. Descriptores: Guía Didáctica, lenguaje, educación pre-escolar Abstract The article describes the results of an investigation that has the purpose of elaborating a didactic guide for the development of language in children of 4 years of the "José de Vasconcellos" school. The theoretical references are framed in the postulates of Piagetian and Vigotskian constructivist theories, with regard to language development. Methodologically, the research was framed in a qualitative approach, with the Action Research method according to the model of Elliot (2000). For the collection of information, documentary review and participant observation were put into practice, with the use of field notes for data recording. The group under study was made up of 18 students, 18 parents, 1 teacher and the school director. The study was developed in three phases, phase one allowed to discover some weaknesses in the development of children's language, phase two served to activate the participation of those involved in the design of the didactic guide, assumed according to Hernández (2015). In phase three, the guide was validated by experts and applied in a test to a group of children. Subjecting the process to cooperative discussion, it is concluded that the research is pertinent, and its application to four-year-old children is recommended. Keywords: Didactic Guide, language, pre-school education

Número de Cita	55
Número de pagina	86
Autor	Vicente Bay-Alarcón; M. Ángeles López-González; Luis Angel Saúl
Año de publicación	2024
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9378327
Capture de la cita subrayada	
Capture de la portada del articulo	

PROPUESTA INTEGRADORA

Diseñar una guía didáctica que integre un conjunto de actividades lúdicas para fomentar la participación activa y el aprendizaje práctico de los estudiantes de séptimo año en las clases de Ciencias Naturales.

**"EXPLORANDO Y APRENDIENDO: ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN SÉPTIMO AÑO"**



PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos a una emocionante travesía por el fascinante y dinámico mundo de las Ciencias Naturales! . La presente guía didáctica, está diseñada con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el séptimo año de Educación General Básica. La cual surge como una propuesta pedagógica que responde a la necesidad de promover metodologías activas y significativas, centradas en la participación de los estudiantes y en la construcción práctica del conocimiento.

Reconocemos firmemente que el aprendizaje más duradero y profundo emerge no solo de la escucha, sino fundamentalmente del hacer, del explorar y del descubrir por uno mismo. Es bajo esta premisa que se ha diseñado esta propuesta, buscando que las sesiones de Ciencias Naturales trasciendan la mera asimilación teórica para convertirse en un vibrante espacio de investigación, experimentación práctica y juego constructivo.

Esta guía didáctica integra un conjunto innovador de actividades lúdicas y recursos, pensados específicamente para ustedes; cada actividad ha sido cuidadosamente seleccionada para fomentar su participación activa, permitiéndoles construir su propio conocimiento a través de la práctica. Nuestra meta es que desarrollen habilidades de observación, análisis crítico y resolución de problemas, mientras se divierten y trabajan en equipo.

OBJETIVO

Diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas que fomente el aprendizaje activo y práctico de las Ciencias Naturales, utilizando estrategias interactivas que motiven a los estudiantes de séptimo año, de la Escuela Bolivia Benítez para desarrollar su pensamiento y fortalecer su comprensión significativa.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las Ciencias Naturales en la educación básica representa un pilar fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la comprensión del entorno natural y social en el que los estudiantes se desenvuelven. Uno de los mayores retos actuales en el ámbito educativo consiste en captar el interés del individuo, especialmente en áreas que tradicionalmente se han abordado desde una perspectiva teórica y memorística se ha considerado la relevancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños y dado que el juego favorece el desarrollo integral de sus capacidades, es fundamental que las/os docentes de Educación General Básica incorporen el juego como un recurso didáctico. Esta estrategia permite que los estudiantes adquieran habilidades de manera natural, mientras disfrutan del proceso de aprendizaje.

En este sentido, el juego se convierte en un medio valioso para articular teoría y práctica, facilitando la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias concretas y contextuales.

ACTIVIDAD #1

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO:

Agrupar animales en las categorías de su reino animal (vertebrados e invertebrados) y relacionarlos con su tipo de reproducción (ovípara, vivípara, sexual o asexual), desarrollando habilidades de análisis, clasificación y expresión oral.

DESTREZA: Indagar el ciclo reproductivo de los vertebrados e invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.

EJE TEMATICO:

5. Clasificación del reino animal
5.1 Vertebrados
5.2 Invertebrados

REINO ANIMAL EN CONSTRUCCIÓN

Propósito del juego: Mejorar sus capacidades de expresión oral al comunicar y defender sus argumentos ante sus compañeros, desarrollando la capacidad de razonar y tener pensamiento crítico.

Materiales:

- Tarjetas de fichas tipo rompecabezas (una parte con imagen, otra con nombre, y otra con tipo de reproducción)
- Carteles grandes con las categorías: Vertebrados – Invertebrados
- Cinta adhesiva o velcro
- Mesa o pizarra para la construcción grupal

Fase 1:

- ✚ Se inicia la actividad recordando brevemente qué son los vertebrados e invertebrados, y explicando las principales formas de reproducción en el reino animal (ovípara, vivípara, sexual o asexual)
- ✚ Se muestran ejemplos visuales (láminas o diapositivas) y se aclaran conceptos claves.

Construcción con fichas didácticas (tipo rompecabezas) y tarjetas de preguntas. Propósito del juego: Agrupar animales en categorías del reino animal y relacionarlos con su tipo de reproducción.

Desarrollo del juego:

-El docente reparte al azar fichas incompletas del rompecabezas a cada estudiante. Cada ficha corresponde a una parte del animal (imagen, nombre o tipo de reproducción). Seguidamente, los estudiantes deben buscar a sus compañeros que tengan las piezas restantes del rompecabezas correspondiente.

Una vez formado el rompecabezas de tres piezas, los estudiantes analizan:

- ¿Este animal es vertebrado o invertebrado?
- ¿Qué tipo de reproducción tiene?

A continuación, los grupos colocan su rompecabezas en el cartel de clasificación general: Vertebrados o Invertebrados.

Por consiguiente, cada grupo explica oralmente su clasificación, justificando:

- Las características físicas del animal, sus semejanzas y diferencias.
- Su tipo de reproducción

Finalmente, el docente concluye la actividad retroalimentando el tema y agradeciendo la participación de cada individuo, animándolos a seguir explorando.

Logro De Aprendizaje: Se evidenció que el estudiante, a través del juego “Reino Animal en Construcción”, logró identificar y clasificar correctamente animales vertebrados e invertebrados, relacionarlos con su tipo de reproducción y justificar oralmente su elección, demostrando habilidades de análisis, trabajo colaborativo y pensamiento crítico.

Indicador de evaluación:

Identifica a los invertebrados, en función de sus semejanzas y diferencias, (J.3., I.1.) (Ref. I.CN.3.1.1.)

ACTIVIDAD #2

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO: Caracterizar el proceso de fotosíntesis y las funciones de nutrición, respiración y fotosíntesis de las plantas, para comprender el mantenimiento de la vida en el planeta.

DESTREZA: Experimentar sobre la fotosíntesis, la nutrición y la respiración en las plantas; explicarlas y deducir su importancia para el mantenimiento de la vida.

EJE TEMATICO:
El reino de las plantas

Constructor de la Vida Vegetal: "Mi Planta Perfecta"

Propósito: La fase de construcción de la "Planta Perfecta" los retará a pensar creativamente, a fomentar la interacción, el intercambio de ideas y a construir la cooperación para alcanzar un objetivo común.

Materiales:

- Un tablero grande (puede ser cartulina, o cartón).
- Un dado por grupo.
- Marcadores
- Plastilina, tubos de cartón, hojas de papel de colores, limpiapipas, botones, hisopos, goma, tijeras, pegamento.
- Tarjetas de reto con "partes de la planta" y "recursos": Raíces, Tallo, Hojas, Flor, Luz Solar, Agua, Dióxido de Carbono, Nutrientes del Suelo, Clorofila.
- Fichas pequeñas (o pegatinas) de "Energía" y "Crecimiento".

Fase 1:

- Se forma grupos de 4 estudiantes
- El docente colocará en el centro un tablero de preguntas relacionados al tema para la actividad
- Explicar las reglas del juego:

-Cada integrante del grupo lanza el dado y avanza en el tablero.

- Los turnos se rotan entre los grupos. En su turno, un integrante lanza el dado y avanza su ficha, al caer en una casilla, el grupo debe sacar una Tarjeta de Reto, la misma que contendrá:

Una orden (“Haz un dibujo rápido del proceso de fotosíntesis”)

-Una mímica o un reto de relación (“Une con un hilo la luz solar y la clorofila”)

-Si el grupo responde o realiza correctamente el reto (según la evaluación de la docente), gana una "Tarjeta de Componente/Recurso" adicional y avanza.

- Si el grupo no responde correctamente, puede perder su turno o retroceder una casilla. El objetivo en esta fase es acumular la mayor cantidad de Tarjetas de Componente/Recurso resolviendo los retos.

Una vez culminado esta dinámica continuamos "Con los materiales disponibles y las tarjetas de componente que han ganado, cada grupo debe construir su 'Planta Perfecta' en una hoja bond A4. Esta planta debe demostrar visualmente los procesos de fotosíntesis, nutrición y respiración.

Cada grupo presenta su "Planta Perfecta" al resto de la clase.

En el cual deben explicar:

- Las partes que incluyeron en su planta y por qué son importantes.
- Cómo su modelo demuestra la fotosíntesis, señalando los elementos clave.
- Cómo demuestra la nutrición (absorción de agua y nutrientes).
- Cómo demuestra la respiración.
- Deducir y explicar la importancia de estos tres procesos para el mantenimiento de la vida en el planeta.

Finalmente se concluye retroalimentando el tema y agradeciendo por sus valiosas participaciones.

Logro de aprendizaje: Se evidenció que los estudiantes, mediante la actividad lúdica “Mi Planta Perfecta”, lograron identificar y representar de forma creativa y funcional las partes de una planta, así como explicar los procesos de fotosíntesis, nutrición y respiración, demostrando comprensión de su importancia para el mantenimiento de la vida en el planeta, fortaleciendo además su trabajo colaborativo, razonamiento lógico y expresión oral.

Indicador de evaluación: Explica con lenguaje claro y apropiado la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración e importancia para el mantenimiento de la vida. (J.3., I.3.) (Ref. I.CN.3.2.1.)

ACTIVIDAD #3

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO: Clasificar las plantas con y sin semilla; agruparlos de acuerdo con sus características y analizar sus ciclos reproductivos.

DESTREZA: Clasificar las plantas sin semillas, y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.

EJE TEMATICO:

Clasificación de las plantas con flor

PLANTAVENTURA: CLASIFICA Y GANA

Propósito: Fomentar la comprensión de la clasificación de las plantas con flor, reconociendo sus estructuras reproductivas, a través de un juego de mesa dinámico que promueva la participación, el trabajo colaborativo y el razonamiento lógico.

Materiales:

- Tablero ilustrado con casillas temáticas (clasificación, reproducción, curiosidades, reto sorpresa)
- Cartas de preguntas y cartas de reto
- Tarjetas de plantas: con flor (angiospermas) y sin flor (gimnospermas, helechos, musgos)
- Fichas de colores (una por grupo)
- Dado numérico (1 al 6)
- Reloj de arena (opcional)
- Pizarra y marcador (para respuestas grupales).
- Material concreto

Desarrollo del juego

- La docente presenta una planta real a sus estudiantes para generar curiosidad y asombro antes de activar los conocimientos previos a través de una lluvia de ideas, como:
- ¿Qué partes observan en esta planta? ¿Cómo se reproducen?
- Presentación del Juego: "Plantaventura: Clasifica y Gana". Explicar el propósito y el objetivo general de la actividad de manera motivadora.

- Seguidamente se da a conocer las reglas para la actividad. La docente guía, observa y toma nota de la participación y argumentación de los estudiantes.

Fase #1:

Organización: Los estudiantes se dividen en grupos de 4. Cada grupo elige una ficha y lanza el dado para avanzar en el tablero de imágenes.

Casillas del tablero:

- CLASIFICA: La carta presenta una imagen de una planta. El grupo debe identificar si es con flor o sin flor, y explicar su tipo de reproducción (si es posible).
- REPRODUCCIÓN: Se formula una pregunta sobre las partes de la flor, agentes polinizadores o el proceso de fecundación. (Cada grupo expone detallando la planta que aparecerá en el juego, su tipo, estructura y reproducción).
- RETO SORPRESA: El grupo debe dibujar rápidamente una planta con flor e identificar 3 partes reproductivas.
- CURIOSIDADES: Se comparte un dato interesante, y si el grupo lo relaciona correctamente con la lección, gana un turno extra.

-Gana el grupo que primero llegue a la meta, habiendo cumplido con los retos de clasificación y reproducción de plantas correctamente.

Se finaliza agradeciendo a cada estudiante por su valiosa participación.

Logro de Aprendizaje: Se evidenció que los estudiantes, mediante la actividad lúdica “Plantaventura: Clasifica y Gana”, lograron clasificar plantas con y sin flor, identificando sus estructuras reproductivas, explicando sus ciclos de reproducción y comprendiendo su relación con el ambiente, demostrando habilidades de análisis, trabajo colaborativo y argumentación científica.

Indicador de evaluación:

Clasifica las plantas con flor y sin flor, reconocer sus estructuras, las fases, los factores y/o los agentes que intervienen en la fecundación, reconoce su importancia para el mantenimiento de la vida. (J.3., I.1., S.4.) (Ref. I.CN.3.2.2.)

ACTIVIDAD #4

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO: Analizar los mecanismos de transmisión del calor (conducción, convección y radiación), y su influencia en los patrones de temperatura y clima sobre la superficie terrestre.

DESTREZA: Experimentar y explicar las formas de transmisión del calor (conducción, radiación y convección) mediante situaciones cotidianas o simuladas, relacionándolas con fenómenos atmosféricos que afectan el clima terrestre.

EJE TEMATICO: Transmisión del calor y su impacto en el sistema climático terrestre

"EL GRAN VIAJE TÉRMICO: SECRETOS DEL CLIMA Y LA ENERGIA"

Propósito: Fomentar la comprensión activa y participativa de los mecanismos de transmisión del calor (radiación, conducción y convección), mediante un juego de exploración científica, que permita a los estudiantes analizar cómo estos procesos contribuyen al calentamiento de la superficie terrestre y a la formación del clima

MATERIALES

- Tablero "El Gran Viaje Térmico" con casillas: Sol, Tierra Firme, Atmósfera, Océano, Estación Científica.
- Fichas de colores (una por grupo)
- Dado del 1 al 6
- Cartas de "Misión Térmica" clasificadas en: Preguntas de comprensión - Retos prácticos o de representación (dibujo)
- Reloj o cronómetro
- Pizarra o papel para socialización
- Material concreto para experimentos breves: cuchara metálica, agua, linterna, recipiente plástico

Desarrollo del juego:

Presentado el nombre de la actividad y su propósito. Explicamos con entusiasmo a los estudiantes que se convertirán en unos exploradores. Pregunta Generadora y Activación: Inicia la sesión preguntando: *¿Cómo sentimos el calor del sol? ¿Por qué la arena de la playa está caliente y el agua no tanto? ¿Qué sucede cuando calentamos agua?* Genera una lluvia de ideas. A continuación, la presentamos el juego: "El Gran Viaje Térmico". Explica el propósito: convertirse en "expertos del calor" para entender cómo se transmite y cómo esto afecta nuestro planeta y clima.

Organizar los equipos: Divide a los estudiantes en grupos de 4 o 5 integrantes. Cada grupo será una "Tripulación Térmica".

Explicación de Reglas y Dinámica **Fase #1:** Coloca el tablero en el centro. Explica el significado de cada tipo de casilla y las Cartas de Misión Térmica asociadas.

- Cada grupo elige una ficha y lanza el dado para avanzar.
- Al caer en una casilla, el grupo debe tomar una Carta de Misión Térmica correspondiente o una genérica.
- El grupo tiene un tiempo limitado (3 minutos, usar cronómetro) para discutir y dar una respuesta consensuada y argumentada.
- Si responden correctamente y justifican su respuesta, avanzan. Si la casilla es una "Estación Científica", pueden realizar una pequeña demostración o dibujar la explicación. Si responden incorrectamente, deben retroceder una casilla o pierden el siguiente turno.
- El juego continúa hasta que un grupo llega a la "META"

Una vez finalizado el juego, anima a los estudiantes a compartir las misiones que les resultaron más interesantes o desafiantes.

Logro de aprendizaje: Se evidenció que los estudiantes, lograron identificar, representar y diferenciar los mecanismos de transmisión del calor (conducción, radiación y convección), comprendiendo su incidencia en el calentamiento de la superficie terrestre y la formación del clima, a través del razonamiento científico, la experimentación y el trabajo colaborativo.

Indicador de evaluación:

Explica mediante ejemplos claros los mecanismos de transmisión del calor (conducción, y radiación), relacionándolos con fenómenos del entorno que afectan la temperatura y el clima de la tierra. (J.3., I.2., I.3.) (Ref.I.CN.3.8.1.)

ACTIVIDAD #5

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO: Indagar los ecosistemas, su biodiversidad con sus interrelaciones y adaptaciones, a fin de valorar la diversidad de los ecosistemas, la diversidad de las especies y comprender que Ecuador es un país megadiverso.

DESTREZA: Describir las interacciones interespecíficas e intraespecíficas en diversos ecosistemas, diferenciarlas y explicar la importancia de las relaciones

EJE TEMATICO:
La biodiversidad

"BIODIVERSIDAD AL RESCATE: TEJIENDO LA VIDA EN ECUADOR"

Propósito: Mediante una dinámica lúdica con cartas, los estudiantes comprenderán la clasificación de los seres vivos en los ecosistemas (productores, consumidores, descomponedores), las relaciones alimenticias y las interacciones ecológicas que permiten el equilibrio natural, fortaleciendo el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y el respeto por la biodiversidad ecuatoriana.

Materiales:

- Cartas de seres vivos (plantas, animales y microorganismos)
- Cartas de ecosistemas (bosque húmedo, páramo, manglar, desierto, selva amazónica)
- Cartas de interacciones ecológicas (mutualismo, depredación, competencia, parasitismo, cooperación)
- Cartas de reto ambiental (contaminación, deforestación, sequía, introducción de especies invasoras, incendios forestales)
- Cronómetro o reloj de arena
- Hojas de registro para evaluación formativa
- Caja organizadora o sobres para guardar las cartas

Desarrollo del juego:

Inicia la clase preguntando a los estudiantes: "¿Qué significa la palabra 'biodiversidad'? ¿Por qué creen que Ecuador es un país tan especial en cuanto a su naturaleza?". Realiza una breve lluvia de ideas para activar conocimientos previos sobre ecosistemas, plantas y animales. A

continuación, se brindará las respectivas indicaciones y participarán activamente, clasificando, argumentando, proponiendo soluciones.

Fase #1

- Se divide a los estudiantes en grupos de 4 o 5 integrantes. Cada equipo será un "Equipo de Investigadores de Biodiversidad".
- A cada grupo se le entrega al azar una carta de ecosistema y un set de 15-20 cartas de Seres Vivos (mezcladas, variando la cantidad según el tiempo disponible)
- La docente explica las instrucciones y el propósito de la actividad, enfatizando que el objetivo no es solo ganar, sino comprender la complejidad de los ecosistemas y la importancia de su equilibrio.

Cada grupo debe:

A. Clasificar los seres vivos que le tocaron en:

- Productores (plantas, algas)
- Consumidores primarios, secundarios o terciarios
- Descomponedores (hongos, bacterias)

Los estudiantes deben argumentar por qué clasifican a cada ser vivo de dicha manera.

Reglas del juego

1. Cada grupo tiene 3 minutos por ronda para clasificar y construir.
2. Las decisiones deben ser por consenso del grupo.
3. Las soluciones ambientales deben estar argumentadas con conocimientos previos.
4. El grupo que logre una cadena bien estructurada, identifique correctamente la interacción y proponga la mejor solución gana un “Sello de Guardián del Ecosistema

Finalmente se expone resultados, se rinda una retroalimentación, la misma que puede ir acompañada de interrogantes, como, por ejemplo: ¿Qué aprendimos sobre los productores, consumidores y descomponedores? ¿Por qué cada uno es indispensable?

Logro de aprendizaje: Los estudiantes lograron clasificar adecuadamente a los seres vivos según su función ecológica, propusieron soluciones frente a amenazas ambientales, demostrando comprensión del equilibrio ecológico, pensamiento crítico y valoración de la biodiversidad ecuatoriana.

Indicador de evaluación: I.CN.3.6.1. Identifica y clasifica correctamente a los seres vivos (productores, consumidores, descomponedores) y explica su importancia para el mantenimiento del equilibrio ecológico y la biodiversidad. (J.3., I.1.)

ACTIVIDAD #6

NIVEL EDUCATIVO/ CURSO: 7mo año

OBJETIVO: Inferir algunas de las relaciones causa-efecto que se producen en la atmósfera y en la Tierra, como la radiación solar, los patrones de calentamiento de la superficie y el clima.

DESTREZA: Analizar modelos de la estructura de la Tierra, y diferenciar sus capas de acuerdo con sus componentes.

EJE TEMATICO:
El planeta tierra

EL VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA: UNA AVENTURA ATMOSFÉRICA

Propósito: Los estudiantes de 7mo año logren inferir las complejas relaciones de causa y efecto que se dan entre la atmósfera y las capas internas de la Tierra, especialmente en lo que respecta a la radiación solar, los patrones de calentamiento de la superficie y el clima.

Materiales:

- Tarjetas de "Misión": Una por equipo, con preguntas o desafíos relacionados con la radiación solar, el calentamiento, el clima y las capas de la Tierra. (Ejemplos abajo)
 - Tarjetas de "Componente": Varias tarjetas con nombres de componentes de las capas de la Tierra (ejemplo: "Níquel", "Hierro", "Silicatos", "Agua", "Gases atmosféricos").
 - Modelos de la Tierra: Pueden ser físicos (bolas de icopor pintadas con las capas, maquetas) o digitales (imágenes proyectadas, simulaciones 3D). Al menos uno por equipo o un modelo grande para toda la clase.
 - Dados (opcional): Para añadir un elemento de azar a la progresión del juego.
 - Pizarra o papelógrafo: Para registrar el progreso de los equipos y las respuestas.
 - Marcadores de colores.
 - Temporizador.
 - Fichas y marcadores
 - Imágenes o tarjetas con fenómenos climáticos: Nubes, lluvia, huracanes, sequías, etc.
 - Linterna: Para simular la radiación solar.
- Cuadernos o hojas de trabajo: Para que los estudiantes tomen notas o resuelvan las misiones.

Desarrollo de la actividad:

- Vamos a iniciar la clase preguntando a los estudiantes qué saben sobre el interior de la Tierra y cómo creen que el Sol afecta a nuestro planeta. A continuación, presentar el juego titulado "El Viaje al Centro de la Tierra", en el cual se explicará, como geólogos y científicos, su misión es explorar las profundidades de la Tierra y comprender cómo los fenómenos externos (como la radiación solar) interactúan con la estructura interna para generar el clima que conocemos.
- Divide la clase en equipos de 4-5 estudiantes.

Preparación del tablero:

Dibujar un camino en el suelo o en una mesa grande que represente el "descenso" al centro de la Tierra. El camino debe tener diferentes "estaciones" o "capas" (Atmósfera, Corteza, Manto, Núcleo Externo, Núcleo Interno).

Coloca el modelo de la Tierra en un lugar visible para todos los equipos.

Mecánica del Juego (30-40 minutos):

- Cada equipo tendrá una ficha que representa su "nave de exploración".
- Inicio: Todos los equipos comienzan en la "Atmósfera".
- Turnos: Los equipos se turnarán para avanzar. En cada turno, un equipo tomará una Tarjeta de "Misión". Por ejemplo: *Ejemplo 2*: "Un aumento significativo de gases de efecto invernadero en la atmósfera. ¿Cómo afecta esto la temperatura de la Tierra y qué consecuencias climáticas podríamos observar?" o "Estás en el Manto, nombra al menos tres componentes principales que encontrarías aquí, entre otras."
- Para cada misión, el equipo deberá discutir y proporcionar una respuesta. Si la respuesta es correcta y completa (evaluada por el docente), el equipo avanza una o dos capas en su "viaje".

Si la respuesta es incorrecta o incompleta, el equipo puede permanecer en su posición actual o retroceder una capa (dependiendo de la dificultad y el flujo deseado del juego). Pueden tener una segunda oportunidad con una pista del docente.

- Una vez que todos los equipos hayan completado un número determinado de misiones o hayan llegado al "Núcleo Interno" (o la capa final), se culmina el juego.

Finalmente invitamos a todos los estudiantes hacer una ronda para reforzar los conceptos claves y facilitar una discusión grupal:

- ¿Qué fue lo más sorprendente que aprendieron sobre las capas de la Tierra?
- ¿Cómo se relacionan la energía del Sol con lo que sucede en la Tierra?
- ¿Pueden dar ejemplos de cómo un cambio en una capa de la Tierra podría afectar el clima?
- ¿Qué importancia tiene esta actividad?

Logro de aprendizaje: Los estudiantes lograron identificar y diferenciar las capas internas de la Tierra según sus componentes, e inferir las relaciones de causa y efecto entre la radiación solar, el calentamiento de la superficie terrestre y los fenómenos climáticos, demostrando comprensión del funcionamiento integrado del sistema Tierra.

Indicador de evaluación:

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